

ESTUDIOS

Juegos nacionales y pedagogía del desarrollo

JUAN TUSQUETS

Catedrático de Pedagogía, director del Instituto de Pedagogía Comparada (Universidad de Barcelona)

I. ORIGEN PSICOLOGICO DEL JUEGO Y DE LA CULTURA

Todos los autores coinciden en que el juego tiene que ver con la imaginación y admiten que tampoco la cultura, y, por consiguiente, la política, es independiente del campo imaginativo. Ahondemos en estas opiniones corrientes. Tal vez descubramos algo acerca de los orígenes psíquicos de ambos fenómenos o conductas. La imaginación, en su actuación dinámica, o sea, en plan de *fantasía*, funciona en el hombre de dos maneras fácilmente distinguibles. O bien las imágenes—percepciones recordadas—se asocian, se divorcian, se intensifican, se debilitan, surgen, se desvanecen, danzan y reposan bajo la batuta de lo afectivo (humor, instinto, sentimiento, emoción, pasión, complejo, etc.), o bien esa bulliciosa agitación se somete a los dictados del libre albedrío iluminado por la deliberación (1).

De la primera manera de funcionar, bastante cercana probablemente a la que emplean los animales superiores, es un ejemplo típico, casi diré un sinónimo, el ensueño. Varias son sus especies. Además del ensueño «virginal», cuyo proceso se desarrolla—ya en estado de semidormición, ya en estado de vigilia—sin vincularse con la realidad objetiva, existen tres especies de ensueño unido a yugo matrimonial. Si el ensueño se casa con la narración, se convierte en cuento; el cuento no es otra cosa que el relato de un ensueño; en cuanto recarguemos un poco la dosis de objetividad, se nos transforma en

novela, y luego, con una dosis más fuerte, en historia. Si el ensueño se traslada al plano de la acción, engendra el juego, el juego auténtico, puro, no adulterado por el rigor intelectual; el juego de la niña con su muñeca o del bailarín espontáneo, no es más que un ensueño en acción, representado; en cuanto abrimos la puerta a la inteligencia, el verdadero juego se nos convierte en ajedrez o cosa así, o por lo menos se somete a una reglamentación rígida. Por fin, si el ensueño trasladado a la realidad, versa sobre personajes y se centra en torno a un nudo o conflicto, surge el drama.

De la segunda manera de funcionar, la fantasía—esto es, someténdola al imperio del libre albedrío iluminado por la deliberación son ejemplos típicos el proyecto que al casarse con el mundo real y las necesidades humanas—desde las más viles a las más elevadas procrea el trabajo; y el ocio o contemplación de la verdad, belleza y bondad de las obras creadas por la trascendente libertad divina, o elaboradas por la voluntad humana siempre limitada en su energía y poderío y conducida por una inteligencia (especulativa, estimativa o estética) finita y falible.

Es posible y fácil, conforme hemos visto, distinguir psicológicamente estas dos funciones de la fantasía; pero, ni en la breve historia del individuo, ni en la compleja y prolongadísima trayectoria de la humanidad en general y de cada nación en particular, es factible delimitarlas geométricamente. Al lado de autores que, como Huizinga (2) sostienen que «la cultura nace en

(1) TUSQUETS, J.: «El juego y la cultura». *Las Ciencias*, 1958, p. 627.

(2) HUIZINGA, J.: *Homo ludens*, traducción francesa, 3.ª ed., París, 1951, p. 85.

forma de juego; la cultura en sus orígenes es jugada», o que, como Ortega (3) proclaman «el origen deportivo del Estado», hay quien defiende, con Jünger (4), que el juego es una superación de la cultura, o con Fink (5), que es una celeste evasión de la misma. Tal vez por mi rastro sentido común, tal vez por influjo de Eugenio d'Ors, cuya teoría del «hombre que trabaja y que juega» (6), dejó profunda huella en mi generación, me parece obvio que la primera forma de funcionar la fantasía, la forma en que se traduce en ensueños y juegos, predomina durante la infancia de los individuos y de los pueblos; que luego va imponiéndose, muy mezclada al principio con la anterior, la segunda función; y que finalmente, la «colonización», según diría Eugenio d'Ors (7), del mundo del ensueño por el imperialismo cultural llega a tal punto que la persona o la sociedad parecen olvidarse de que tal comportamiento científico, tal procedimiento jurídico o político fueron *ab initio* un juego racionalizado.

Pongamos un par de ejemplos. Empujado por el doble instinto de velocidad y de emulación —que proceden de otros más primitivos—, el hombre sueña carreras, y este ensueño no tarda en encarnarse en un juego: la carrera a pie, pongo por caso. La intervención de las facultades superiores consiste: Primero, en racionalizar la carrera pedestre, reglamentándola, adjudicándole un espacio, un árbitro y una recompensa; y segundo, en permitir y procurar que este juego reglamentado influya en procesos peculiares de dichas facultades superiores. Se introducirá, en la competición intelectual, una reglamentación con rasgos que evocan los del reglamento de la carrera pedestre; en la propia universidad se hablará de «carreras», de tutores o «entrenadores» y de títulos o trofeos, con un sentido no del todo distinto al corriente en la competición de velocidad corporal. Y vendrá un momento en el cual quedará olvidada, de puro sabida, esta remota influencia de la razón sobre el juego y del juego sobre una institución cultural... Propongámos ahora un ejemplo relacionado con la política. En el individuo y en los pueblos aparecen, en el escenario instintivo y afectivo, el ensueño y el juego de azar; en ambos no tarda en aparecer, sobre el plano intelectual y volitivo, el designio de que gobierne en cada hombre lo mejor y en la sociedad civil el mejor. La inteligencia «colonizará» los juegos de azar; introducirá la lotería y ordenará que cada cual meta la mano en el cuenco para extraer un guijarro que puede resultar premiado. En otra etapa, la inteligencia acomodará este procedi-

miento a una finalidad que precisamente consiste en eliminar varios factores personales, a menudo condicionados por la suerte: la urna electoral, instrumento del voto secreto, no puede negar que su ascendiente fué un cuenco de lotería. No lo puede negar, pero nadie lo afirma ni se lo echa en cara, por la razón sencillísima de que, de puro sabido, lo hemos olvidado.

¿Qué fué lo primero? ¿La cultura y, por ende, la política? ¿El juego? Lo primero fué la naturaleza humana, que es a la vez, por una parte, *homo faber et sapiens*, y, por otra, *homo ludens*; nuestra unicidad esencial se refleja en la trayectoria del individuo y de las sociedades; ambas funciones, la lúdica y la práctico-contemplativa, se entreveran, se interfieren, se auxilian y se estorban. No desdeñe el jugador su reglamento; no ahogue el político la espontaneidad a fuerza de reglamentarla; pero eviten ambos la peligrosa tentación de jugar políticamente o de tomarse a juego la grave función de gobernar o de ejercer derechos y deberes cívicos.

II. EL JUEGO, INDICE DE LA PECULIAR AFECTIVIDAD POLITICA

Toda política no desenfocada debe tener presente, entre otros muchos factores, desde luego, la peculiaridad afectiva del pueblo sobre el que se ejerce el gobierno. Si los juegos se cuentan entre los más antiguos y probablemente más fructuosos medios de exploración caracterológica, ¿por qué no los usaría el político con miras a discernir y perfilar la afectividad colectiva?

Esbozemos esta técnica del diagnóstico afectivo aplicado a la colectividad, unificando las clasificaciones de Jünger (8) y Caillols (9), más significativas que las de Groos (10) o Hulzinga (11). El jugador puede adoptar cinco actitudes lúdicas, de las que se desprenden sendas especies de juegos: si se esfuerza en superarse a sí mismo, surgen los juegos de habilidad; si en superar a un competidor, los de emulación y lucha; si fía en la fortuna, los de azar; y si intenta revestirse de los rasgos y acaso de los méritos de una personalidad ajena, los de imitación (pantomima, teatro); y si procura despersonalizarse, provocando una desintegración de sí mismo, o bien una absorción en el ritmo de un movimiento alocado, recurre a los juegos de vértigo o frenesí. Me permito añadir que esta división no agota las actitudes. Existen, por ejemplo, juegos que satisfacen una actitud compensadora. Reconozco, sin embargo, que esas actitudes si-

(3) ORTEGA Y GASSET, J.: «El origen deportivo del Estado». *Obras completas*, tomo II, p. 609.

(4) JÜNGER, F. G.: *Die Spiele: ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung*. Frankfurt, 1953, p. 170.

(5) FINK, E.: *Der Oase des Glücks*. Munich, 1957.

(6) TUSQUETS, J.: «La Pedagogía de la vocación en Eugenio d'Ors» (I). *Revista de Educación*, 1958, pp. 3-7 y 35-43.

(7) ARANGUREN, J. A.: *La filosofía de Eugenio d'Ors*. Madrid, 1945, p. 48.

(8) TUSQUETS, J.: «La Lotería Nacional como factor educativo». *Gaceta Ilustrada*, 1957, núm. 6.

(9) CAILLOIS, ROGER: *Les jeux et les hommes*. París, 1958.

(10) GROOS, K.: *Der Lebenswert des Spieles*. Tübinga, 1910.

(11) TUSQUETS, J.: *El juego y la cultura*, p. 629.

lenciadas en la clasificación propuesta llaman siempre en su auxilio a una de las cinco fundamentales; una persona o una nación se compensa de un desastre bélico aficionándose a un juego de emulación; o de una excesiva monotonía, o de un exagerado formalismo, apelando a un juego de azar. Sobre la base de las clasificaciones de Jünger y Caillóis, armonizadas en la que he adoptado, voy a levantar tres observaciones.

Primera observación.— Los juegos predilectos de una nación o comarca, reflejan su actitud afectiva que repercutirá en el campo político. «No es indiferente—escribe Caillóis— que el deporte anglosajón por excelencia sea el golf, es decir, un juego en el cual cada participante tiene la posibilidad de trampear a su placer en cualquier momento, pero que pierde por completo su interés al cometerse una trampa. No ha de sorprendernos que en estos países exista una correlación entre el comportamiento en el golf y el del contribuyente respecto al fisco, el del ciudadano respecto al Estado» (12). «Quizá para una inteligencia infinita, para el demonio imaginado por Maxwell, el destino de Esparta habría podido leerse en el rigor militar de los juegos de la palestra, el de Atenas en las aporías de los sofistas, la caída de Roma en los combates de los gladiadores y la decadencia de Bizancio en las discusiones del hipódromo» (13).

Concretando más esta primera observación, yo diría que los juegos de habilidad corresponden a pueblos que confían en la valía y originalidad de sus individuos; los de emulación, a pueblos que quieren abrirse paso peleando; los de imitación, a pueblos que intentan progresar mediante el aprendizaje, la acomodación e incluso el plagio servil; los de azar, a pueblos devotos en extremo de la diosa Fortuna; y los de frenesí, a colectividades proclives a olvidar, merced a distintas clases de orgía, los graves problemas pendientes. Los juegos predilectos de Inglaterra—para mencionar una nación muy relacionada, positiva o negativamente, con el desarrollo español—son el golf, que requiere habilidad y astucia; el fútbol, que hermana el individualismo con el espíritu de equipo, y viene a ser un ensayo de la lucha entre el bando gubernamental y la oposición; y las carreras de caballos, que son un juego de azar, pero de un azar muy relativo, puesto que los participantes suelen poseer considerables conocimientos técnicos sobre las cualidades de los corceles y de sus jinetes. Apostar en las carreras es en Gran Bretaña una cosa inmensamente más seria que llenar las quinielas en nuestra Patria.

Segunda observación: Dejo la responsabilidad de la misma a Caillóis. Se refiere a la evolución de los juegos dentro de una nación o cultura. Dos estructuras—dice—se reparten el campo de los sistemas políticos: la despótica, cuyos seño-

res encierran a sus súbditos en la monótona reiteración de conmemoraciones cíclicas y afianzan su dominio mediante la mascarada (imitación), el éxtasis y el pánico (ambos, de vértigo); y la democrática, progresiva, en la que prevalecen los juegos de emulación y de azar. (Caillóis no concede un puesto peculiar, en su clasificación, a los de habilidad; esta categoría proviene de la clasificación de Jünger.) ¿Cómo se explica que a lo largo de las historias las colectividades regidas despóticamente se conviertan a veces en democráticas? Periódicamente—continúa Caillóis—, las fiestas infundían en la masa la ciega admiración, el miedo sagrado, a sus gobernantes. Realizaban esta función con máxima eficacia los simulacros o pantomimas. Los personajes que encarnaban el poder (rey, chamán, héroe) cubrían su rostro con caretas a menudo terroríficas, se vestían con disfraces deslumbradores, hablaban o gesticulaban majestuosamente y realizaban formidables hazañas o escarmientos. Mas la tendencia psíquica a la compensación imaginó un sutil expediente para meter baza en el espectáculo: la introducción de personajes cómicos (bufones o payasos) que parodiaban a los actores divinos o semidivinos. «Fué la grieta destinada a arruinar, al cabo de mil vicisitudes, la todopoderosa coalición del simulacro con el vértigo.» Constan en la historia otros procesos de benéfica transformación de dicha coalición esclavizadora, pero ninguno surtió efectos tan saludables. «Se vió, en Lacedemonia, la transformación del hechicero en legislador y pedagogo y de la caterva enmascarada de los hombres-lobo en policía política; se ha visto, en otras ocasiones, convertirse el frenesí en institución; pero la parodia fué una salida más airosa, más propicia al florecimiento de la gracia, la libertad y la invención, y orientada en todo caso hacia el equilibrio, el desprendimiento y la ironía, y no hacía una dominación implacable y quizá, a su vez, vertiginosa» (14).

Tercera observación: La posición de Caillóis me parece excesivamente simplista. Algo hay de exacto en ella, pero mucho de arbitrario. ¿Quién puede negar, por ejemplo, que el simulacro, lejos de ser privativo de los pueblos esclavizados, ha florecido en las naciones más democráticas, y que en España, obras como *Fuenteovejuna* o *El alcalde de Zalamea* contribuyeron muchísimo más que cualquier personaje bufo a plantear el problema de una mayor participación del pueblo en el gobierno y de un mayor respeto a la personalidad y honor de cada ciudadano? ¿Quién osará pregonar que en Nueva York los juegos de frenesí están en menos auge que en Leníngrado? El cambio, por otra parte, se debe muchas veces a causas o motivos que nada tienen que ver con el estar cansado de un régimen o con la tendencia a la compensación, tal como la entiende Caillóis. No nos movamos de España. Registramos en ella tres hechos significativos:

(12) CAILLOIS, R.: *op. cit.*, pp. 128-129.

(13) CAILLOIS, p. 128.

(14) CAILLOIS, p. 223.

1.º, en el terreno profano preponderan, de antiguo, la lucha con el toro bravo y el echar suertes; y en el campo religioso, la procesión («Mi familia—decía un castizo—sólo practica tres sacramentos: el bautizarse, el casarse y la procesión»); 2.º, las corridas de toros y el juego de azar se intensifican y oficializan (15) hasta el punto de restar afición a nuestro incomparable teatro, a medida que el poderío nacional decae, que sufren derrotas nuestras armas y que los españoles pierden, individual y comunitariamente, la coyuntura de hacerse ricos en las colonias; y las procesiones, lejos de batirse en retirada, ganan en espectacularidad, por lo general muy digna, muy hondamente sentida, y en popularidad; y 3.º, al introducirse en España juegos, deportes y espectáculos extranjeros, no declina la afición a los toros y a la lotería, antes bien los juegos de importación, por ejemplo el tenis o el fútbol, se tifican de matices taurómicos y de confianza en la diosa de los ojos vendados.

Quienquiera que examine, paso a paso, esa trayectoria se verá obligado a renunciar, para la explicación del tránsito de una etapa a otra, al influjo de la parodia o la ironía. Los rasgos genuinos de la afectividad española permanecen inalterables en lo esencial; y los juegos que los manifiestan se convierten en instituciones oficiales cuando dichos rasgos no hallan ocasión propicia para triunfar en batallas y aventuras; y adulteran los juegos importados, sin desnaturalizarlos, cuando la convivencia internacional, las competiciones continentales, o simplemente la moda, impiden desterrarlos.

III. LA PECULIARIDAD POLITICA ESPAÑOLA

Ya en el precedente apartado empezaron a dibujarse los trazos de la afectividad española, tan influyente en el éxito o fracaso de nuestras empresas políticas. No es el único factor—desde luego—del triunfo o derrota de un gobierno y de sus iniciativas de considerable envergadura; pero es un factor importante. Conviene, pues, afinar la puntería, llevar el análisis a su profundidad máxima, obtener resultados limpios y concretos, no retroceder ante el tópico o el respeto humano.

Si procedemos así, reconoceremos por de pronto que los juegos característicos de nuestra patria y los efectos que por inducción producen en ciertas solemnidades litúrgicas—consignemos que Guardini llamó a la liturgia, no sin peligroso equívoco, «juego sagrado»—ponen de manifiesto una afectividad terriblemente egocéntrica, enormemente individualista. Es individualista el tore-

ro que se juega la vida ante la bestia brava; su cuadrilla no funciona a modo de equipo, sino de comparsa. Lo es quien deposita su esperanza en el boleto de la lotería, acariciando, por lo general, proyectos bien ajenos al altruismo. Lo son esas mujeres que, en las procesiones del Viernes Santo, arrastran una cadena, y esos flamencos que saludan a la Dolorosa con una saeta. Bien: somos individualistas, incluso cuando obramos comunitariamente. No basta esta afirmación. Todo el mundo lo sabía. Habríamos descubierto el Mediterráneo. Importa profundizar más, explorando en qué se distingue el individualismo español del individualismo anglosajón o del individualismo argelino.

La primera nota inconfundible radica en que existe un objetivo común a todos los aludidos actos lúdicos de individualismo: todos, sin excepción, aspiran al «lucimiento». De ahí, tal vez, que al traje toreril se le llame «traje de luces», y al acierto del torero, «una lucida faena», y que, cuando la Fortuna no responde al dispendio invertido en la lotería, se diga irónicamente que «nos hemos lucido». La segunda nota consiste en que el español, para lucirse en cualesquiera de los juegos nacionales, arrostra graves peligros; es, de puro valiente, temerario. En ocasiones, la temeridad estribará en desafiar, con habilidad, pero sin astucia ni reparos, a un adversario terrible, el toro bravo, y en matarle cara a cara, precisamente cuando ambos, el torero y el toro, compenetrados en la danza dramáticamente bella de los pases de muleta, empiezan a comprenderse y casi diré a quererse; en otras ocasiones, la temeridad arriesgará la dicha familiar o se expondrá a críticas maldicientes; y en no pocas, pagará caro su empeño.

Estas dos notas—afán de lucimiento, valentía temeraria—suelen cimentarse en una tercera: ciega confianza en la suerte. El español, cuando juega o cuando algo está en juego, acostumbra a salir al coso con la despreocupación de quien se figura ser el predilecto de la fortuna, y cuando su innegable capacidad de improvisación, o su «furia» arrolladora, no alcanzan a vencer el obstáculo, se siente, antes que apenado, asombrado, y luego desconcertado. Si conserva, como es habitual en nuestro país, la fe religiosa, esta confianza en la suerte se identifica demasiadas veces con la convicción de que Nuestro Señor, o la Virgen invocada en sus títulos universales y nacionales, o tal o cual santo, no están menos interesados en el lucimiento y la temeridad de sus devotos que el devoto mismo que les rinde culto. El cristiano español salta, con excesiva facilidad, del plano natural al sobrenatural. En una de las obras más significativas de nuestro teatro, *La vida es sueño*, basta que Segismundo se rija por las verdades religiosas para que el régimen temporal de su reino se desenvuelva sin yerro, sin dificultades, como si Dios hubiese tomado personalmente el mando del país.

(15) Véase: *Enciclopedia Espasa*, artículos «Lotería» y «Toros».

IV. APLICACION A NUESTRA POLITICA DE DESARROLLO

Las consecuencias que de este análisis se coligen son tan palmarias que casi no hace falta enunciarlas. De nuevo advierto que ni el factor afectivo es el único que influye en el éxito político ni los juegos nacionales y sus análogos son el único instrumento para explorar la afectividad común, o por lo menos la afectividad media. Y declaro, además, que en esta ocasión no trato de enjuiciar moralmente nuestros juegos nacionales, sino pura y exclusivamente de utilizarlos como detectores de la sentimentalidad política española.

Estamos de acuerdo, sin duda, en que los índices positivos de una política de desarrollo se reducen a tres: elevación cuantitativa y cualitativa del rendimiento industrial y agrícola; equitativa distribución de las ganancias ocasionadas por este rendimiento; y aplicación de una parte no mezquina de las mismas en preparar y sostener la siguiente etapa del plan de desarrollo.

No es menos evidente que estos tres índices, estrechamente vinculados a la finalidad patriótica y moral intentada por una política de desarrollo, son correlativos a la capacidad de los dirigentes de ésta, a la progresiva capacitación técnica de los realizadores, a la tenacidad y espíritu de sacrificio con que unos y otros perseveren en la ardua tarea y al apoyo que les dispense la opinión pública, fuertemente influida por la peculiaridad afectiva.

Pero no es sólo la opinión pública la influida por dicha afectividad; lo están también los demás factores. ¿Quién no ve que la valentía, la osadía, inclusive, la conciencia cristiana del deber, el hallarse presto a beneficiarse de la suerte—si ésta se muestra generosa—y a contrarrestar con mayor esfuerzo el infortunio si se muestra esquiva, y la fe en los auxilios divinos, supuestos los medios humanos, según y conforme expresan adagios tan nuestros como «A quien madruga, Dios le ayuda», «A Dios rogando y con el mazo dando», «Dios aprieta, pero no ahoga»,

revelan o producen una afectividad sumamente favorable al acierto en la dirección política, al esfuerzo para capacitarse y al sacrificio en la realización? ¿Quién pondrá en duda que en esta coyuntura del desarrollo son de signo negativo el individualismo exacerbado, el prurito de «lucimiento» individual y hasta de «lucimiento» patriótico vanidoso e ineficiente, y la superstición de que la suerte nos patrocina mágicamente y de que merecemos ser los niños mimados de la Providencia?

¿Quiero decir con esto que debemos desterrar de España todo juego de habilidad personal o de azar? En modo alguno. Ni de España ni de la escuela. Suscribo la opinión de Claparède (16): los juegos son una preparación a la vista tomada en serio, son —en términos más de hoy— una magnífica pedagogía existencial que debe ser regida por la esencial. Y la existencia humana, así la individual como colectiva, no es sólo habilidad y emulación, es también azar (17) y regocijo o llanto. Pero cada cosa en su lugar y a su tiempo. Que el azar no se erija en sustituto del esfuerzo, ni el regocijo o el llanto degeneren en frenesí. No hay que desterrar; hay que dosificar, compensar e instruir.

Valléndonos de todos los medios a nuestro alcance, sin excluir los juegos y la ponderada crítica de su significado, de su efecto y de su puesto exacto en la jerarquía de valores, deberíamos contribuir los pedagogos intencionales —desde el hogar, la escuela o el púlpito— funcionales —desde la televisión, el cine, el radio o el cartel anunciador— a que el pueblo, y singularmente la juventud se convenzan de que los españoles estimamos, intelectual y sentimentalmente, el auténtico «lucimiento» en vez de la majeza, la temeridad o el desplante, y no obstaculizamos el «lucimiento» colectivo, a fuerza de preocuparnos del individual, nos habrá caído a todos, no sólo a un afortunado, el premio gordo de la lotería.

(16) CLAPARÈDE, E.: *Psicología del niño y pedagogía experimental*, traducción. Madrid, 1927. cap. IV.

(17) TUSQUETS, J.: *La Lotería Nacional como factor educativo*.