

EL JUEGO EN MI VIDA

El juego y el círculo mágico en dos  
aspectos de mi vida: niñez y adolescencia

Alejandro Cifuentes Villarroel

Universidad UNIACC

Nicolás Abraham Valdivia

25 de mayo del 2018

## Resumen

El juego y el círculo se ha visto reflejado tanto en animales como en nosotros, las personas; en donde yo no me salgo de esta condición instintiva aportada por los ancestros de nuestra especie. En este escrito se verán el actuar de forma muy inmersa las diferentes actividades cotidianas por los seres vivientes con el "como si", siendo comparadas con mis experiencias de dos aspectos de mi vida, mi niñez y adolescencia, con los diversos ejemplos que han existido a lo largo de nuestra historia y de nuestra cultura, además del raciocinio que hemos adquirido especie y de cómo esto se ve reflejado en el libro de Johan huizinga: Homo ludens.

## El juego y el círculo mágico en dos aspectos de mi vida: niñez y adolescencia

Existen una gran cantidad de culturas en nuestro planeta. Culturas que, a pesar de que estén a muchos kilómetros de distancia, poseen cosas en común, ya sea en el surgimiento de estas, lo moralmente correcto, la estructuración de justicia, o en otras palabras, civilización, ética y moral, estado y leyes; entre muchas otras cosas. ¿Qué extraño no? Tanta semejanza en la forma de surgir de nuestras civilizaciones actuales y de antaño. Quizás estemos unidos por algún ancestro en común que evolucionó y sus semejantes se dispersaron por el gigantesco mundo, y nuestra esencia como especie esté regido por una misma raíz, y lo que vemos en la actualidad son las hojas del gran árbol llamado humanidad.

La forma de actuar de nosotros, los humanos, depende de la forma en que nos crían. Y los que crían a sus sucesores se basan en la crianza que recibieron de sus criadores, creándose así, a gran escala, las tradiciones y la cultura. Y yo, obviamente, no me libro de esta forma de ser, ya sea, por ejemplo, en las necesidades vitales en la vida cotidiana, o en los fenómenos que se reiteran culturalmente en diversos países sobre mí, entre otras cosas; cosas que tienen como base de surgimiento como modo de "juego". Desde los más simple como una interacción, en donde no solo es percibida en los humanos, sino que también en la vida animal, hasta cosas a gran escala, como una cultura y/o civilización.

La cultura no existe sin las personas, dado que las personas tienen el juego como ese "adorno de la vida" o "complemento" como función biológica. A la vez, la cultura, o comunidad, tiene la forma de expresión de las personas. Por ende, las personas y la cultura hacen el sustento de la vida, ya que una no puede vivir sin la otra, van conectadas de la mano en el crecer y al ir evolucionando con el pasar del tiempo. Y es así como la cultura y la forma de actuar nace en forma de juego, ya que desde interacciones instintivas, como la de los animales, se va formando la expansión de información entre los pares para así crear una civilización.

La forma en cómo nos enseñan nos hacen aprender y crecer como seres vivos, dependiendo de la cultura en que uno viva. En este caso (hablando de la enseñanza otorgada), las interacciones entre nosotros y esos "tutores" nos enseñan a cómo debemos actuar, para que luego se encienda la llama de la creatividad en nuestras mentes. En la vida actuaremos de una tal manera con un determinado fin, actuaremos "como si", es decir, haciendo algo en un mundo no real sin dudar de nuestra realidad.

Esta actividad de actuar "como sí" es producto del raciocinio que tenemos como especie y de cómo hemos evolucionado. Sin embargo, esto no significa que los nosotros seamos los únicos que actuemos de esta forma, ya que los animales también interactúan de una forma lúdica. Con estos seres compartimos la interacción básica (play) y diferimos en la compleja (game), como cuando perros juegan entre ellos, al igual como lo hacemos los humanos. Esta es una comprobante de que el juego y nuestra especie no es únicamente racional, ya que, como dice el antropólogo holandés Johan Huizinga en su libro, *los animales pueden jugar y son, por lo tanto, más que mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por lo tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional*

(Johan Huizinga. (1938). *Homo ludens*. 1972, de Alianza / Emecé Sitio. Libro p. 15). Por añadidura, queda en duda la existencia de cuál es nuestra esencia como humanidad: ¿la razón?, ¿la emoción?, ¿o compartimos nuestra característica con los animales y es el jugar? Nos queremos diferenciar de las otras especies cuando lo único que logramos es terminar asemejándonos más a estos, dado que compartimos las mismas raíces.

Entonces, el jugar no es racional, ya que limitaría solo al humano. Lo que nos diferencia levemente es el uso de la razón de saber que estamos, en cambio los animales solo juegan. No es lo mismo respirar instintivamente que inhalar y exhalar conscientemente, ya sea con fines de relajación, almacenar oxígeno (como los nadadores antes de que empiece la carrera), entre otras cosas. Yo me he dado cuenta de esta consciencia de acción cuando estaba en mi niñez y mi madre me explicaba estas cosas con el yoga. Esta es una actividad con fines de autoconocimiento y equilibrio físico y mental, en donde a veces uno imita posturas de animales (como si fuese un perro, por ejemplo, en la postura del perro, valga la redundancia) para la meditación y/o trabajo Psicofísico; en resumen, ejemplos de actuar en base al "cómo si" hay por montones, ya que es nuestra vida cotidiana la que se ve ensimismada en esta condición.

En mi vida, el "como sí" se me presenta frecuentemente en mi día a día, ya sea inconsciente, como por ejemplo cuando estoy jugando en un videojuego y planifico una estrategia y al estar tan inmerso en esta acción que siento como si yo estuviese dentro de ese mundo virtual y busco la mejor opción para salir beneficiado; o conscientemente, cuando estoy en un papel de teatro y tengo que representar un personaje, ya que estoy lúcido en la persona que soy realmente no es esta interpretación. Sin embargo, después de leer el libro me di cuenta de que al actuar conscientemente no era consciente de que estaba actuando "como sí", de pensar en sumergirse en un "mundo no real" con fines específicos, dependiendo del momento en que me encuentre. De pensar "estoy jugando y aparento identificarme en algo no real" o "estoy actuando como si fuese otra cosa que no soy yo". Pienso en el pasado y nunca me cuestioné, cuando comenzaba a jugar, que era humano aun cuando representaba en mi mente ser un tigre; simplemente lo obvié. ¿Será esto por la forma que crecemos en base a nuestra cultura en forma de juego?, ¿o más bien es un factor instintivo instaurado en nuestros genes de forma permanente desde los inicios de nuestra especie?

Para resolver esta incógnita hay que recalcar que en nuestra vida siempre hay acciones con un objetivo, siendo este dependiente de la situación en que se encuentre. Esta acción la podemos realizar consciente o inconscientemente (dependiendo de la necesidad que exista), en donde existe una diferencia entre hacerlo para uno mismo o hacerlo para hacerlo mejor que otro. No es lo mismo luchar por algo que hacer una representación de algo (natural) con un escape de la realidad, ya que, como dicho anteriormente, uno es un bien propio, mientras que el otro es hacerse sentir identificado frente al resto. Un claro ejemplo de distinción de esto, en una situación animal, es cuando, basándome en un ejemplo del libro *Homo ludens* (Johan Huizinga. (1938). *Homo ludens*. 1972, de Alianza / Emecé Sitio. Libro. Cap.1 p.28): el de los pavos reales. Los pavos reales, cuando están en período o época de apareamiento, el macho para impresionar a la hembra y a sus semejantes, con el fin de lograr su objetivo de aparearse, muestra las plumas coloridas que tiene, causando admiración en los de su

especie. Y no solo eso, sino que baila. Ese baile que hace es un escape de la realidad, una representación natural, de actuar como si fuese el mejor; ya que hay tantos pavos machos que provoca que el color y belleza de las plumas no sea suficiente para la hembra. Lo más curioso de todo es que nosotros, los humanos, tenemos las mismas acciones instintivas. ¿Por qué cuando el jugador de fútbol hace un gol se saca la camiseta? o en épocas más antiguas, cuando los gladiadores gritaban al ganar la batalla. Esto demuestra, tanto en animales como en humanos, los actos instintivos que poseemos en común. Otro ejemplo es cuando yo era niño, y a otros también les ha pasado, entre alguno de mis compañeros hacíamos competencia de quien comía más rápido. Cuando nuestra entretenida competencia se volvió más popular en el curso, empezamos a tener barra, provocando que el que ganase se volviera eufórico por celebrar su victoria: a veces nos parábamos arriba de la mesa a celebrar con la "hinchada", otras veces gritábamos, entre otras cosas. En sí, tomábamos el ganar como identificación hacia nuestros semejantes y actuábamos como si fuésemos el mejor.

Lo anterior es un ejemplo de la presencia del círculo mágico, siendo este definido como un espacio de interacción simbólico caracterizado por la inmersión que genera al que juega, siendo estos los causantes de la existencia de este círculo: *los jugadores* (los que comen comida a máxima velocidad). Después de días de competencia, empezaron algunos de esos jugadores a sentir impotencia al no poder ganar, provocando en ellos pequeñas mañas y pillerías que, al no tener reglas nuestro juego, empezaron a limitarlo cada vez más, como empujar al otro mientras comía para así ganar tiempo, o esconder el tenedor a los otros participantes, entre otras cosas; generando que el juego fuera cada vez más estructurado con reglas a cumplir. Estos jugadores se le llama los *tramposos*, siendo caracterizados por el incumplimiento de las reglas. Sin embargo, aceptan el círculo mágico al igual como los que ven la actividad como única participación en este: los *espectadores*, a diferencia de los llamados *aguafiestas*, los cuales no lo aceptan y su objetivo es deshacer ese mundo de interacción por lo absurdo que lo consideran, además de quitar constantemente la credibilidad de este. En el ejemplo anterior, los no clasificados aún serían como espectadores la barra que apoyaba a los jugadores, mientras que los aguafiestas serían los compañeros que se burlan de la competencia y, con su constante actividad negativa hacia esta, su intento de que vieran a los jugadores como absurdos.

De todas formas, en si cada uno tiene su propia razón de hacer las cosas. Unos con méritos propios, mientras que otros hundiendo a otros. Siempre me ha llamado la atención que en vez de subir lo más alto posible, intentan bajar al otro no para estar a harta altura, sino para estar más arriba que el otro. Y es aquí cuando se ve la competencia en nuestra vida. Ya lo instintivo que compartimos con los animales en nosotros evolucionó de una manera mucho más "honorable" entre nuestros semejantes. El juego, viéndolo desde un enfoque mucho más competitivo, es una búsqueda de honor, ya sea entre una competencia entre uno mismo o con otros, en donde uno pone a prueba el precio que uno está cediendo a perder para ser apreciado por uno mismo o sus pares.

En el ámbito colectivo, en donde participan más de una persona, el jugar competitivamente es para mostrarse ser superior en el desenlace del juego, siendo esto posible con el *ganar*, otorgando prestigio y/o honor cuando se consiga, o en otras palabras que se gana un "premio" fuera de la atmósfera del juego, ya que los espectadores (aunque no exclusivamente ellos, ya que personas ajenas

al círculo mágico en donde hubo competencia puede tener conocimientos de lo sucedido) tiene una opinión respecto al que gana, a la vez sobre al que pierde. Un ejemplo es cuando yo, ya adolescente, practicaba deporte competitivo, tales como hockey patín, artes marciales, ajedrez, entre otros . Cuando ganaba me sentía satisfactorio conmigo mismo y, no conscientemente, me colocaba de manera superior respecto al que perdía. Ya desde el punto de vista del espectador, se veía como yo ganaba el honor y prestigio de ellos por mi actitud respetuosa frente al rival. En cambio, cuando el rival actuaba de forma no respetuosa frente a mí, todos le ponen un "estigma" sobre él o, en otras palabras, no tiene honor. Entonces ahí se generaba un mayor contraste entre me victoria y prestigio contra el estigma y el no honor obtenido del rival, generando en mi un poco de satisfacción por el ganar, y sobre su actitud indiferencia.

Eso es lo principal característico del juego, en especial lo competitivo: la inmersión. La importancia de arriesgar el honor y prestigio que uno tiene, de lo misterioso que es por el hecho de que no se sabe que sucederá. Y, como dice Johan Huizinga, *la importancia determinada por la tensión y el valor del juego (...) hace que el jugador olvide que está jugando* (Johan Huizinga. (1938). *Homo ludens*. 1972, de Alianza / Emecé Sitio. Libro. Cap.2 p.74). El factor externo cultural tan influyente en el jugador por el cambio de su imagen que tendrá según las acciones que haga genera que lo lúdico que es el juego en un principio se vuelva algo totalmente serio, ya que de ser apreciado por la sociedad (viéndolo a gran escala, ya que puede ser un simple grupo que lo está observando) a obtener la pérdida de honor por parte de sus semejantes.

En los deportes que yo practicaba, la competencia era tal que si yo no daba lo suficiente, o había alguien mejor que uno, me dejaban fuera del equipo, entrando el factor social del honor y prestigio en la imagen propia. Lo mismo pasa con las notas (en especial en enseñanza media del colegio): los de las mejores calificaciones eran tomados como superiores respecto a los que tenían peores, visto desde los profesores y entre los alumnos. Pero ahí es donde depende el uno el honor que quiera "imponer" o "reflejar". Puede que no tenga el honor de sus semejantes por las notas no tan excelentes, pero si el de haber aprendido en la clase y que su nota no define su forma cantidad de inteligencia; por lo que no le influenciará el ser no superior a sus similares sino a él mismo del pasado, de superarse cada día.

En sí, depende de la forma que razona cada uno. El honor es algo subjetivo que cada uno le toma valoración que cree necesaria, por consecuente la fijación simbólica antes mencionada entre la tensión y lo que se arriesga no es tan volátil como cuando está el honor en juego. Esto se verá en el desenlace del juego únicamente si la reglas fueron aceptadas y respetadas. En mi caso, cuando jugaba un videojuego online competitivo, mi intención siempre fue ganar y ser de los mejores y de los más respetados. Nunca lo conseguía, hasta que un día se me ocurrió buscar archivos ilícitos y colocarlos en el juego con el fin de ser más poderoso que el resto, ya que me permitiría tener poderes y ataques muchos más poderosos. En desenlace, fui el mejor del servidor, tenía el honor de todos, menos el mío. El costo de ganar era muy alto, y el de perder muy bajo. Tenía el respeto y prestigio de todos menos el de mi persona. Esa inmersión fue tan alta que la barra entre el honor y deshonor era la muy pequeña, y en mi caso obtuve lo que al tramposo del círculo mágico es pillado: el deshonor; y lo peor que de parte propia.

Entonces, el honor y deshonor depende de la persona y sus semejantes. En la vida real es muy diferente a la de un mundo virtual, ya que el honor y prestigio está entre tus semejantes cotidianos en el primero, mientras que en el segundo en un mundo ajeno a lo común en tu día a día con la interacción entre personas. También la inmersión no es tan grande ya que lo que hay en juego no es lo suficiente como para olvidar que uno está jugando.

Por lo que, en resumen, como especie hemos evolucionado con una capacidad de razonamiento que nos permite solucionar problemáticas tanto en nuestra vida cotidiana como en un tema en específico fuera de lo normal. Esto sin despegarnos de nuestras raíces instintivas que compartimos con los animales, como el hecho de la representación y grandeza que queremos llevar a cabo ante nuestros semejantes, como el ejemplo del pavo real y la semejanza simbólica que tenía con algunas acciones humanas, como cuando el jugador de fútbol se saca la camiseta para celebrar un gol.

Además, esa capacidad de raciocinio nos da saber sobre la conciencia que ejercemos sobre las acciones que estamos haciendo, como la diferencia entre el actuar como si y el saber que estoy actuando como si, el control de estímulos instintivos, como la respiración, entre otras cosas. Esta capacidad nos ha hecho imponernos frente a otras especies en este planeta, y también a nosotros mismos.

Esta imposición es producida, como modo de juego, con el cómo el círculo mágico. Este se ve representado en nuestro día a día, dependiendo de los causantes de su existencia y eliminación (jugadores, tramposos, aguafiestas, espectadores). Esto es explicado en experiencias vividas por mí tanto en mi infancia como en mi adolescencia.

En estas etapas de mi vida la competencia siempre estuvo implícita y explícitamente, ya sea en juegos comunes, en mi día a día, en los deportes que practicaba, entre otras cosas. Esto siempre se vio reflejado en la constante tensión que existía entre el honor propio y el honor impuesto por los demás, dependiendo de cada uno su preferente, en donde existen ocasiones en donde la inmersión es a tal punto que se nos olvida que estamos jugando.

Hay veces en donde no nos tomamos la molestia, ya sea competitivamente como crecimiento personal, de ir siempre un poquito más allá, quedarme dando el ciento por ciento y no esforzarnos con el ciento un por ciento. Que el conformismo es tal que no nos importa estar bien apreciados por el resto y del poco honor que nos tendrán y tendremos. De quedarnos contentos con simplemente echar la pelota al hoyo. Tal como hay personas así, existen personas contrarias a lo anterior mencionado. Es por esto que la cultura existe tanta diversidad, y de cómo traspasamos esa diversidad a las nuevas generaciones. Es por esta razón que el "como si" y la competencia siempre estará en nosotros como especie.

## Citas bibliográficas

Johan Huizinga. (1938). Homo ludens. 1972, de Alianza / Emecé Sitio. Libro.

Apuntes en clase de historia de los videojuegos.

