

Una mirada a l'home que juga

Jaume Bantulà

Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Ciències de l'Activitat Física i de l'Esport (CAFE)

Resum

Aquest article, concebut com a presentació del monogràfic, està configurat en dues parts ben diferenciades. En la primera part, de manera molt sintètica, s'indica que l'interès per l'activitat lúdica es desenvolupa sobretot a partir de la curiositat que desperta la infància en el segle XIX, la qual comença a considerar-se com un estat diferenciat de l'adult. Acostar-se al món infantil significà ocupar-se d'una de les activitats principals i primordials que desenvolupen els infants: el joc. D'aquesta manera fou com començarien a desplegar-se, des de perspectives diverses, variades teories explicatives en torn d'aquest fenomen. En l'abordatge d'aquest objecte d'estudi, però, els fruits han estat escassos i som lluny de trobar una teoria explicativa general. En aquest article, resseguint Huizinga, intentem acostar-nos a una definició en torn del joc a partir de considerar diversos dels elements constitutius de la seva essència. No obstant això, cal ser conscients que el joc no es deixa aprehendre amb facilitat, sobretot si aquesta aproximació a l'homo ludens no s'efectua des de la seva dimensió bio-psico-social. Per això el monogràfic té un caràcter multidisciplinari. La segona part d'aquest article té com a finalitat presentar cadascun dels tretze escrits, sabedors que, a pesar de significar interessants aportacions a l'estudi del joc, els articles no esgoten el discurs que es desplega quan estem interessats a fixar la nostra atenció en l'home que juga.

Autor de correspondència

Jaume Bantulà

Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna

Universitat Ramon Llull

c/Císter, 34

08022 Barcelona

jaumebj@blanquerna.url.edu

Introducció

La curiositat per la infància i per l'activitat lúdica ve de bell antuvi, malgrat que aleshores els infants eren considerats adults en miniatura i el joc era tractat sovint com una fotesa, per no dir quelcom menyspreable o fins i tot il·lícit. No serà fins al segle XIX, com indica Robertson en el seu estudi en relació a la infància europea de la classe mitjana del segle XIX, que «els poders públics començaren a considerar i pensar en els nens respecte a si mateixos, amb unes necessitats especials, donat el seu desemparament i vulnerabilitat, i no com a adults petits amb dret a prestar els seus serveis durant setze hores al dia o com a esclaus dels seus pares». (Robertson, 1982, pp. 470-471). Fins aleshores la història de la infància aniria lligada a l'infanticidi, a l'abandonament, als maltractaments i càstigs corporals, a la fam i als abusos sexuals, a la seva venda directa, i al treball infantil en condicions infrahumanes. En aquest context també és interessant el capítol que Mause dedica a repassar a grans trets aquesta colpidora realitat (Mause, 1982).

Aquesta preocupació per tal d'aproximar-se al món infantil resultaria, de retruc, de vital importància per a l'estudi del joc, ja que a ningú no li passa per alt el fet de considerar que una de les manifestacions que, per excel·lència, categoritza aquest estat, és l'activitat lúdica. Aquest fet notori afavoriria el despertar d'un interès creixent per elucidar la naturalesa del joc, ni que fos com una manera indirecta d'acostar-se a l'estudi de l'infant.

Des d'aleshores, des de diferents òptiques i disciplines, s'ha centrat la mirada en l'home que juga, per a opinar sobre la naturalesa i la transcendència del joc. En alguns casos aquesta mirada ha estat atenta a la recerca de les raons, de les causes que determinen l'activitat lúdica, intentant de trobar resposta al «per què es juga?». En altres casos, el problema ha consistit en saber quina és la finalitat que persegueix l'ésser viu, l'*homo ludens*, a través de l'activitat lúdica, és a dir, «per a què juga?»

De fet, però, tant les lleis causals, perseguïdes per les ciències físiques i naturals, les quals intenten esbrinar quin és el motiu pel qual es produeix un determinat fenomen, seguint el principi racional de la causalitat, com les lleis o principis finals, que cerquen el t́elos (la finalitat), elaborant teories teleològiques, no s'anul·len ni es contradueixen, sinó que es complementen i permeten de comprendre millor l'objecte d'estudi.

Les primers consideracions en relació al joc que, entre els actuals estudiosos del joc, s'ha convingut a anomenar-les teories clàssiques, es for-

mulen a partir de la segona meitat del segle XIX. Aquestes consideracions inicials, són bàsicament de caire fisiobiològic, i estan estretament influenciades per la teoria de l'evolució de Darwin (1809-1882).

La revolució que la teoria evolucionista va aportar, no tan sols a les ciències naturals, sinó també a tots els hàbits de pensar, fou força transcendent. No endebades la teoria darwiniana es convertí en una teoria-marc. El determinisme biològic com a referent del pensament científic de l'època, provocaria que diversos estudiosos com foren Spencer, Lazarus, Groos, Hall i Carr, defensessin el joc com un instint o impuls, malgrat que cadascun d'ells adoptés un punt de vista particular en la seva argumentació.

Entrat el segle XX, les teories fisiobiològiques prosseguirien amb el seu intent de trobar un model explicatiu del joc i el seu origen, si bé, des de finals del segle XIX, s'hi afegirien altres teories que situaven les dissertacions al voltant de l'activitat lúdica en el camp de la psicologia o bé analitzaven el joc atenent sobretot a la seva dimensió social i cultural. Aquests estudis preliminars permeteren que la dècada dels anys vint, un cop superada la primera guerra mundial, fos fecunda quant a aportacions científiques multidisciplinàries que tindrien el fenomen lúdic en l'epicentre de les seves investigacions, i en les quals el joc seria contemplat, cada cop més, com un nucli d'interès associat a la infància. A l'escalf d'aquest elevat interès sorgirien noves teories que poden qualificar-se de modernes per contraposició a les denominades clàssiques. Entre aquestes destacarien les esgrimides per Stern, Bühler, Buytendijk i Claparède, si bé, com fa menció Elkonin (1980), amb les teories de Groos, Buytendijk i Claparède es posaria fi al període d'intentar elucubrar teories globals, és a dir, de pretendre construir explicacions generals sobre la naturalesa i el sentit de l'activitat lúdica.

D'aleshores ençà, els diversos científics i pensadors no han fet més que focalitzar la realitat lúdica en el seu propi camp d'estudi, amb la qual cosa cada disciplina científica, amb la seva particular aportació, ha contribuït a aprofundir en torn del joc, malgrat que aquesta circumstància hagi significat la renúncia a trobar un model explicatiu del fenomen, potser perquè, com assevera Echevarría, «no hi ha cap possibilitat d'èxit a partir de l'instant que un afirmi i produeixi una teoria sobre el joc» (Echavarria, 1980, p.180).

I això és així, perquè el joc fuig de tot intent de ser acotat en una única categoria. No tan sols sembla una quimera intentar de cercar una teoria explicativa del fenomen lúdic, sinó que, fins i tot, hom

troba força dificultats quan pretén de cercar una definició conceptual del terme joc, puix que, de la mateixa manera que succeeix en altres manifestacions humanes, és gairebé una tasca estèril pretendre explicar la manifestació lúdica mitjançant una hermenèutica unitària i exclusiva. Convé remarcar que només des d'un enfocament obert i plural és possible aproximar-se al nucli del joc. Cal interpretar el joc com una realitat ambivalent, heterogènia, multidimensional, polifacètica i polièdrica. Un cop reconeguda la complexitat de la tasca, cal apostar per incloure múltiples i variades vies d'interpretació, malgrat que aquestes puguin ser fins i tot contraposades.

És possible una definició de *joc*?

El joc no es limita tan sols a una de les seves significacions o a un dels seus nombrosos plans de referència, sinó que és la suma de tota una colla. Traduir i reduir el joc a un d'aquests plans de referència és aniquillar-lo, anul·lar-lo quant a instrument de coneixement. És més pertinent, doncs, establir les articulacions entre els plans i assenyalar la multiplicitat de comportaments. Cal aprofundir en les significacions per a penetrar en el fenomen lúdic. Una mirada a l'home que juga ha de fer-se contemplant el joc com una manifestació bàsica humana i, per tant, el seu estudi ha d'abordar-se des d'una dimensió bio-psico-social.

El caràcter inefable de l'activitat lúdica, que fuig d'intents racionalitzadors, és degut al fet que al joc s'hi juga, és un acte, una acció, una experiència que es realitza, una impressió i expressió del jugador, és un fet viscut entre dues realitats: la psíquica i l'exterior.

Sembla un contrasentit que hom sàpiga quan està jugant i quan no i que, alhora, li sigui tan costós i difícil aprehendre el sentit del joc, el seu origen, el seu per què i el seu per a què. Som davant una tasca complexa en la qual han esmerçat esforços considerables il·lustres pensadors i homes de ciència i, malgrat tot, com acabem d'esmentar suara, els resultats han estat epistemològicament decebedors.

Què és el joc? Acció de jugar; correcte. Què és jugar? Resposta difícil, perquè hom es troba davant d'un terme hermenèutic. És clar, però, que els límits entre jugar i no jugar hi són. En el moment en què es desdibuixen, el joc desapareix. Els protagonistes pot ser que els espectadors no— sempre saben quan estan jugant, no hi ha ambigüitat en això. Per reafirmar aquesta qüestió podem fer esment a un parell d'exemples que Cañeque ens suggereix en la seva obra: «Un individu fa una broma: l'altre la rep com és. Tots dos se'n burlen i riuen. Juguen, perquè també

es pot jugar amb la paraula. Per contra, pot passar que a l'altre no li agradi la broma, que tregui el geni i amenaci amb el puny: heus ací una querella, una disputa. La paraula pot ser broma o injúria, ja que tot és joc i res no és joc». El segon exemple encara resulta més clarivident per a entendre els contorns de l'acció lúdica: «És imprudent de jugar amb un arma i, malgrat tot, és possible de fer-ho. Un home pren un matxet o un fusell i fa com si volgués ferir o matar algú. Aquest ho comprèn i fa com si fugís i evités el cop. Ja els tenim fent contorsions que produeixen una rialla general: juguen. Per què el que té l'arma no fereix o mata l'altre? Perquè coneix el límit entre allò que és joc i allò que no ho és. Si perdés de vista aquest límit, si el franquegés, es convertiria en un agressor o en un assassí. El mateix succeiria al seu company: si no es tractés d'un joc, acudiria a un tribunal per denunciar una amenaça de mort. Tot és joc i res no és joc». (Cañeque, 1993, pp.15-19)

El joc manté, d'aquesta manera, una interconnexió sistemàtica amb allò que no és joc. És ficció, ja que hi ha consciència que l'acció lúdica és diferent d'una mateixa acció que succeeix en la vida real. Alhora, però, no es podria afirmar que l'acció esdevé en el pla de la irrealitat. El joc trasllada el subjecte més enllà de la vida corrent, allunya i transforma la vida conscient, és una fabulosa i admirable «fàbrica de somnis» que permet de somniari despert. El món del joc i el món real són dos plans que actuen intercalats, hi ha un pas constant d'un a l'altre. És una realitat més o menys màgica, que guarda més o menys relació amb allò quotidià.

Sense poder afirmar-ho amb claredat, la ficció no és únicament un destacat element caracterial de l'activitat lúdica, sinó que, fins i tot, podria ser considerada un dels elements diferencials de més relleu, un dels que resulten menys irrefutables quan s'assenyala la seva presència en l'esfera del joc i també un dels seus ingredients constitutius més essencials.

El joc actua com a enllaç entre dues bipolaritats contrastades: la realitat i l'esfera d'allò irreal. Sense ell no és possible el trànsit entre ambdós mons sense risc per a la salut, només ell fa possible franquejar les línies.

Així, doncs, l'especulació comporta precisar que el joc permet de suportar i transformar la realitat, al mateix temps que és un ajut bàsic per a distingir la realitat de l'esfera d'allò irreal. És com si no n'hi hagués prou, amb els somnis, per a allunyar-se de la realitat o reviure-la, i el joc esdevingués una excel·lent excusa per a fer-ho, però no de manera inconscient, sinó de forma lliure i voluntària.

De fet, també, per als mateixos animals, la frontera entre allò que és joc i el que no ho és resulta prou clara. Els animals, per exemple, juguen fent com si es barallessin, mosseguessin o es clavessin cops, s'ataquen fingint un combat real. Fins i tot, un gos és capaç de jugar a perseguir la seva pròpia cua, actuant com si no volgués saber que és la seva, perquè, en l'instant precís que reconeix la cua com a pròpia, el joc finalitza.

De la mateixa manera succeeix amb el gènere humà. Mentre l'infant ho desitja, l'escombra és un fantàstic i ferm cavall que el converteix en un experimentat genet, malgrat que la seva mare li insisteix que vagi amb cura de no trencar res amb el mànec de l'escombra. Ell, igual que la seva mare, sap prou bé que no va muntat damunt un cavall, però tampoc no reconeix l'escombra. Quan ho faci, haurà donat el joc per acabat.

Es tracta d'una acció irrefrenable?, una tendència invencible?, quelcom que pot més que un mateix? És clar que no. Hom no juga si no vol. Perquè neixi el joc cal intencionalitat. A diferència d'altres activitats, l'acció lúdica tan sols és possible quan es tracta d'un **acte espontani, voluntari, no imposat i lliurement escollit**.

Ara bé, una mateixa acció pot ser lúdica o no, perquè pot ser viscuda, experimentada, sentida, de maneres diverses. Aleshores sembla que la importància no recau tant en l'activitat com en l'actitud que envolta i caracteritza l'acció, i aquesta, per a què el joc brolli, ha de fonamentarse en el seu tarannà lúdic, és a dir, esdevenir una **activitat agradable, que procuri benestar, que reporti plaer, que la seva finalitat no sigui cap altra que passar-s'ho bé, distreure's**. Hom pot jugar a perseguir una persona, però la mateixa acció pot ser considerada lúdica o no, perquè la pot perseguir per múltiples raons, entre les quals el fet de jugar només és una d'aquestes.

Al mateix temps, però, es pot argüir el següent: per què, si es tracta d'una acció que procura goig i plaer, és possible que hi hagi situacions en les quals hom sigui capaç d'aventurar-se a conduir un vehicle, en sentit contrari, per tal d'anar a topar i esclafar-se contra qualsevol altre vehicle que circula de manera correcta per la seva via?, ¿és una sensació de benestar la que porta el jugador de la ruleta russa a prémer el gallet del revòlver?, ¿és goig allò que indueix el ludòpata a apostar sense fre fins al límit de perdre totes les seves possessions?, ¿experimenta una sensació agradable un jugador quan acaba el joc amb una derrota? Aquests exemples ens mostren com no tota situació lúdica es caracteritza per aquesta íntima relació amb el plaer i el benestar.

A més, sovint el joc comporta penes i sofriments per tal d'acceptar reptes i superar obstacles. Si no es pot afirmar que totes les activitats lúdiques aporten una sensació agradable, de benestar, goig i plaer, aleshores es fa difícil d'argumentar la seva defensa com a element diferencial.

Potser allò que empeny hom a jugar no és tant l'assoliment d'una sensació de benestar, com la recerca d'un **desafiament constant que manté el jugador en tensió permanent, fruit de la incertesa que comporta l'acció.**

Per què l'acció lúdica es desenvolupi amb tota la seva dimensió, requereix un escenari en el qual els actors-protagonistes efectuïn la seva *mise-en-scène*, necessita un espai que és acordat pels jugadors, abans o durant el transcurs del joc, i fora del qual aquest no hi té sentit o, fins i tot, pot esdevenir un contrasentit. La naturalesa de l'espai (públic/privat, sagrat/profà, prohibit/permès), les seves característiques (natural o domesticat, regular o irregular, definit o il·limitat) fan de l'element espacial una important peça d'anàlisi per a saber on opera el joc, en quins espais és visible i en quins es torna fonedís. El joc, perquè flueixi i s'esplai, exigeix un terreny, un camp, un territori.

I, si l'activitat lúdica sol·licita un espai, també requereix un temps en el qual acotar l'acció. A qui no li ha passat l'estona volant perquè estava enjogassat?, ¿per què el temps de joc sempre sembla més breu que el temps real?, ¿qui no ha realitzat unes determinades pràctiques lúdiques lligades a una època de l'any o a un moment del dia? En qualsevol situació lúdica, els jugadors convenen, a part d'establir l'espai de joc, el moment en què aquest començarà i finalitzarà.

No hi ha dubte que, si un jugador no té en compte i viola **els límits espacials i temporals** fixats, és sancionat i castigat per la resta de jugadors. Amb l'espai i el temps, igual que amb les regles de joc, no s'hi juga!

Després de revisar els diversos elements que permeten aproximar-se a la manifestació lúdica, els quals, per altra banda, és evident que per si sols no són diferenciadors d'altres tipus d'activitats, aportem una nova definició que, sense la pretensió d'ocupar cap lloc destacat en la vasta i dilatada llista de definicions existents, sí que té per objectiu aglutinar i condensar en un únic enunciat tots aquells trets que més poden ajudar a descriure l'objecte d'estudi. Vegeu, a tall d'exemple, les definicions que es recullen a Moreno (2002), Navarro (2002), Paredes (2003) i Huizinga (1972).

El joc és una activitat ludicorecreativa practicada dins d'uns límits d'espai i de temps, que comporta una finalitat en si mateixa, de caràcter agradable, intencional, espontània, incerta, voluntària i no imposada, malgrat que el jugador o jugadors, en un ordre absolut, han de sotmetre's obligatòriament a regles que alhora lliurement accepten. Aquesta activitat, qualitativament fictícia, que genera tensió cap al desafiament és sovint viscuda pel protagonista o protagonistes com una font intrínseca de plaer i diversió.

Arribats a aquest punt, és moment de presentar les col·laboracions que configuren el monogràfic d'aquest volum de la revista. A ningú no li sorprendrà que, en la recerca de l'*homo ludens*, de manera intencionada, s'hagi apostat per oferir una mirada ben diversa a l'home que juga. Som a punt d'endinsar-nos en la lectura d'una miscel·lània d'articles que, en cap cas, siguin aquests contemplats d'una manera individual o bé conjunta, no ambicionen d'esgotar el discurs lúdic; sí, en canvi, desitgen revifar-ne el debat.

El monogràfic, a partir d'aquesta presentació –que alhora ha pretès de suscitar el debat entorn d'una definició de joc, reflexionant al voltant de diversos elements caracterials d'aquest–, continua amb un segon article de Xavier Marín, «Jugar: un deure sagrat. Activitat lúdica i transcendència», per tal de contemplar el joc des de les perspectives de la teologia i de l'antropologia cultural. Perquè, quina analogia hi ha entre joc i experiència espiritual? ¿És l'experiència lúdica una via d'accés perquè l'home copsi quin és el seu lloc en el cosmos? El joc, en un origen sagrat, és consagrat a Déu. Els subjectes del joc no són els jugadors, sinó que, a través d'ells, el joc accedeix a la seva manifestació. La importància no recau en com juguen els jugadors, perquè, al cap i a la fi, és el joc que juga amb ells.

Aquest compendi envers l'*homo ludens* continua amb quatre aportacions que revisen l'activitat lúdica des d'una mirada diacrònica. En tres de les contribucions aquesta mirada, a més a més, s'interrelaciona amb el discurs pedagògic.

En el tercer article, «El juego infantil mediterráneo. La Grecia antigua», el seu autor, Andreu Cabrera, ens destaca la conveniència d'estudiar amb profunditat la cultura lúdica mediterrània, representada pel món hel·lènic, pel fet que aquest es constituí com a destacat punt d'intercanvi de diversitat de manifestacions lúdiques procedents d'arreu, moltes de les quals romanen en els patrimonis lúdics dels pobles de la ribera mediterrània.

A continuació, un quart article de Jaume Bantulà i Conrad Vilanou, «Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l'eutrapèlia», ressegueix la realitat històrica del jeu de paume (joc de palmell), un joc molt popular, documentat des del segle XIII i del qual gaudí força l'aristocràcia europea, principalment entre els segles XIV i XVI. Aquest joc, igual que altres pràctiques lúdiques, era acceptat amb certes reticències per la societat de l'antic règim, en la qual l'església perseguia el joc com a encarnació del mal. Els humanistes del Renaixement, guiats sobretot pels seus pedagogs, serien els encarregats de destacar-ne els beneficis físics i socials, elogiant l'eutrapèlia, una virtut aristotèlica, recuperada per al cristianisme per sant Tomàs d'Aquino. Així, al llarg del XVI i XVII, hom troba, d'una banda, disposicions reials i eclesiàstiques limitant, i sovint prohibint, els jocs i les apostes i, de l'altra, aquells que accepten les possibilitats educatives del joc. En aquest sentit, l'eutrapèlia, és a dir, la manera de divertir-se de manera moderada, ordenada i equilibrada, seria una solució per a superar l'estret marge en el qual era possible desenvolupar l'activitat lúdica.

El cinquè article d'aquest número de la revista, de Carlos López von Vriessen, «La prohibición del palín o chueca en Chile entre los siglos XVII y XVIII» permet d'il·lustrar l'animadversió que el poder –en aquest cas els colonitzadors espanyols– mostra envers l'activitat lúdica popular. Al *palín*, originari del poble maputxe, s'hi jugava com a recreació, preparació física i per prendre decisions i acords entre llinatges. La seva pràctica era molt estesa, fins i tot després de la irrupció, en el segle XVI, dels espanyols en terres xilenes. López von Vriessen, que ha esmerçat molts anys d'estudi en relació a aquest joc, explica per què el poble maputxe, malgrat els diversos intents de prohibir la seva pràctica, ha estat capaç de conservar el *palín* com un dels valors més preuats de la seva cultura, resistint a tot intent d'aculturació.

Andrés Payà, en «Jugar a la guerra i a la pau. Breu història dels discursos ludicopedagògics als segles XIX i XX», revisa dues concepcions pedagògiques totalment contraposades, fruit dels canvis ideològics operats en la història contemporània d'Espanya. Per un costat, els períodes en els quals s'ha promogut l'educació militar i la formació patriòtica infantil i, per l'altre, aquells moments en els quals els educadors han alçat la veu contra la utilització de jocs i joguines bèl·lics. Payà, en aquest sisè article, rastreja el discurs educatiu que s'articula entorn de la juguina bèl·lica, a través d'una acurada revisió de llibres, memòries, articles, ponències i comunicacions científiques.

El setè article exposa una altra manera d'analitzar el joc, i aquesta fixa atentament la mirada en el vessant psicològic. Roser Vendrell argumenta en «El joc lliure: un espai per al desenvolupament infantil», la necessitat d'afavorir aquest tipus de joc en l'educació infantil, perquè és cabdal per al desenvolupament de l'infant. A partir de diverses aportacions de prestigiosos teòrics, Vendrell emfatitza el desenvolupament cognitiu, mostrant, mitjançant exemples, com el joc lliure, ja sigui manifestant-se a través de l'activitat exploratòria, del joc simbòlic o del joc reglat, resulta imprescindible en els primers anys de vida i, per tant, el currículum escolar no el pot excloure en aquestes edats. Per això l'autora discrepa d'aquells plantejaments que, en l'etapa d'educació infantil, proposarien només el joc dirigit. L'article conclou recordant la tasca fonamental que pot realitzar l'adult –pares i educadors– com a mediador en el joc dels infants.

En continuïtat temàtica, si bé amb un tractament força diferenciat, la vuitena de les col·laboracions, la de Víctor Pavía, «Formas de juegos y modos de jugar que la escuela reproduce», reivindica l'esbarjo escolar com un temps d'aprenentatge. En un suggerent assaig, l'autor defensa el dret a jugar i, més que res, el dret d'aprendre d'una manera lúdica. Aquest posicionament porta l'autor a interessar-se per la revisió del procés de construcció/consolidació dels espais, temps, formes i maneres de jugar en l'ensenyament infantil, i les prescripcions que el regulen. Pavía s'interroga, al mateix temps, sobre si la formació del docent és adequada o no per a donar resposta a aquesta demanda.

Ignasi Ivern, autor del novè article, «El joc en el desenvolupament infantil», es formula, d'entrada, una pregunta a la qual la psicologia encara no ha trobat resposta: Què és el joc? Malgrat evidenciar que la funcionalitat de la conducta lúdica no és prou clara, Ivern, en aquest article, persegueix l'objectiu d'analitzar el substrat psicològic de la conducta lúdica en la seva gènesi i posterior evolució. En aquesta anàlisi ens mostra la vinculació entre activitat lúdica i comunicació. Després de parar atenció en la funció semiòtica i en els processos cognitius implicats en aquesta ciència, el seu interès rau a posar de manifest que joc i llenguatge, a més de modalitats de comunicació, són processos d'activació mental interna, generats alhora per la ment i el coneixement que aquesta assoleix. D'aquesta manera, Ivern ens fa caure en la necessitat d'interrelacionar ambdós processos, els quals, com evidencia en l'article, resulten essencials per al desenvolupament infantil.

En prendre com a premissa que una de les preocupacions de l'ésser humà és desplaçar capacitats que li permetin de manejar la realitat,

Víctor Cabré, en la desena de les col·laboracions, «El joc. Reflexions psicoanalítiques», destaca el valor intrapsíquic del joc des del punt de vista psicoanalític. Cabré repassa com la psicoanàlisi ha estudiat el joc com a principal motor de desenvolupament i quina ha estat la seva utilitat per al diagnòstic i el seu paper sobretot en el procés terapèutic. No se'ns escapa que jugar no sempre resulta agradable i gratificant.

En aquest sentit, un estudi, també atent al comportament lúdic, permet als autors del pròxim article (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst i Graner) de revisar les característiques que poden portar el joc a convertir-se en un trastorn psicològic. Així, en «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adición a los juegos de rol *on-line*», s'examinen els jocs d'atzar amb aposta i els jocs en línia (MMORPG). Per als autors, una activitat de joc es converteix en patològica quan hi apareixen la dependència psicològica i els efectes perjudicials. Deixant clar que la patologia no rau tant en l'objecte de l'addicció sinó en el subjecte que la manifesta, els autors, a més de descriure la ludopatia «clàssica», vinculada als jocs amb recompensa econòmica, estableixen les diferències entre aquesta i l'addicció als jocs en línia, al mateix temps que discuteixen quin pot ser el poder addictiu d'aquesta tipologia de jocs.

Després de la lectura d'aquests cinc articles abordats des de la psicologia, que cal sumar-los a aquells altres que han tractat el joc des de perspectives diacròniques, pedagògiques i antropològiques, l'estudi del joc quedaria incomplet si hom mostrés interès, en exclusiva, entorn a reflexionar sobre la importància de l'activitat lúdica. Els dos articles que tanquen el monogràfic pretenen, sobretot, reivindicar el dret a jugar. En aquest sentit, el dotzè article, «Jugar... una necesidad y ¡un derecho!», d'Imma Marín, ens exposa que calen espais, temps, materials lúdics i companys de joc, per a fer realitat aquest dret reconegut en la Convenció de Drets de la Infància de 1989. Marín analitza també quin és el paper de les ludoteques, pel que fa a la difusió i promoció del joc, i dóna a conèixer la feina que està realitzant la International Play Association, de la qual destaca, entre tots els seus projectes, la celebració del Dia Internacional del Joc.

I, per a tots aquells que pensen que jugar és una activitat infantil, Oriol Comas, en l'article «A mi tampoc no m'agrada jugar», repassa diverses raons (mandra, rebuig a la competició, por de perdre, avorriment, «cosa de nens») que porten l'adult a no jugar. De manera contundent, Comas rebutja aquestes raons i proclama l'acció lúdica com un espai de relació, de comunicació i de creativitat. Per contrarestar cadascuna de

les raons que hom addueix per a no jugar, Ripoll proposa un ampli ventall de jocs de taula, a l'espera que siguin el remei adequat per a recuperar *l'home ludens* que tots portem a dins.

Arriba el moment de cloure aquesta presentació. És hora que comenci el joc i que hom frueixi de la lectura d'aquest monogràfic.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Cañeque, H. (1993). *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo.

Echevarría, J. (1980). *Sobre el juego*. Madrid: Taurus.

Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza

Mause, Ll. (1982). *Historia de la infancia*. Madrid: Alianza.

Moreno, J.A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.

Robertson, P. (1982). *El hogar como nido: La infancia de la clase media en la Europa del siglo XIX*. A Ll.Mause, Historia de la infancia, pp.470-471. Madrid: Alianza.

Resumen

Este artículo, concebido como presentación del monográfico, está configurado en dos partes bien diferenciadas. En la primera parte, de manera muy sintética, se indica que el interés por la actividad lúdica se desarrolla sobre todo a partir de la curiosidad que despierta la infancia en el siglo XIX, la cual empieza a considerarse como un estado diferenciado del adulto. Acercarse al mundo infantil significó ocuparse de una de las actividades principales y primordiales que desarrollan los niños: el juego. De esta manera fue cómo empezarían a desplegarse,

desde perspectivas diversas, variadas teorías explicativas en torno a este fenómeno. A sabiendas que en el abordaje de este objeto de estudio los frutos han sido escasos y que estamos lejos de encontrar una teoría explicativa general, en este artículo, arropados por Huizinga, intentamos acercarnos a una definición de “juego”, a partir de considerar diversos de los elementos constitutivos de su esencia. Somos plenamente conscientes de que el juego no deja aprehenderse con facilidad, más aún si esta aproximación al homo ludens no se realiza desde una dimensión bio-psico-social. Es por este motivo que el monográfico tiene un carácter multidisciplinario. La finalidad de la segunda parte de este artículo no es otra que la de presentar cada uno de los trece escritos que lo configuran, reconociendo de antemano que los artículos, aunque sean una interesante aportación al estudio del juego, no agotan en ningún modo el discurso que puede desplegarse cuando estamos interesados en fijar nuestra atención en el hombre que juega.

Abstract

This article was conceived as the presentation for this monograph issue with two different parts. In the first part, we synthetically express that the interest in play activities mainly develops from the curiosity that childhood aroused in the 19th century, when it began to be considered as a different state from adulthood. Approaching the child's world meant dealing with one of the main and essential activities of children: play. In this way, many explanatory theories on this phenomenon started to arise from different perspectives. However, in this study matter, results have been scarce and we are still at a long way from a general explanatory theory. In this article, following Huizinga, we try to approach a definition of play by considering different elements that make up its essence. But we have to be aware that play is not easily apprehended, particularly if this approach to the Homo ludens is not carried out from its biological, psychological and social dimension. For this reason this monograph has a multidisciplinary character. The second part of this article has the aim of presenting the subsequent thirteen articles, knowing that, although they are significant contributions to the study of play, they do not exhaust the discourse when our interest focuses on paying attention to the man who plays.