

# Jugar: un deure sagrat. Activitat lúdica i transcendència

**Francesc-Xavier Marín i Torné**

Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna,  
Departament d'Educació.

*«No hi ha diferència entre el joc i una acció sagrada»*

Johan Huizinga

*Homo ludens*

## Resum

*Si alguna obra és de citació gairebé obligatòria quan es parla del joc, és Homo ludens, de Johan Huizinga (Huizinga, 2000). El llibre, publicat originàriament a Leiden el 1938, és la plasmació final de les reflexions dutes a terme per Huizinga des de 1903. Com fa notar el mateix autor, el seu objectiu és presentar el joc com un element omnipresent en la realitat. Tanmateix, sense compartir necessàriament la tesi del llibre (segons la qual no es pot afirmar que el joc sigui un element cultural sinó que ha d'afirmar-se que la cultura humana brolla tota ella del joc, és a dir, que la cultura mateixa ofereix el caràcter de joc i no que el joc sigui una manifestació cultural), el fet inqüestionable és que Huizinga escriu contínuament sobre les connexions entre jugar i accés a la transcendència. Aquesta correspondència serà el nostre fil conductor a fi d'establir alguns dels elements que intervenen en les complexes relacions entre autoconeixement i autotranscendència.*

## Autor de correspondència

**Xavier Marín i Torné**

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

Universitat Ramon Llull

c/Císter, 34

08022 Barcelona

[xaviermt@blanquerna.url.edu](mailto:xaviermt@blanquerna.url.edu)

## 1. L'«habitable» humà

Heidegger, en una cèlebre conferència dictada el 1951 i titulada «*Construir-Habitar-Pensar*», fa referència al fet, sovint oblidat, que rere el problema de l'habitatge n'hi ha un altre de més fonamental: la necessitat que té l'ésser humà de construir-se un habitatge a mida i, en darrer terme, el fet d'haver d'aprendre a habitar-hi. I és que sembla que, mentre tots els altres éssers vius tenen, d'una manera natural, el seu medi ambient, l'existència humana no consisteix en res més que en la tasca de buscar (i de trobar) el propi lloc.

Potser l'ésser humà no està referit a un territori concret perquè, en realitat, està preparat per a adaptar-se a qualsevol situació: podem convertir qualsevol lloc estrany en una llar a través d'una feina d'urbanització; de qualsevol emplaçament en podem fer un habitable confortable, on deixar de sentir-nos rodamons i sentir-nos arrelats. Per a dir-ho antropològicament: en el cas de l'ésser humà, no hi ha medi ambient sinó món, és a dir, un conjunt de possibilitats de realització. Ja sabem, en aquest sentit, que en el pensament clàssic es distingia entre el lloc de cada cosa i l'espai. L'espai es considera un «medi entre extrems», és a dir, allò que està *entre* els llocs propis de cada cosa. L'espai seria allò que separa una cosa d'una altra, allò que *interposa* una distància. Per això podríem afirmar que la cultura i tots els seus artefactes configuren l'espai humà per excel·lència: gràcies a la cultura disposem de la possibilitat de posar entre parèntesis l'espai, d'aproximar-nos els uns als altres, ja que, en darrer terme, la funció principal de la cultura és afavorir el tracte entre els individus i els col·lectius. D'aquesta manera, l'intercanvi cultural és una forma d'organitzar espais, crear llocs i situar-hi els individus i els grups.

Si això és així, podem definir l'acció cultural com un treball d'urbanització. L'ésser humà, per a poder habitar, necessita ordenar l'espai. Construir i habitar estan, doncs, posats respectivament en una relació de mitjans i fins. Però és evident que no tota construcció humana és reconeguda com un habitatge, ja que el fet de l'habitar humà excedeix l'activitat de construcció. És a dir, construir no és mai un simple instrument per a habitar, sinó que construir ja és habitar. L'originalitat de l'espai de l'ésser humà (que va més enllà d'una visió funcionalista) fa que el fet d'habitar no sigui, en cap cas, quelcom separat i aliè a l'organització física o geomètrica de l'espai, però que habitar no sigui una activitat entre altres (treballem, mengem, passegem, juguem..., habitem), sinó que tingui un sentit molt pròxim a ésser. Habitar és la forma de ser de l'ésser humà en el món. Habitar és la forma humana de viure. És a dir, en la cultura, allò que es construeix és, sobretot, la vida humana. El lloc de la persona no és pròpiament l'espai que ocupa, sinó el lloc on construeix

la seva vida. El lloc de l'ésser humà és el seu espai vital. No és cap lloc físic, sinó un indret on s'edifica la seva manera de ser. Habitar es relaciona amb allò que els grecs anomenaven *ethos*, és a dir, el lloc adequat per a cada cosa. La cultura és l'àmbit que configurem amb la nostra vida: espai pràctic. És l'espai d'allò que fem habitualment (això significa etimològicament *ethos*), i, per això, esdevé familiar. És el resultat d'un «cultiu», (*cultura* és la traducció llatina del grec *ethos*), d'un tenir cura. La cultura és una tasca «ètica».

La cultura seria, doncs, la forma particular de l'ésser humà de situar-se davant la realitat, la comprensió que elaborem del nostre trobar-nos-en-una-situació. Llavors podríem formular conceptualment la situació antropològica original de la següent manera: l'ésser humà ha d'emprendre contínuament la tasca de buscar orientacions, punts de referència fiables, passar del caos al cosmos. Necessitem poder emplaçar-nos adequadament en el món tan extens i en una història tan àmplia. Per això, totes les comunitats humanes han generat estructures de comprensió i orientació, és a dir, cosmovisions. I és que, en darrer terme, el nostre pas pels camins del món dependrà, en gran mesura, de l'orientació que se'ns proporioni.

Efectivament, la cultura és l'hàbitat natural on l'ésser humà és acollit i reconegut. La cultura permet l'agregació dels individus en el cos social, és un element imprescindible per a la construcció de la realitat comuna. La vida comunitària és l'àmbit privilegiat on s'efectua la transmissió; constitueix el marc a l'interior del qual es poden posar en pràctica les accions que instauren, enmig de la nostra provisionalitat i novetat de la vida quotidiana, les praxis de dominació de la contingència. Malgrat la presència constant de la negativitat, la cultura integra d'una manera creadora i harmoniosa allò desconegut i temut, bo i eliminant o reduint la càrrega afectiva que paralitza i impedeix avançar.

Si volem fer servir les categories antropològiques bàsiques de l'espai i el temps, direm que la cultura promou la trobada cara a cara, permet passar del *viure al costat* al *conviuere*. La desaparició de la cultura ens deixaria completament abandonats, lluny de tota possibilitat de ser acollits, a la intempèrie i sense cap mena d'aixopluc. Ens trobaríem desamparaulats i abocats a la despersonalització. Igualment, la cultura permet que la nostra vida sigui una trajectòria de desenvolupament que uneix el nostre passat i el futur. Gràcies a la cultura, la nostra existència és diàleg amb el temps: podem relacionar el lloc de procedència amb el final de trajecte, som capaços de recordar i d'anticipar. En definitiva, adquirim una biografia coherent que facilita les claus hermenèutiques que atorguen el criteri per esbrinar qui som i què és la realitat.

Això vol dir que la cultura funciona a la manera de la cartografia. Cada cultura dibuixa les seves fronteres, delimita el territori ofert a l'experiència, de manera que el món sigui comprensible. Una cultura és un sistema simbòlic que proporciona un context de descripció per a accions particulars. És com una gramàtica que ens permet donar sentit als fenòmens. D'aquí que la pervivència d'una cultura depengui directament de la seva capacitat de promoure les experiències comunicatives i la seva transmissió. Els membres d'una cultura han d'explicar la seva història cultural tot aportant-hi la seva experiència viscuda, les seves capacitats de perfeccionament a un relat rebut a través d'una memòria viva que funciona com una cadena. La cultura ens converteix en ressò d'una determinada cosmovisió; deixa en nosaltres la seva empremta, de la mateixa manera que el terrissaire modela el fang. La cultura és el motllo que ens configura.

## 2. Delimitació i límits

Per a ubicar-se, cal orientació, és a dir, sentit. Per a definir i classificar, cal establir límits. La imatge de la frontera, el límit, l'horitzó, per tant, han d'esdevenir també cabdals. Si no establim un límit, quin sentit té considerar la transcendència com un dels elements determinants de la irrupció de l'experiència lúdica?; sense cap frontera que dibuixi les possibilitats de la vivència, com podríem presentar el joc com una extralimitació? Encara més, sense la idea de límit, segurament resultaria impossible de concebre el paper fonamental del desig en el joc.

Analitzem-ho amb una mica de detall. Poder establir un límit entre allò exterior i allò interior és bàsic en tota experiència antropològica, incloent-hi la religiosa. En efecte, què seria de la dimensió espiritual sense la vivència d'una Transcendència que traspasa els límits d'allò imaginable i entra en contacte amb la humanitat?; què seria de la religió sense la possibilitat de parlar de l'èxode que permet explorar nous contextos alliberadors?; què seria de l'espiritualitat que sempre i arreu ha emprat la metàfora de l'itinerari per a simbolitzar el nostre permanent estadi d'aprenentatge?...

Sabem que en la classificació dels trets que componen l'estructura de la religiositat ha de dedicar-se una atenció permanent a dos elements: per una banda, cal recollir els elements materials que configuren aquest complex fet humà i, per l'altra, cal atendre l'element intencional que converteix aquest conglomerat d'elements diversos en un camp significatiu específic. Ja sabem, gràcies a la Fenomenologia, que resulta impossible d'obtenir un coneixement precís de la religió sense la descripció de les seves múltiples manifestacions, però igualment impossible sense

una veritable familiaritat amb la peculiar intenció religiosa. Tanmateix, la intenció religiosa sols és detectable en la mediació de les seves expressions, i aquestes només són comprensibles en quant religioses en la mesura que estan determinades per aquesta intenció...

Sabem, també, que allò sagrat constitueix l'àmbit on s'inscriu aquesta multiplicitat de fets singulars, la matriu d'on provenen. El terme *sagrat* no designa ni els subjectes, ni els objectes ni les actituds, sinó l'atmosfera on es troben, el camp significatiu al qual pertanyen, un ordre peculiar de realitat. Per tant, una realitat serà religiosa en la mesura en què tingui relació amb allò sagrat, en la mesura en què sigui introduïda en l'ordre d'allò sagrat. En quant ordre, allò sagrat no és definible, ja que apunta a una totalitat prèvia als fets. Allò sagrat es fa present en fets-fenòmens, però no es confon amb aquests.

Quant al fet que a nosaltres ens preocupa ara, n'hi haurà prou amb fer notar que és significatiu que en les llengües indoeuropees allò sagrat es reparteixi en un parell de lexemes: *hágios-hierós* en grec, *sacer-sanctus* en llatí. Aquesta dualitat fa suposar una doble cara: una de positiva (allò que està carregat de sacralitat) i una altra de negativa (allò que està prohibit al contacte humà, allò protegit contra la possible acció humana: tabú). Com ha defensat clàssicament la Fenomenologia des de R. Otto, allò sagrat està constitutivament marcat per l'ambigüïtat vigent entre allò «*tremendum*» i allò «*fascinans*», el temor i la confiança.

Aquí volem aturar-nos. El límit que separa-uneix allò sagrat d'allò profà, allò pur d'allò impur, està envoltat d'una defensa, prohibit per un mur simbòlic que tècnicament és designat pel mot «*sant*». Així, per a passar-traspasar d'allò profà a allò sagrat cal fer un sacrifici (*sacer-facere*), és a dir, travessar un llinard que separa els dos universos. Una marca ha d'assenyalar l'heterogeneïtat entre allò profà i allò sagrat; un llinard que és alhora tall i pas entre el més-enllà i el més-ençà. Per tant, allò sant es troba en la perifèria d'allò sagrat per a aïllar-lo de tot contacte.

Ja es veu que aquí el factor decisiu no és tant que l'experiència religiosa, per la seva referència a la sacralitat, estableixi una ruptura en relació amb la vida ordinària que s'expressa en diferents actituds i comportaments. Pel que fa al tema que ens ocupa, l'essencial és que la ruptura de nivell comporta una certa forma de violència, una divisió en l'homogeneïtat de la realitat que és constitutiva de la profanitat, per tal de facilitar l'aportació de la novetat característica de la sacralitat. Volem dir que la qüestió decisiva és determinar si aquesta ruptura estableix un ordre o, més aviat, instaura un desordre...

El desig ens impulsa. És la força propulsora que mobilitza. El desig inquieta en el sentit textual del mot: impossibilita la quietud, introdueix un moviment. Sense desig no hi hauria motivacions, no existiria la sana insatisfacció que ens té en perpetu estat d'autotranscendència. Som éssers de desig i, per això, no ens ha de sorprendre que aquest sigui un dels eixos configuradors de l'experiència humana. Sense la infinitud a la qual ens obre el desig tot estaria reclòs en la immanència més immediata, tot estaria lligat a una absurda manca de perspectiva. Gràcies al desig, hom descobreix que tot és el símbol d'una Alteritat desitjable.

Tanmateix, com que el desig pot suscitar la fruïció però també la insatisfacció de la mancança, la gestió cultural s'entén també com a teràpia, és a dir, com a guarició-salvació d'allò que supera les dades i els fets que són a les nostres mans. Les religions ensenyen que l'actitud no ha de ser ni la conformitat ni la rebel·lió, sinó l'esperança. Dit d'una altra manera, que la incertesa ens sotmet a la desolació i que, justament per això, apel·lem a la consolació. Enmig del decurs potencialment desestructurador de la quotidianitat, la religiositat (i el joc) aporten la vivència de la guarició, del restabliment de l'equilibri harmònic.

### 3. El joc com una activitat espiritual

Des d'una perspectiva antropològica, allò més interessant no és l'anàlisi de com es juga (és a dir, de les normes que en regulen el desenvolupament), sinó constatar que el joc sembla girar l'esquena a l'instint de conservació. En efecte, si jugar és certament una ocupació vital, no és perquè a través d'ell facilitem la nostra inserció en la realitat i, d'aquesta manera, contribuïm a enfortir les nostres possibilitats de supervivència; més aviat l'interès prové del fet que el joc (cada joc) revela quelcom, incorpora un sentit que va més enllà del passatemp. Jugant podem entrellucar la intensitat latent en l'existència, podem intuir que, més enllà de la superfície d'allò aparent, batega una profunda vitalitat. En aquest sentit, a través del joc s'accedeix a l'esperit i l'ésser humà pot començar a comprendre quin és el seu lloc en el cosmos.

El joc és més que una funció social a través de la qual ens fem càrrec de grups de pertinença i de referència o aprenem els valors que prima cada col·lectivitat (treball en equip, perseverança, esforç i capacitat de sacrifici, renúncia i humilitat, generositat i acceptació de regles...). El joc és una activitat plena d'un sentit que demana ser investigat i assumit. El joc s'instal·la entre el mite i el ritu, és a dir, entre els jocs de paraules que mostren la dimensió simbòlica de l'existència i les actituds i els gestos cerimoniosos clarament pautats.

Així, per tal de defugir les disjuntives que ens governen en la vida quotidiana (veritat/falsedat, seny/rauxa, bondat/malícia...), el joc és una de les màximes expressions de la llibertat humana que afavoreix la dissensió, bo i creant mons alternatius. Justament per això, en el joc no pot haver-hi obligatorietat (malgrat l'existència de normes), hi impera el ritme solemne pautat, que acaba absorbint el mateix jugador (malgrat que el jugador sigui l'agent de les accions), i finalitza difuminant tota mena de fronteres preestablertes sobre la dimensió seriosa de la realitat. Precisament perquè el joc permet l'accés a l'àmbit espiritual de l'existència, el seu valor expressiu i el seu significat conviden a la festa: els jocs se celebren perquè tenen molt a veure amb el culte, perquè són resultat d'una transmissió comunitària que en permet la reproducció social (un tresor cultural o espiritual), perquè són accions que es consumeixen en elles mateixes sense haver-se de referir a res d'exterior, perquè disposen d'una peculiar gestió del temps, perquè tenen lloc en un àmbit sempre preestablert. Així, a través de la ritualització sistemàtica, els jocs tenen els seus propis espais sagrats.

El joc sacralitza l'espai-temps perquè crea ordre o, millor encara, perquè és la personificació de l'ordre. No hi ha joc si hi ha desviacions de les normes preestablertes, s'anul·la el joc si es fan trampes. El joc capfica, embriaga i provoca entusiasme justament perquè en ell tot aspira al ritme i a l'harmonia. No ens ha d'enganyar la presència d'un possible atzar o d'una hipotètica incertesa: la tensió que suscita el joc sempre tendeix a la seva pròpia resolució (el triomf o el fracàs, l'èxtasi o l'abandonament...). Qui no respecta aquests principis ja no és acceptat en el joc, el trampós és expulsat perquè amb el seu capteniment desfà el món figurat i provisional que implementa el joc. En aquest sentit, el joc també té els seus revolucionaris, els seus traïdors i els seus heretges: que ells trenquin les regles imperants en l'espai sagrat del joc prefigura la possibilitat ben real de violar-les també en la vida quotidiana...

A partir d'aquí podem considerar les diverses analogies que proposa Johan Huizinga entre el joc i l'experiència espiritual. Hem vist que allò sagrat configura un àmbit on s'inscriuen tots els elements que componen el fet religiós, el camp significatiu al qual pertanyen tots ells, l'ordre peculiar de realitat on s'inscriuen constituint les múltiples manifestacions del fet religiós. En aquest sentit tot allò religiós té relació amb allò sagrat. Dient que es tracta d'un ordre de realitat volem indicar que allò sagrat no és cap realitat concreta i, en aquest sentit, no és definible ni en termes subjectius ni objectius, sinó que abraça la realitat en el seu conjunt. Anterior a la distinció subjecte-objecte, allò sagrat es manifesta en aspectes tan subjectius (disposicions, intencions, actituds...) com objectius (conductes).

Però el seu caràcter totalitzador fa que en cap cas no es confongui ni amb els elements subjectius que suscita ni amb els objectius a través dels quals s'expressa. Així, com qualsevol realitat, pot rebre, sense deixar de ser allò que és, una significació estètica, ètica, econòmica, política, religiosa... quan és introduïda en el seu àmbit corresponent; també qualsevol realitat esdevé lúdica quan entra en contacte amb el joc.

En efecte, el primer tret que caracteritza qualsevol manifestació religiosa és la ruptura que estableix en relació amb la vida quotidiana. L'ésser religiós es comporta d'una manera diferent a com es comporta la resta de la gent o a com es comporta ell mateix quan no ho fa religiosament. La introducció en l'àmbit de la sacralitat comporta una ruptura de nivell que constitueixi allò sagrat com un món específic en relació a allò profà. En aquest sentit, allò sagrat introdueix la referència a un subjecte afectat per una realitat superior, no amb una superioritat comparativa sinó absoluta. S'entra en contacte amb un *supra* i un *prius*, és a dir, amb un ordre de realitat superior, no solament en l'haver, sinó també en l'ésser: es tracta aquí d'una realitat transcendent.

Diu Johan Huizinga que el joc, en el seu aspecte formal, és una acció lliure executada i sentida com situada fora de la vida corrent, però que, malgrat tot, pot absorbir completament el jugador, ja que no hi ha en ell cap interès ni profit material; encara més, el joc es desenvolupa en un espai-temps concrets, dins un ordre sotmès a regles. Des d'aquesta perspectiva, l'ésser humà és una entitat que ha fet de la cultura el seu joc en el sentit següent:

- En l'espai-temps regit pel joc impera un ordre propi i absolut. La més mínima desviació espatlla el joc, li fa perdre el seu caràcter d'activitat singular i, per tant, l'anul·la. Sense respecte escrupolós al ritme i harmonia característics de cada joc, aquest deixa de tenir sentit. Encara més, és precisament aquesta submissió a l'ordre el que acaba promovent l'autoconeixement de les pròpies capacitats (o de les pròpies limitacions) i així, potencialment, incrementant l'autocontrol.
- Per bé que contingui l'harmonia, en l'experiència lúdica la tensió hi és inherent: hi ha joc perquè el jugador es veu confrontat a la incertesa que provoca l'atzar. Aquesta tensió és important, ja que posa a prova l'ésser humà amb les seves capacitats físiques (força, resistència...) i psíquiques (inventiva, perseverança...). Encara més, es tracta d'una tensió que obliga a gestionar les decisions del jugador per tal de no violar les normes del joc amb vista a guanyar. Dit d'una altra manera: jugar és la



forma privilegiada d'entreteniment per tal d'aconseguir satisfacció, però també d'alliberar tensions acumulades al llarg de la vida quotidiana.

- Si el subjecte s'ajusta a les dues condicions anteriors, el resultat habitual és que el joc absorbeix completament el jugador fins al punt que aquest s'hi lliura amb tot el seu ésser. No és gens estrany que, mentre juga, el jugador no sols perdi la noció del temps, sinó també la d'ell mateix. Paradoxalment, però, el joc demana un compromís personal radical com a condició ineludible per al desenvolupament de la creativitat. En efecte, per tal de superar les tensions, el joc és (re)creació, és a dir, capacitat de crear realitats alternatives viscudes com a alliberadores, guaridores i salvífiques, perquè mostren la inexistència d'un destí implacable, la realitat de la possibilitat sempre vigent, la validesa de noves formes de relacionar-se i interactuar.

Per tot plegat, diu Huizinga que, a través del coneixement del joc, s'accedeix al coneixement de l'esperit. El joc traspasa els límits d'una ocupació simplement biològica d'adaptació a l'entorn amb vista a la supervivència. És una funció amb sentit, cada joc té un significat especial que cal descobrir tot jugant: *«Només la irrupció de l'esperit, que cancel·la la determinació absoluta, fa possible l'existència del joc, el fa pensable i comprensible. L'existència del joc corrobora constantment, i en el sentit més profund, el caràcter supralògic de la nostra situació en el cosmos».*

Totes les grans ocupacions primordials de la convivència humana estan impregnades de joc: el llenguatge, el mite i el culte. Tot joc és una acció sagrada, una representació sagrada en forma de competició o d'identificació. Tot joc és una celebració, una figuració, una simulació, una experimentació, una vivència profunda que ens posa en contacte amb allò més íntim de la realitat. El joc té una essència pròpia que va més enllà de la consciència dels jugadors: els subjectes del joc no són en realitat els jugadors, sinó que, a través d'ells, el joc simplement accedeix a la seva manifestació.

## REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Heidegger, M. (1994). Construir, Habitar, Pensar. A M. Heidegger, *Conferencias y artículos*. Barcelona: Serbal.

Huizinga, J.(2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

## Resumen

Si una obra es de citación casi obligatoria al hablar del juego, esta es *Homo ludens*, de Johan Huizinga (Huizinga, 2000). El libro, publicado originariamente en Leiden en 1938, es la plasmación final de las reflexiones llevadas a cabo por Huizinga desde 1903. Como apunta el propio autor, su objetivo es presentar el juego como un elemento omnipresente en la realidad. No obstante, sin tener por qué compartir la tesis del libro (según la cual no puede afirmarse que el juego sea un elemento cultural, sino que debe afirmarse que la cultura humana mana toda ella del juego, es decir, que la propia cultura ofrece el carácter de juego, y no que el juego sea una manifestación cultural), es incuestionable que Huizinga escribe continuamente acerca de las conexiones entre el juego y el acceso a la transcendencia. Esa correspondencia será nuestro hilo conductor, al objeto de establecer algunos de los elementos que intervienen en las complejas relaciones entre autoconocimiento y autotranscendencia.

## Abstract

If there is a work to be almost obligatorily cited when dealing with play, this is *Homo ludens* by Johan Huizinga. With this book, first published in Leiden in 1938, Huizinga's reflections that started in 1903 finally took shape. As the author himself established, his objective is to present play as an omnipresent element in reality. Nevertheless, not necessarily agreeing with the thesis of this book (according to which play cannot be said to be a cultural element but rather culture springs from play, that is, culture offers the character of play, rather than play being a cultural manifestation), the indisputable fact is that Huizinga continuously writes about the connections between playing and access to transcendence. This correspondence will be the thread we will follow in order to establish some of the elements that intervene in the complex relationships between self-knowledge and self-transcendence.