



Reseña de SUAREZ, M. P.; GASCÓN UCEDA, M. I. ALONSO ÁLVAREZ, L. y JIMÉNEZ ALCÁZAR, J., (2018). *Juego y ocio en la Historia*, Valladolid: Universidad de Valladolid. 174 pp., ISBN N° 978-84-8448-956-6.

Sebastián Perrupato*

Universidad nacional de Mar del Plata/CONICET,
Argentina
sperrupato@gmail.com

Recibido: 07/10/2020

Aceptado: 20/10/2020

PALABRAS CLAVE: historia de Europa; literatura; juego; ocio.

KEYWORDS: history of Europe; literatura; games; leisure.

La importancia del juego y lo lúdico en la configuración social y cultural de Europa ha sido señalada por Huizinga con significativa asertividad hace ya varios años. Sobre esta base los autores del libro se proponen historizar los diferentes modos en que el juego y el ocio se ha constituido en un componente de la sociedad europea desde la Edad Media hasta nuestros días.

La obra reúne, a lo largo de sus cuatro capítulos, a destacados investigadores españoles provenientes de diferentes universidades y centros de investigación. Cada uno de ellos, especialista en la temática trabajada, aborda el análisis de las formas del ocio y el juego en Europa. La introducción del libro, escrita por Adolfo Carrasco Martínez,

* ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4228-9573>

posiciona al estudio en un campo historiográfico de reciente desarrollo donde lo lúdico se transforman en objetos de una investigación histórica interdisciplinar que se destaca por “la amplitud del campo que requiere atención y lo difuso de sus límites, consecuencia de la polisemia de ambos términos” (p. 10).

En el primer capítulo, María Pilar Suarez analiza lo lúdico en la literatura española de la Edad Media. A partir de los marcos que otorgan las fuentes literarias, la autora vincula el *homo ludens* con el *homo loquens*, en términos de la capacidad de expresarse por medio de un lenguaje. De este modo, “El juego literario es un espacio sobre el que los hombres en cada época han ido proyectando sus experiencias, sus aprendizajes y sus anhelos” (p. 61). La recreación y la palabra se articulan en el texto para comprender aprendizajes, conflictos y experiencias vinculadas a la cotidianidad de un espacio en el que “se produce un encuentro, y se establece un juego entre el yo que crea, en este caso escribe y el yo que lee, o escucha” (p. 21).

La importancia del juego en la Corte nos recuerda la constitución de la sociedad cortesana sobre la que Norbert Elías (1988) escribió y nos invita a pensar en los significativo que es para su configuración. Los juegos proyectan sobre una realidad lúdica los simbolismos de la vida cotidiana al tiempo que ayudan en el *Self control*. José Emilio Burucúa (1993), siguiendo la línea de Peter Burke (1991), entendió que las fiestas y los carnavales se transformaron progresivamente en mecanismos de dispersión y subjetivación, que sacaban momentáneamente al individuo de la condición de “sujeto disciplinado” a fin de evitar la sublevación. Se trataba de pequeños momentos de “fuga” en los que los sujetos podían realizar acciones simbólicas. En este sentido, el juego de ajedrez con el provocador objetivo de matar al rey es claro. Sin embargo, también “el juego es pieza esencial para aprender, sobre todo para comprender, comportamientos públicos o privados dentro de un tejido cultural” (p. 60). De este modo, opera en el plano de la identificación de la norma y la reproducción de jerarquías sociales propias del Antiguo Régimen y, conjunto con ellas, las formas de expresión de las mismas encarnadas en las formas de cortesía modernas.

Sobre este último punto se explaya la autora identificando la cortesía también como un engranaje discursivo que se encarna en la poesía e incluso en las novelas que invitan a los lectores a un viaje de fantasía. Por supuesto que los juegos no fueron iguales en todos los estratos sociales. En este sentido, Suarez identifica los juegos de

azar y el teatro como dos de las formas de ocio que más acceso han tenido en los “bajos fondos”, tal como la autora lo llama. La representación teatral, cuya forma predilecta en el Medioevo parece haber sido el drama, tenía la función “de distraer/divertir al tiempo que mostrar, a la manera de un espejo aspectos fundamentales de la realidad del hombre y del grupo del que forma parte” (p. 46). Un espejo distorsionado, deberíamos agregar, ya que la realidad que representaban muchas veces era exacerbada por los fines que se perseguía.

Por su parte, el capítulo que escribe María Isabel Gascón Uceda, aborda los diferentes juegos y formas de ocio constitutivas de la modernidad, en torno a los marcos conceptuales e historiográficos de la historia de la vida cotidiana con particular ahínco en la historia de las mujeres. Como la misma autora manifiesta, en los últimos años, “el ocio, la fiesta, el juego, han adquirido identidad propia como objeto de análisis” (p. 65). La articulación de la temática con la historia de las mujeres coloca al estudio en un lugar de vanguardia para la producción historiográfica.

Las dificultades que encarna hacer este tipo de historia en la modernidad han sido puestas de manifiesto en múltiples ocasiones. Sin embargo, en los últimos años la historia cultural ha contribuido enormemente a la normalización y extensión de los estudios sobre las mujeres. Como ha manifestado Victoria López Cordón al interesarse “primordialmente por los grupos sociales no dominantes y los vínculos que hacían posible las relaciones interpersonales, no es extraño que se planteara el papel que las mujeres jugaban en todo ello” (2015: 151).

La ausencia de fuentes documentales específicas sobre el tema, sumado a las “trampas del lenguaje”, que la autora define con la particularidad que encarna el uso genérico del masculino, lleva a Gascón Uceda a realizar un rastreo en diferentes fuentes documentales que le permiten avanzar sobre los juegos en las diferentes etapas de la vida. De este modo, pareciera que “niños y niñas comparten los mismos juegos y juguetes, posteriormente, a medida que sus vidas se van adaptando a los roles que les corresponderá asumir se van distanciando o diferenciando” (p. 70).

Las muñecas aparecen como el juego femenino por excelencia, en el que la niña se identifica con la mujer adulta y construye su identidad en relación a los roles preestablecidos. Como la autora señala las muñecas durante la modernidad no eran bebés ya que estas recién adquirirán popularidad en el siglo XIX. Esto no resulta

curioso si tenemos en cuenta que, en la Monarquía Hispánica, al igual que en gran parte de Europa, el rol de la madre durante la primera infancia está en construcción. Las propuestas de los ilustrados de fines de siglo reclamaban que la mujer adquiriera un vínculo más profundo con el niño desde la primera infancia con el amamantamiento (PERRUPATO, 2018).

En consonancia con lo analizado en el capítulo anterior los juegos de adultas se posicionaban el ámbito de las relaciones sociales. Aquí la diferenciación social hacía mella, las mujeres del pueblo llano

“no estaban confinadas en el interior de sus casas porque era imprescindible que salieran al espacio público a trabajar, ir al mercado, al lavadero, a buscar agua o leña y con frecuencia se reunían en grupos para coser o hilar” (GASCÓN UCEDA, 2018: 79).

Estos espacios que, se transformaban en lugares socialización, no fueron iguales en sectores más acomodados donde las damas se visitaban en salones o en fiestas sin caballeros en los que los juegos de mesa (damas, caquette o naipes) parecen haber sido lo más extendido.

Estas formas de diversión se complementaban con otras que, como afirma Gascón Uceda, complejizaron el universo de las diversiones cortesanas y los festejos. La danza y el baile adquirieron singular importancia en este esquema cuya diversión trascendía los sectores sociales. Incluso el baile penetraba en las iglesias para algunas celebraciones religiosas y populares. Las fiestas cortesanas eran más que una diversión, se trataba de “un sutil juego de equilibrios, una representación que permite exhibir el poder mediante el lujo y la ostentación ante un contrincante o ganar voluntades a favor de una causa” (p. 94).

La preocupación por los espacios de ocio veraniegos es abordada por Luis Alonso Álvarez quien trabaja en el capítulo tres sobre los balnearios españoles entre 1700 y 1930. Como manifiesta el autor “durante la Edad Media y el Renacimiento, el concepto de ocio regresó a sus orígenes aristocráticos, como indicador de nobleza, en oposición al trabajo de los campesinos, artesanos y comerciantes” (p. 104). La definición de ocio, que el autor retoma de Dumazedier (1988), permite comprender el universo de los baños termales en dos niveles, en primer lugar, desde la incursión en la historia del termalismo como actividad que resurge a comienzos del siglo XVIII. En segundo, desde las

múltiples fuentes que proporcionan información sobre el ocio en los balnearios españoles.

La construcción histórica que el autor hace de las termas permite comprender de manera relacional el contexto con los sentidos que adquiere el mismo. Así la significación de la Ilustración habría estado asociado a la terapéutica para curar las dolencias físicas y psíquicas. Por su parte, el siglo diecinueve y su liberalismo decimonónico “habría introducido, junto a los tiempos destinados a la recuperación de la salud, los dirigidos a gozar del espectáculo que ofrecía la naturaleza o la cultura de las gentes” (p. 129). Será en el siglo XX cuando los balnearios adquieran un nuevo sentido, relegando al olvido la terapéutica y potenciando el sentido de esparcimiento y ocio.

Finalmente, Juan Francisco Jimenes Alcázar presenta un trabajo que analiza los abordajes que realizan los videojuegos sobre la historia problematizando las proyecciones que tienen los mismos en la construcción del conocimiento histórico. El texto del autor se posiciona en tiempo presente y reconstruye la realidad actual en el marco de la “sociedad digital” al tiempo que problematiza la construcción del juego a partir de la categoría de “nativos digitales” que ha elaborado magistralmente Marc Prenski (2001).

La configuración actual de la sociedad, articulada de modo dialógico por medio de redes de información y comunicación, se presenta como un desafío. La “sociedad del conocimiento o de la información” (CASTELLS, 1996) y del aprendizaje continuo (HUTCHINS, 1968; HUSEN, 1974) transmuta las formas del juego que debe adaptarse a los nuevos entornos y establecer un vínculo de socialización que canaliza las demandas y necesidades.

El texto de Jiménez Alcázar aborda, a partir de la definición de Huzinga, el diálogo existente entre la ciudadanía y los juegos como “espacio de formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acrecentar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados” (HUIZINGA, 2012: 12). Este diálogo es el que lo impulsa a historizar los videojuegos a partir de ciertas características como son la veracidad, la verosimilitud, la información y la libertad.

Los estudios previos del autor permiten destacar los periodos más abordados por la “gamificación” entre los que sobresalen la Antigua Roma, el Medioevo y la II Guerra

Mundial en la configuración de un reflejo del discurso histórico en el videojuego. La afición del historiador por la Edad Media lleva a comprender la multiplicidad existente donde “la idea del medioevo es una confluencia de todo nuestro pasado territorial con el aporte del imaginario colectivo” (p. 166).

En esta articulación los videojuegos históricos se presentan para Jiménez como “una potencial vía de aprendizaje-enseñanza en nuestra disciplina” (p. 161). De este modo la preocupación del autor deriva en el desvelo del docente que se pregunta por la posibilidad de utilizar estos recursos con un sentido didáctico. Esta forma de entretenimiento se concibe, así como un “canal de comunicación y expresión cultural, además de ser el medio de ocio digital por excelencia que es como nació y se desarrolló” (p. 169).

Juego y ocio en la historia es sin dudas un lugar de encuentros que debe celebrarse. Entramados entre formas de hacer historia y otras disciplinas, pero también entre temáticas muy poco frecuentadas por la historiografía europea que asume el desafío de construir nuevos posicionamientos desde la materialidad de los archivos. Es sin dudas, una oportunidad para redescubrir el universo cultural y social desde una perspectiva renovada y dialógica.

Bibliografía

- BURKE, P., (1991). *La cultura popular en la Europa Moderna*, Madrid: Alianza.
- BURUCÚA, J., (1993). *Sabios y Marmitones. Una aproximación al problema de la modernidad clásica*, Buenos Aires: Lugar editorial.
- CASTELLS, M., (1996). *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*, Madrid: Alianza Editorial.
- DUMAZEDIER, J., (1988). *Revolution Culturelle du temps libre*, Paris: Seuil.
- ELIAS, N., (1988). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, México D. F.: FCE.
- HUIZINGA, J., (2012). *Homo ludens: el elemento lúdico de la cultura*, Madrid: Alianza.
- HUSÉN, T., (1974). *The Learning Society*, Londres: Methuen.
- HUTCHINS, R., (1968). *The Learning Society*, Londres: Penguin.
- LÓPEZ CORDÓN, M. V., (2015). “Los estudios históricos sobre las mujeres en la Edad Moderna: estado de la cuestión”. *Revista de Historiografía*, N° 22, pp. 147-181.

PERRUPATO, S., (2018). *Ilustración, Educación y Cultura. La Monarquía Hispánica en la segunda mitad del siglo XVIII*, Mar del Plata: EUDEM.