

# PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ACTIVIDADES TEÓRICAS. IDENTIDADES EN JUEGO : PRÁCTICAS LÚDICAS EN JÓVENES MAPUCHES

**Aldo Román Césaró**

*Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP*  
[rancull@hotmail.com](mailto:rancull@hotmail.com)

**Autor:** Aldo Román Césaró: Es profesor de Educación Física por la UNLP (1995) habiendo cursado la Maestría en Educación Corporal (2006), en la misma institución, se encuentra en proceso de concretar su tesis de investigación. Se desempeña como docente en la FHCE – UNLP desde el año 2005 siendo en la actualidad ayudante diplomado ordinario en teoría de la Educación Física 4. En el ámbito formal ha trabajado como profesor desde el año 1995 en todos los niveles de la enseñanza, con un particular interés por cuestiones referidas a la diversidad cultural, llevando a cabo desde el año 1999 la implementación institucional de talleres de juegos nativos en diferentes escuelas. En el ámbito no formal ha trabajado en clubes y colonias de vacaciones, actualmente coordina el área de Cultura y Recreación en una institución para alcoholicos. Recientemente incorporado como investigador-colaborador del Proyecto de Incentivos de la UNLP “Mutaciones del cuerpo y la subjetividad en los sujetos juveniles de la Educación Física”. También es autor de ponencias, en diferentes congresos de la especialidad.

**Resumen:** El siguiente artículo tiene dos lecturas: una primera parte en la que expongo de manera sucinta, algunas razones por las cuales considero necesario llevar a cabo éste proyecto de investigación, lo que podría ser leído, como el área de interés. En segundo término, me sumerjo en cuestiones más complejas, concretamente, desde que perspectivas es posible enmarcar conceptualmente, algunas de las categorías que sustenten teóricamente el “proyecto” de investigación.

Muchos conceptos provienen de diferentes autores, por lo que éste eclecticismo, intentará ser compensado con precisiones teóricas mas ajustadas en una fase posterior, el marco teórico de la tesis.

En ésta propuesta, la cuestión central, es comprender de qué manera, los jóvenes de ascendencia mapuche, logran a través de diferentes prácticas lúdicas



## **Alteridades.**

“Otro es, por principio, el que me mira.”

J-P. Sartre, *El ser y la nada*.<sup>2</sup>

El principal interés que me lleva a estructurar éste proyecto de investigación y futura tesis es entender al otro, ese que no soy, pero que pude ser...ese otro que camina, corre, salta, lanza, gira, rueda, pateo, atrapa, sufre, goza, sueña, proyecta, juega y vive.

Quizás entonces, las preguntas iniciales sean, ¿Quién es el otro? ¿Cómo entender esa “alteridad”? No es un otro cosificado, ni a priori, menos, un otro como objeto. En segundo lugar al “abordarlo como una sensibilidad, un pensamiento y una verdad única”<sup>3</sup>, - este *encuentro*-, me permite crear y transitar un camino hacia un destino incierto.

El pueblo mapuche en su conjunto, arrastra el peso de la conquista, de discursos y prácticas hegemónicas, entre ellas, escolarizaciones que han intentado e intentan, igualar diferencias culturales, cuando no, diferenciar subrepticamente (o de manera manifiesta) particularidades innecesariamente diferenciables, estas prácticas etnocéntricas y racistas tienen un posible origen en, la idea de “civilización” ligada a la del Estado-Nación, junto al de “ciudadanía” y “progreso” como conceptos modernos, proyecto pensado (entre otros) por la generación del '80, que miraban fascinados el buen gusto europeo, como la antítesis de la barbarie que reinaba en nuestras pampas.

Los jóvenes a quienes haré referencia, y con quienes construiré el referente empírico, habitan diferentes pueblos y parajes, en el noroeste de la provincia de Chubut y forman parte de un complejo y largo proceso histórico.

El asentamiento de las primeras familias en la zona, se inicia a principios del siglo XX, posterior a la campaña del desierto, llegando desde distintos puntos del país, provenientes del oeste de la provincia de Buenos Aires, Río Negro, Neuquén y mapuches de origen chileno. A esto, se le sumó entre otros factores, la mestización con parcialidades tehuelches, criollos e inmigrantes. Por lo que la confluencia de los diferentes grupos en la región tienen orígenes en común y diferencias históricas importantes.

---

<sup>2</sup> En Le Breton D. (1998) *Las Pasiones Ordinarias. Antropología de las Emociones*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires. Pág. 195.

<sup>3</sup> (Irigaray, 1998: 130) En Díaz R. (2001) Trabajo docente y diferencia cultural. *Lecturas antropológicas para una identidad desafiada*. Miño Dávila editores. Buenos Aires. Pág. 15.

Actualmente, muchos de éstos jóvenes desconocen – o callan - cuestiones referidas a su pasado “aborigen”; sin embargo, pareciera ser, que la reivindicación étnica-cultural se hace manifiesta en aquellos que ejercen cierta militancia política “indígena”. Si bien, en algunos parajes las prácticas de festividades religiosas (rogativas), demuestran cierta vigencia, -a pesar de las transformaciones y sincretismos- muchos aspectos tradicionales de lo que podría llamar “cultura ancestral mapuche”, perduran.

Es mas, actualmente, se realiza un encuentro anual de “Juegos Aborígenes”, que desde el año 1997 ha intentado una “inserción” de prácticas lúdicas mapuche-tehuelche, en las diferentes escuelas de la zona. Este proyecto originalmente fue desarrollado por profesores de educación física, con el afán de recuperar juegos (motores) que pertenecieron a las llamadas “culturas originarias”. En general cuenta con el apoyo de las comunidades y sus representantes, supervisados por el estado a través del Ministerio de Educación.

Sin embargo, los jóvenes, entran y salen de las instituciones escolares urbanas y rurales, formando una parte activa del trabajo en el campo y los pueblos aledaños, asisten a clubes de fútbol locales, participan en diferentes actividades lúdicas comunes a las fiestas populares, como por ejemplo: el juego de la “taba”, carreras cuadreras, encuentros de domas y jineteadas, pesca y caza, etc.

En éste sentido, sospecho, siguiendo a Díaz, R (2001) que se encuentren sin ánimo –como pregona el indigenismo neocolonial - de ser *rescatados*, *recuperados* o *conservados*, puesto que, ésta postura, anula la posibilidad de ver a los jóvenes, en vigencia y proyección hacia un futuro que, definitivamente, les permita su promulgación como sujetos políticos.

Por otro lado, sí es posible, ver “lo mapuche” -en un sentido amplio- y a los “jóvenes de ascendencia mapuche” en cuestión, como un campo social<sup>4</sup>. A partir del cual, se construyen identidades de manera constante, captando precisamente cómo se produce el *juego* de relaciones con las prácticas lúdicas in-corporadas como *habitus*<sup>5</sup>, ésta posición, me permite delinear, no sólo los contornos de “ellos” sino también los de mi propia identidad, pues, siguiendo a Sartre “capto la mirada del otro en el interior mismo

<sup>4</sup> Bourdieu (1988). Aquí el autor define a los campos sociales como: “espacios de juego históricamente constituidos con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias” Cosas dichas. Editorial. Gedisa. Buenos Aires. Pág. 108.

<sup>5</sup> Gutiérrez A. (1997) Dice: “el concepto de *habitus* en Bourdieu ha sufrido modificaciones”,...”en el Sentido Práctico (Bourdieu 1980:88-89), el autor se propone rescatar la dimensión activa, inventiva, de la práctica y las capacidades generadoras del *habitus*, rescatando de ese modo la capacidad de invención y de improvisación del agente social”. Sin embargo, la definición de *habitus* se define como: “...sistema de disposiciones durables y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes...” es *habitus* es “la historia hecha cuerpo” Pierre Bourdieu Las Prácticas Sociales. Editorial Universitaria. Universidad Nacional de Misiones. Pág. 65.

de mi acto, como solidificación y alienación de mis propias posibilidades” (Sartre, 1943, p. 309)<sup>6</sup>.

En definitiva, encontrar relaciones entre los diferentes procesos de identificaciones culturales –mediadas por las relaciones de poder con la cultura dominante- que se generan a partir, o, con diferentes juegos (como un enfoque particular) y/o prácticas lúdicas (como una dimensión más general), en sujetos juveniles de ascendencia mapuche, a través del recorrido de diferentes “espacios lúdicos”, permite que pueda orientarme en una problemática, históricamente poco valorada, comprendida y en consecuencia investigada, tanto en el plano sociológico, antropológico, y menos aún, en el campo de la educación física.

### **La Educación Física intercultural.**

La perspectiva política de reconocimiento a la identidad cultural y la alteridad, ha sido negada explícitamente a través de diferentes discursos por la educación física, ya que, independientemente de sus corrientes, como la "físico-deportiva, psicomotriz y pedagógica" (Cfr. Crisorio, 1995) ésta, ha legitimado y sustentado, prácticas educativas pre-escritas y normatizadas, descuidando la importancia que cobran ciertas configuraciones de movimientos socialmente significadas en la particularidad de los diferentes contextos culturales. Aunque bien es cierto, como sostienen Blanchard y Cheska (1986:40), que "las ramificaciones culturales, podrían quedar al margen y ello no atendería con el proceso de ser educación física"<sup>7</sup>.

Ahora bien, esto podría plantear un problema ético, ¿es aceptable reproducir siempre los roles culturales y sociales de las culturas dominantes? En todo caso, ¿puede la educación física, actuar como una disciplina superadora de los enfoques etnocéntricos y/o relativistas?

Por otra parte, su enseñanza ha supuesto el uso “racional e instrumental” del juego como un gran eje o contenido, casi siempre con fines pedagógicos hacia la adquisición de otros saberes, considerados más importantes. No obstante, si se tomaran en cuenta los antecedentes culturales y su relación con las identidades colectivas a partir de las prácticas lúdicas de los sujetos implicados en los diferentes procesos educativos, dichos programas, - incluso propuestas didácticas – ¿no resultarían más eficaces en la

<sup>6</sup> Sartre J. P. (1981) El ser y la nada. Ensayo de ontología fenomenológica. Buenos Aires. Editorial Losada

<sup>7</sup> Blanchard. A, Cheska, T. 1986 Antropología del Deporte. Ediciones Bellaterra. S.A. Barcelona.

consecución de objetivos de una educación física que incluya realmente al sujeto en la particularidad de su cultura?<sup>8</sup> Asimismo, el conocimiento de las diferentes particularidades de diferenciación cultural, ¿no debería enriquecer los diseños curriculares regionales?

De lo anterior, surge la necesidad de comprender de qué manera determinados patrones lúdicos corporales, operan actualmente en éstos contextos de "diferencia cultural"<sup>9</sup> en comunidades con una alta población de jóvenes de ascendencia mapuche, y de qué forma, determinadas prácticas sociales, para el caso *lúdicas*, encuentran relación con las identidades sociales y culturales, que los jóvenes han incorporado<sup>10</sup>.

Para acceder a la significación que le atribuyen los sujetos juveniles a éstas prácticas, las mismas deben apreciarse en los diferentes escenarios de interacción en los que se inscriben. De esa forma, es posible observar cómo se vehiculizan los diferentes procesos de identificación, siendo éstos, locales, regionales, nacionales o étnicos (Krotz 1998: 163), de manera más o menos permanente, pero también ocasionales y mutables, en concordancia y en divergencia con las tradiciones históricamente establecidas<sup>11</sup>.

En éste sentido, la educación física ¿debería refundar sus prácticas de intervención pedagógica según los espacios culturales en los que intervenga? ¿Sería posible, como política de acción educativa en la formación docente, una pedagogía intercultural? ¿O sólo debiera depender del azar? de cierta capacidad de empatía por parte de los educadores, que, consustanciados con la problemática de la diversidad, optan por conocer más en profundidad los sentidos y significados, que los sujetos, implicados en la particularidad de sus culturas producen...

### **Aproximaciones teóricas**

Plantear un marco teórico-conceptual a priori, en una investigación de corte etnográfico, como pretende ser planteado desde lo metodológico éste proyecto, podría

<sup>8</sup> Bracht V. (1995) entiende a la Educación Física como "aquella práctica pedagógica que trata o tematiza las manifestaciones de nuestra cultura corporal y del movimiento con una intención pedagógica". "Epistemología de la Educación Física" (conferencia), en Segundo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia, Actas, La Plata. Departamento de Educación Física. Facultad de Humanidades UNLP.

<sup>9</sup> Hablar de *diferencia* o *diversidad* supone un contexto de desigualdades socioculturales donde la falta de oportunidades para los jóvenes se hace evidente. Por otro lado, el *estigma* de ser "indio", supone - todavía - una valoración peyorativa en la mayoría de los casos, implicando una desventaja para proyectar sus vidas.

<sup>10</sup> Dupey. A. (1998) Los Secretos del Juguete. Instituto Nacional de Antropología y de Pensamiento Latinoamericano. Buenos Aires.

<sup>11</sup> Krotz, E. (1998) "El indio surge con el establecimiento del orden colonial europeo en América. "Antes no hay indios, sino pueblos diversos con sus identidades propias" (Bonfil, 1981:19). "El indigenismo en México". En: Filosofía de la cultura. Editorial Trotta. Madrid.

“encapsular la mirada”. A propósito, es interesante el planteo de (Guber, 2000:20) quien sostiene: “La etnografía como enfoque no pretende reproducirse según paradigmas establecidos, sino vincular teoría e investigación favoreciendo nuevos descubrimientos”.<sup>12</sup>

Sin embargo, entender las diferentes perspectivas teóricas sobre la identidad cultural, y su articulación con otras categorías teóricas, me permite posicionarme en un terreno movedizo, especulando con captar aquellas perspectivas más adecuadas para construir el objeto de estudio (Bourdieu, 1975:147) como así también, encuadrar otras categorías, no menos complejas, entre las que se encuentran: juego, juventud, espacio lúdico, prácticas, representaciones.<sup>13</sup>

En concreto, lo que intentaré en éste trabajo, es, a diferencia de las especulaciones intelectuales de un ensayo, hacerme de una caja de herramientas, para comprender aspectos de la identidad cultural y su relación con una parte del universo lúdico de un grupo de jóvenes de ascendencia mapuche que habitan en un enclave geográfico que comprende la Comarca Andina del paralelo 42 en la provincia de Chubut.

No trataré de exponer grandes categorías de teorías canonizadas, sino, entrar paradójicamente, en un juego de “ensambles” conceptuales. Claro que, como sostiene Pavía irónicamente, “el juego... es cosa seria”.<sup>14</sup> ¿Y el juego de las identidades...?

A modo de ejemplo, podría ser interesante relacionar la teoría del “bricolage” de Lévi-Strauss como contención a la idea de “estructura profunda y superficial de la forma del juego” propuesta por el investigador argentino, ya que pueden ser coherentes, para analizar las universalidades y particularidades de prácticas lúdicas globalizadas<sup>15</sup>. Tal vez, las analogías, los cruces y comparaciones me otorguen el caudal teórico para hacer potable un análisis complejo.

Para llevar a cabo éste recorrido, armaré -por el momento-una estrategia que me permita un breve sondeo sobre las posiciones mas relevantes de cada una de las categorías propuestas, para arribar provisoriamente hacia alguna orilla, desde la que pueda comenzar a transitar un camino (que tal vez por firme, no sea más seguro), y que si bien padecerá de cierto eclecticismo, el mismo, se proyectará como la base de una plataforma más, en la estructura del proyecto de investigación.

---

<sup>12</sup> Guber, R. (2001).*Op. cit.* P.20

<sup>13</sup> Bourdieu, P., y otros (1975) El oficio del sociólogo. Siglo XXI, México.

<sup>14</sup> Pavía V. (2000) “Investigación y juego, reflexiones desde una práctica”. En Revista Brasileira de Ciencia y Deporte. Vol. 22.

<sup>15</sup> Bartra, R. (1992) sostiene al respecto: “Cuando Lévi-Strauss habla de bricolage, ya hay ahí un principio lúdico importante, aunque él señala que cuando los pedazos de una totalidad fragmentada se reconstruye de una manera diferente a la original, la estructura profunda permanece”. Bartra, R. “Identidad cultural y ciencias sociales”. En: Identidad Cultural y Producción Simbólica UAM. México

Por otra parte, me veo inclinado a sostener que el enfoque teórico de Bourdieu, a partir de las nociones de *campo*, *habitus* y *prácticas sociales*, junto a las de *capital* e *illusio*, me permitan, no solo, una perspectiva relacional e histórica entre los mismos conceptos como plantea el autor, sino también, entre el “juego” y juego social, prácticas lúdicas y/o como prácticas sociales y la relación que éstas nociones puedan tener con las diferentes teorías de la identidad cultural.

Asimismo, la mirada desde una perspectiva política de los diferentes conceptos planteados, me posibilitará -una vez entrado al terreno empírico-, buscar una interpelación, una reflexión crítica a las concepciones empírico-realistas de la identidad cultural y concretamente de lo “cultural”, ya que ésta, ha sido entendida “como aquella concepción que se basa en los aspectos descriptivos de pautas culturales” (Díaz, 2000: 148). En éste caso, lo importante, no es solo un inventario de costumbres, hábitos o valoraciones, sino, cómo hacemos para crearla.<sup>16</sup>

### **Como entender Cultura, ¿desde el concepto o sus funciones?**

Según Marradi la ambigüedad y polisemia de los términos de las ciencias sociales son recurrentes y no faltan recopilaciones de una gran cantidad de significados científicos: Kluckhohn y Kroeber (1952) reseñan 160 acepciones del término "cultura"<sup>17</sup>.

David Sobrevilla (1998:11) Sostiene que: “el uso figurado de la palabra “cultura” que tan importante nos ha llegado a ser, es en verdad tardío, aparece en la antigüedad romana, en Cicerón, para desaparecer y volver a reaparecer después, sólo en la Época Moderna”... “La palabra cultura proviene del latín "colere" y que quiere decir en *sentido directo* "cultivar" - posee el día de hoy una multiplicidad de significados"<sup>18</sup>. El autor coincide con Heidegger, en cuanto a que el concepto cultura aparece en la modernidad y que anteriormente fue concebido de otra manera, en éste sentido Pardo (2000:42) entiende a la Ciencia en un sentido amplio como un concepto epocal, la comparación podría ser coherente con muchos términos usados en el lenguaje de las Ciencias Sociales.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Díaz, R. (2001) Trabajo docente y diferencia cultural. Lecturas antropológicas para una identidad desafiada. Miño Dávila editores. Buenos Aires.

<sup>17</sup> Marradi, A. (1989) “Teoría: una tipología de sus significado” Este artículo fue publicado en “Papers: Revista de Sociología” Universidad de Barcelona, Barcelona.

<sup>18</sup> David, S. (1998). Idea e Historia de la Filosofía de la Cultura. En Europa e Iberoamérica. Un esbozo. Filosofía de la Cultura. EAF. Editorial Trotta, S.A. Madrid.

<sup>19</sup> Pardo, R. (2000) Verdad e Historicidad. El Conocimiento Científico y sus Fracturas. En: La Postciencia. Díaz, E. (editora). Editorial Biblos. Buenos Aires.

Concretamente, a partir de la modernidad, el uso de la palabra cultura ha sido usado para una infinidad de sentidos, al menos desde una perspectiva lingüística.

Dice Geertz (1994: 13) "El estudio interpretativo de la cultura representa un intento de plantear unos términos que testimonien la diversidad de las vías que los seres humanos adoptan para construir sus vidas por medio de su propia actividad"<sup>20</sup>.

A propósito Williams (1981:187) sostiene que, "en las formas culturales, las cuestiones analíticas más difíciles se centran en el problema de los procesos sociales de innovación". El cambio social y cultural supone relaciones en sus formas dinámicas. Para analizarlas, el autor propone las formas *residuales*, las *dominantes* y las *emergentes*, tres categorías que pueden ser útiles para interpretar de que manera los jóvenes adaptan y transforman los elementos en juego que la cultura dominante propone, una relación dialéctica entre pasado y presente<sup>21</sup>.

Provisoriamente, podría sostener que, desde la perspectiva de los "estudios culturales" -sobre todo a partir de cierta impronta latinoamericanista- (Gulberg 1998, Barbero 2001) es posible enfocar algunas conceptualizaciones críticas, que han provocado rupturas con las miradas eurocéntricas y funcionalistas. Un ejemplo, puede observarse en clasificaciones tales como "culturas altas" o "culturas bajas" bipolaridad que en general le otorga el sentido común.

Las concepciones de cultura a las que adscribiré en éste trabajo no están definidas. Pues, por un lado me interesa la perspectiva antropológica (por ejemplo, que es "lo mapuche" en los jóvenes), por otro lado, entender lo mapuche como "campo social". Entonces aquí, el concepto cultura cambia de sentido, y es entendido como un "espacio de lucha", como un terreno de disputa política por la imposición de significados, ya que los jóvenes, producen un universo de prácticas y representaciones simbólicas y materiales, mediadas por el tránsito en instituciones, que se podrían ver como hegemónicas del discurso blanco-criollo, nacional, etc.

Esto se puede observar en las propias prácticas lúdicas de los jóvenes: fútbol, taba, carreras de caballo, videogames, etc. Incluso los juegos rituales, como el Palín, se han escolarizado y se juegan solo en ese ámbito.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Geertz, C. (1994) Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas. Ediciones Paidós Barcelona. Buenos Aires. México.

<sup>21</sup> Williams, R. (1981). Op; Cit. Pág.190.

<sup>22</sup> De la Peña, G., (1998) Dice; "El proceso hegemónico(Gramsci 1971): la dominación requiere que el orden social se defina y codifique de acuerdo a los intereses de los actores dominantes( para que tales aparezcan como 'naturales' o 'de sentido común' pero siempre encontrará definiciones alternativas de los actores subalternos, que tendrán que ser negociadas, en mayor o menor medida, de acuerdo con las capacidades de éstos ( Williams, 1977, 109-112; Bourdieu 1977; 168-169; Rosberry, 1994) "Articulación y Desarticulación



## Las prácticas lúdicas y la identidad “socio-cultural”.

Como mi anclaje empírico será construido a partir de observaciones a jóvenes en sus “espacios lúdicos”, éstos “lugares”, aparecen como depositarios de complejas redes de interacciones que, conjugadas con condicionantes históricos, (pero también, geográficos y climáticos), configuran identidades que de alguna manera contienen los procesos de identificaciones socio-culturales, que son a su vez y –paradójicamente-, procesos de diferenciaciones.

Existen muchas definiciones sobre la identidad e identidad cultural. Sin embargo, me parecen interesantes rescatar aquellas que encuentran relaciones con otros fenómenos humanos. En éste sentido, dice (Mandoky 1992:168). “Definir la identidad es, más bien, un proceso verbal, un efecto del lenguaje. Pero *percibir* la identidad es un proceso estético, pues tienen que ver con formas particulares del gesto, el habla y la imagen del otro en la producción de motivos e impresiones sensoriales”.<sup>23</sup>

Una puesta en identidad es para Goffman (1981), una presentación dramática, es un hacerse ver de cierto modo, con un vestuario y una escenografía adecuada. En éste sentido, los escenarios lúdicos, son importantes en ésta investigación, pues, las diferentes “puestas en escena”, permiten observar éstas identificaciones móviles y maleables, destacando, sin embargo, la importancia de la dimensión histórica, que supera los esencialismos culturales.<sup>24</sup>

En éste sentido, las identidades -como las prácticas lúdicas- son el resultado de procesos históricos inacabados y en permanente cambio, como sostiene Guldberg (1998:138)<sup>25</sup>:

"Siempre se crea a partir de materiales culturales elaborados previamente y que transitan o migran de cultura a cultura"(...) "En la comunidad originaria los de adentro, son siempre distinguibles de los de afuera, ésta prominencia espacial o geográfica, carga de valoraciones positivas o negativas a los individuos".

---

de la Cultura”. En: Filosofía de la cultura. Ed. Trotta. Madrid. Pág. 106.

<sup>23</sup> Mandoky. K. (1992) “Estética de la identidad y sus paradojas”. En Identidad Cultural y Producción Simbólica. UAM. México.

<sup>24</sup> Siguiendo el análisis de Gutiérrez, A. El enfoque teórico de Bourdieu (constructivismo genético) intenta superar la falsa dicotomía entre las posiciones sustancialistas...”que solo reconocen como realidades aquellas que ofrecen a la intuición directa, al individuo, el grupo, las interacciones”. Pierre Bourdieu. Las Prácticas Sociales (1997) Editorial UNM. Pág.23. Creo, sin embargo, que las citas de Goffman no plantean aquí, una contradicción conceptual.

<sup>25</sup> Guldberg, H. (1998) “Identidades y Dependencias Culturales”. En Filosofía de la Cultura Edición de David Sobrerilla. Editorial Trotta. Madrid.

Es de suponer entonces, que, el “nosotros” y los “otros”, regulan las relaciones, pero éstas, no son estables, sino dinámicas y permeables. Además, ¿que es lo que está por fuera de la cultura que identifica, a un pueblo, una clase, una etnia, una institución?, si ésta enmarca el conjunto de significados y comportamientos que da sentido a la existencia de los *sujetos*. Entonces, si éstas redes no son permanentes ni definitivas... ¿Cuántas culturas e identidades se forjan en un mismo grupo en un tiempo y un espacio *lúdico* dado? ¿Qué es lo que prevalece y cuál es el punto en común? ¿Como se produce la lucha por la imposición de significados intra e interculturales?

Explica: (Gamboa, E 1992:42) “El afán de identidad cultural, sobrevive como esencia transhistórica, como tradición identitaria, momificada pero exhibible en tanto garantía de autenticidad y posibilidad de remembranza”.<sup>26</sup>

A efectos de encontrar las técnicas metodológicas más adecuadas, es interesante la siguiente afirmación de Giménez. (1992:186) Dice el autor:

“desde el punto de vista subjetivo del actor, no todos los rasgos culturales inventariados por el observador externo, son igualmente pertinentes para la definición de su identidad cultural, sino, solo alguno de ellos socialmente seleccionados, jerarquizados y codificados para marcar simbólicamente sus fronteras en el proceso de su interacción con otros actores sociales”. Siguiendo a Sciolla (1983), plantea tres dimensiones de la identidad; *locativa*: donde el individuo asume un sistema de relevancia, define la situación en la que se encuentra y traza las fronteras (más o menos móviles) que delimitan el territorio de su mismidad. *Selectiva*: una vez definido sus límites, ordena sus preferencias optando y descartando otras. *Integrativa*: El individuo supone de un marco interpretativo que le permite entrelazar las experiencias pasadas, presentes y futuras en la unidad de una biografía.<sup>27</sup>

Si bien pareciera que éstas conceptualizaciones dejan afuera a la identidad cultural y social, ésta, opera como...”la condición de emergencia de las identidades personales”.

Por consiguiente, podría definir a la identidad cultural, como el sustento de las prácticas materiales y simbólicas que se construyen en la vida diaria, en las que, las historias personales-colectivas *representan* y constituyen el entramado de relaciones inter-subjetivas, donde se definen y redefinen la interpretación de la realidad, por lo tanto la dimensión del poder no puede quedar exenta.

<sup>26</sup> Gamboa, E (1992) Germen y quimera: la tradición identitaria en la comunicología. En: Identidad Cultural y producción Simbólica. UAM. México. Pág. 42.

<sup>27</sup> Giménez, G. (1992) “La identidad social o el retorno del sujeto en sociología”. En: Identidad Cultural y producción Simbólica. UAM. México. Pág. 192.

En cuanto a la posibilidad de un desarrollo conjunto de ambos términos, no parece haber un desarrollo teórico ni empírico al respecto, a excepción de Mead, G. (1934; 1990: 180-192), aunque no habla de identidad cultural específicamente.<sup>28</sup> Para éste autor, desde el punto de vista del Interaccionismo Simbólico, uno de los factores básicos en la génesis de la persona, emerge a través de las actividades lúdicas.

El juego posibilita el convertir a la persona en miembro consciente de sí, de la comunidad a la cual pertenece. Es ésa pertenencia, en clave de interiorización de actitudes, y por tanto moral, la que construye a la persona.

Para Mead es preciso que exista una estructura común a fin de que seamos miembros de una comunidad. Por lo tanto, el proceso por el cual surge la persona es un proceso social que involucra la interacción de los individuos e involucra la pre-existencia del grupo.

Sin embargo, el punto aquí, es ver de qué manera, éste binomio formado por *identidad cultural* y *juego*, comienza a tejerse en una red conceptual que los contenga en un marco de explicación.

### **El juego en... ¿que cultura?**

“Homo Ludens”, del holandés (Huizinga, 1957) fue el primer libro que abordó el fenómeno lúdico en un marco científico-académico, más precisamente, desde un plano antropológico. El mismo sostiene que: la cultura surge en forma de juego. Esto es, la cultura, al principio, se juega; lo cual no significa que el juego se cambie o se transmute en cultura, (advierte el autor), sino que ésta, en sus fases primarias, se desarrolla "en las formas y con el ánimo de un juego". De entrada, aclara que se ocupa de las "formas superiores de juego", por contar éstas con una estructura definida y estar más desarrolladas y articuladas. La “competición lúdica”, es el paradigma sobre el cual se apoya el ensayo.

Este impulso competitivo se evidencia en vastos órdenes del universo cultural, de las actividades más simples a las más complejas. La cultura "no surge del juego, "sino que se desarrolla 'en' el juego y 'como' juego". Así, lo lúdico subyace en los fenómenos culturales, una posición de trasfondo que alcanza a medida que la cultura se hace más

---

<sup>28</sup> Mead, G. (1990) Espíritu, Persona y Sociedad. Paidós Studio básica. México.

compleja, pero siempre se encuentra presente, como aspecto irrenunciable de la dimensión simbólica del ser humano.<sup>29</sup>

Es preciso señalar que, desde la definición clásica del autor y hasta la actualidad, no existe un acuerdo explícito respecto al concepto "juego".

La confusión inherente al intento de definición puede explicarse por su carácter paradójico (Bateson, 1985). Decir por ejemplo "esto es un juego", es meta comunicación, porque su mensaje se refiere a un mensaje, de allí justifica la hipótesis de que el juego puede haber constituido un paso importante en la evolución de las comunicaciones. Dice el autor, "El juego se distingue en principio por una variedad de rasgos: es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad".<sup>30</sup>

"Teoría de los Juegos", (de Callois. R., 1958)<sup>31</sup> es un intento que permite al menos desde su tipología clarificar un panorama confuso. Desde éste modelo, (Cañeque. H., 1998) enumera las características esenciales del juego:

1. "El juego se articula libremente, es decir, que no es dirigido desde afuera".
2. "La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados".
3. "Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas".
4. "Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final".
5. "Es reglamentado, en el sentido de que durante su transcurso se va estableciendo convenciones o reglas "in situ", en forma deliberada y rigurosamente aceptada."
6. "Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión." (Cañeque, 1998: 33)<sup>32</sup>. Estas características

---

<sup>29</sup> Para Huizinga (1957) el juego es: "una actividad libre mantenida conscientemente fuera de la vida "corriente" por carecer de "seriedad", pero que al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente al que lo ejerce. Una actividad desprendida de todo interés material, que no produce provecho alguno y que se produce ordenadamente dentro de sus propios límites temporoespaciales de acuerdo con unas reglas preestablecidas y que promueve la creación de agrupaciones que tienden a actuar en secreto y a distinguirse del resto de la sociedad por sus disfraces u otros medios." Huizinga, J. (1957) Homo Ludens. Emecé Editores. Buenos Aires.

<sup>30</sup> Bateson, G. (1985) Pasos hacia una Ecología de la Mente. Lohle Buenos Aires.

<sup>31</sup> Callois, R. Teoría de los Juegos. Seix Barral. Barcelona. 1958.

<sup>32</sup> Cañeque, H. Juego y Vida. (1998) "La conducta lúdica en el niño y el adulto". Editorial El Ateneo. Buenos Aires.

serán importantes a la hora de definir que prácticas entran en la categoría de juegos y cuales no.

Volviendo a Dupey (1998:16), sostiene:"Winnicot es quien argumenta sobre la dimensión cultural del juego cuando señala que éste junto con el arte y la religión, constituyen una zona de experiencia intermedia de tensión entre la realidad externa e interna. El acto de jugar no se encuentra ni adentro ni afuera. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar y desear sino también jugar"... "El antropólogo británico Víctor Turner (1974) indaga en sus investigaciones cómo se ganan y se pierden significados a medida que éstos viajan a través de cientos de actuaciones de los ritos, dramas (simbolización liminal) y también juegos (liminoide) y cuáles son los efectos en la conducta de quienes son expuestos a éstos símbolos y los usan en la comunicación social. Turner busca captar los símbolos en su momento y ver sus posibilidades de formas y significados, pero siempre en su concreta contextualización de interacción social"<sup>33</sup>.

A propósito, el ensayo de C. Geertz (1992:339) sobre las *Riñas de Gallo en Bali*, es una referencia importante y podría ser tomado como "punto de partida" para investigaciones de éste tipo. Aunque no formalice en ése artículo una "teoría del juego", el estudio de la cultura balinesa a través de un juego popular, ha permitido allanar el camino interpretativo, observando prácticas poco ortodoxas en la tradición antropológica.<sup>34</sup>

Para finalizar, Magrassi sostiene: "juego viene de *jocum*, palabra de origen latino que significa broma, burla, es lo diferente de lo cotidiano, es la variante la creatividad misma. Desde la perspectiva occidental, juego y trabajo pertenecen a esferas distintas del quehacer, como la burla y lo serio, la diversión y la vida cotidiana"(...) "En las lenguas indígenas americanas no hay una palabra que pudiera traducirse por lo que llamamos trabajo". (Magrassi, 1984: 31)<sup>35</sup> En ésta lógica, tampoco sería posible una palabra que significara juego...sin embargo la palabra "jugar" en Mapuche se traduce como "aucantún", *auca* adoptada del quechua significaba llamativamente rebelde, actualmente tiene otro significado, de todas formas, es una palabra incorporada tardíamente<sup>36</sup>.

---

<sup>33</sup> Dupey Ana María (1998) Op; Cit. Pág. 20.

<sup>34</sup> Geertz, C. (1994) Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas. Ediciones Paidós Barcelona. Buenos Aires. México.

<sup>35</sup> Magrassi, G. y otros. "Los Juegos Indígenas". Cuadernos de Historia Popular Argentina

<sup>36</sup> Diccionario Mapuche- Español. (1989)Ediciones Caleuche. Buenos Aires.

Este recorrido conceptual sobre el juego, no pretende establecerse como un marco teórico por las razones expuestas anteriormente, simplemente son un marco de referencias, pues, si el trabajo tiene una base empírica, lo más razonable es explicar y comprender que es “jugar” para los jóvenes. Más difícil aún, que sería una práctica lúdica o que es para ellos la identidad cultural. Por otro lado, es imposible entrar al campo, desprovisto de teoría y construir el objeto de investigación. Si el punto de vista crea el objeto, solo la “vigilancia epistemológica” me permitirá estar atento a éstas consideraciones.

### **Los espacios lúdicos: “Escenarios y representaciones”.**

Los contextos imprimen especificidad a las prácticas lúdicas, en éste sentido los “espacios lúdicos” pueden ser vistos como escenarios, en donde los sujetos asumen y representan diferentes roles. Por consiguiente, sus identidades colectivas operan de acuerdo a determinadas asunciones históricas, pero también momentáneas y de acuerdo a intereses ocasionales.

En definitiva, construimos significados a partir de un complejo sistema de representaciones, que podríamos llamar mentales, sin embargo Chartier (1996:83) comentando el texto de Marín dice<sup>37</sup>:

“El concepto de representación tal como lo comprende y maneja Marín fue un precioso apoyo para que pudiera señalarse y articularse, sin duda mejor de lo que lo permitía la noción de mentalidad, las diversas relaciones que los individuos o los grupos mantienen con el mundo social. En primer lugar: las operaciones de recorte y clasificación que producen las configuraciones múltiples mediante las cuales se percibe, construye y representa la realidad. A continuación, las prácticas y los signos que apuntan a hacer reconocer una identidad social, a exhibir una manera propia de ser en el mundo, a significar simbólicamente una condición, un rango, una potencia. Por último las formas institucionalizadas por las cuales representantes (individuos singulares o instancias colectivas) encarnan de manera visible, ‘presentifican’, la coherencia de la comunidad, la fuerza de una identidad o la permanencia de un poder”.

Finalmente, para añadir una breve explicación más a ésta noción sigue diciendo el autor:

---

<sup>37</sup> Chartier. R., (1996) Escribir las Prácticas Foucault, de Certeau, Marín. Ediciones Manantial. Buenos Aires. Pág. 83.

“El trabajo de Marin permite con ello comprender de qué manera los enfrentamientos fundados en la violencia bruta, la fuerza pura, se transforman en luchas simbólicas, es decir, en luchas que tienen las representaciones por armas y por apuestas”.<sup>38</sup>

Siguiendo a Bourdieu (1979) Chartier (1996) sostiene: “la representación que los individuos y los grupos transmiten inevitablemente a través de sus prácticas y sus características es una parte integrante de la realidad social”...para concluir: “Su eficacia depende de la percepción y el juicio de sus destinatarios, de la adhesión o la distancia con respecto a los mecanismos de presentación y persuasión puestos en la acción”.<sup>39</sup>

### **Prácticas lúdicas.**

El concepto de práctica tomado en éste trabajo, excede al de mera actividad, volviendo a Bourdieu (1991) y concretamente a la lógica de las prácticas, es necesario retomar la noción de *habitus*. A propósito Gutiérrez, A. (1997:66) dice...”en tanto estructura estructurante el *habitus* se constituye en un esquema generador y organizador, tanto de las prácticas sociales como de las percepciones y apreciaciones de las propias prácticas de los demás agentes” En lo que aquí respecta, las prácticas lúdicas a observar implican un grado de compromiso corporal que siempre estará sujeto al contexto de las “reglas del juego”.

En el caso específico de las prácticas lúdicas, van mas allá (y mas acá) del mero jugar, las acciones previas y posteriores a las conductas lúdicas concretas, son entendidas dentro de cierta estructura social y cultural, en la cotidianidad de los sujetos, es decir, si los juegos están influenciados por diferentes procesos históricos, económicos y políticos, surgirán nuevas prácticas que operarán de forma contra-hegemónica, probablemente, con las mismas herramientas que la cultura dominante ofrece.

### **A modo de cierre: Retornos híbridos.**

Por estos días, muchos pretenden ver a los indígenas como culturas cerradas o bien desaparecidas, cuando no, folclorizados o vueltas en marquetineros souvenirs para identificar lugares turísticos.

---

<sup>38</sup> Chartier. R., (1996) Op.; Cit. Pág. 84.

<sup>39</sup> Chartier. R., (1996) Op.; Cit. Pág. 95.

Por otro lado, es cierto y bastante obvio, que nos encontramos con un panorama completamente diferente al descrito por la historiografía de los juegos en las poblaciones aborígenes que mencionaran Magrassi, (1984)<sup>40</sup> y Martínez-Crovetto (1968/69/)<sup>41</sup> en diferentes publicaciones.

Juegos y danzas rituales, cacerías y celebraciones en comunidad, parecen prácticas de otros tiempos que nada tienen que ver con la realidad actual, sin embargo, los usos y costumbres de hoy, permiten una configuración particular, muchas veces, actuando como forma de resistencia política (Serrano 2004:286) entre los jóvenes, manifestándose en la corporalidad, en las prácticas lúdicas, en las identidades colectivas y por ende en la construcción de subjetividades.<sup>42</sup>

En éste sentido los territorios de lucha, de imposición o negociación de significados han cambiado, como sostiene (Peña, G. 1998:101):“La hibridización cultural (García Canclini, 1990) de nuestro tiempo implica yuxtaposición (y relativización) de símbolos, con más frecuencia que desplazamiento y fusión: y ésa yuxtaposición no ocurre ‘porque sí’, sino, como expresión de un proceso de lucha hegemónica”.<sup>43</sup>

El recorrido sobre diferentes perspectivas teóricas, puede generar un abanico de posibilidades conceptuales, aunque, con cierto riesgo de disipar la comprensión del problema planteado. Sin embargo, podría adelantar como una sospecha, -luego de algunas primeras indagaciones empíricas- que existe una relación entre la búsqueda de la emoción del juego y la necesidad emocional de crear y desarrollar una identidad colectiva.

Estas descripciones, han intentado generar un despliegue teórico, que actúe a su vez como disparador para pensar categorías mas profundas y esclarecedoras en una etapa posterior y arribar así, con un marco teórico pertinente, a la recolección de datos empíricos, aunque probablemente, como sostiene (Geertz, 1989) “estar allí” me empuje hacia lugares insospechados...<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup> Magrassi, G. Berón, M y Radovich, J. Los Juegos Indígenas. Cuadernos de Historia Popular Argentina.

<sup>41</sup> Martínez-Crovetto, R. (1969) Juegos Araucanos de la Patagonia. Etnobiología. Facultad de Agronomía y Veterinaria. Universidad Nacional Del Nordeste.

<sup>42</sup> Sánchez Serrano, E. y otros (2004): “Las Paradojas de los Usos y Costumbres en los Pueblos en México”. En: Cuestión étnica, culturas, construcción de identidades. Ediciones Caracol. UAIM. México.

<sup>43</sup> Peña, G. (1998) De la Peña, G., (1998) “Articulación y desarticulación de las culturas”. Filosofía de la Cultura. EAF. Editorial Trotta, S.A. Madrid. Pág. 101.

<sup>44</sup> Geertz, C. (1989) El Antropólogo como autor. Ediciones Paidós. Barcelona.



## Bibliografía.

- AA.VV (1998) Peña, G., Articulación y desarticulación de las culturas. Filosofía de la Cultura. EAF. Editorial Trotta, S.A. Madrid.
- AA.VV (1998) Sobrevilla, D. Idea e Historia de la Filosofía de la Cultura. En Europa e Iberoamérica. Un esbozo. Filosofía de la Cultura. EAF. Editorial Trotta, S.A. Madrid.
- AA.VV. (1992) Mandoky, k. Estética de la identidad y sus paradojas. En Identidad Cultural y Producción Simbólica. UAM.
- AA.VV. (1998) Krotz, E. El indigenismo en México. Filosofía de la cultura. Ed. Trotta. Madrid.
- BATESON, G. (1985) Pasos hacia una Ecología de la Mente. Lohle Buenos Aires.
- BLANCHARD. A, CHESKA, (1986) T. Antropología del Deporte. Ediciones Bellatera. S.A. Barcelona.
- BOURDIEU, P., CHAMBOREDON, J. C, PASSERON, J. C. (1999) El oficio del sociólogo. Siglo XXI Editores. Madrid.
- BOURDIEU, P., (1988) Cosas dichas. Editorial Gediza. Buenos Aires.
- BRACHT V. (1995) “Epistemología de la Educación Física” (conferencia), en Segundo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia, Actas, La Plata. Departamento de Educación Física. Facultad de Humanidades UNLP.
- CALLOIS, R. (1958) Teoría de los Juegos. Seix Barral. Barcelona.
- CAÑEQUE, H. Juego y Vida. (1998) La conducta lúdica en el niño y el adulto. Editorial El Ateneo. Buenos Aires.
- CHARTIER, R. (1996) Escribir las prácticas. Foucault, de Certau, Marin. Manantial, Buenos Aires.
- CRISORIO, R. “Enfoques para el abordaje de CBC desde la Educación Física”, En serie pedagógica N° 2 La Plata, FHCE-UNLP.
- DÍAZ R. (2001) Trabajo docente y diferencia cultural. Lecturas antropológicas para una identidad desafiada. Miño Dávila editores. Buenos Aires.
- DICCIONARIO MAPUCHE- ESPAÑOL. (1989) Ediciones Caleuche. Buenos Aires.
- DUPEY. A. (1998) Los Secretos del Juguete. Instituto Nacional de Antropología y de Pensamiento Latinoamericano. Buenos Aires.
- GEERTZ C. (1989) El Antropólogo como autor. Ediciones Paidós. Barcelona.

- GEERTZ, C. (1994) Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas. Ediciones Paidós Barcelona. Buenos Aires. México.
- GOFFMAN. E. (1959) La Presentación de la Persona en la vida Cotidiana. Amorrortu editores. Buenos Aires.
- GUBER, R. (2001). La etnografía. Método, campo y reflexividad. Editorial Norma, Bogotá.
- GUTIERREZ, A., (1999) Pierre Bourdieu Las Prácticas Sociales. Editorial Universitaria. Universidad Nacional de Misiones.
- HUIZINGA, J. (1957) Homo Ludens. Emecé Editores. Buenos Aires.
- LE BRETON, D. (1998) Las Pasiones Ordinarias. Antropología de las Emociones. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.
- MAGRASSI, G. BERÓN, M Y RADOVICH, J. “Los Juegos Indígenas”. Cuadernos de Historia Popular Argentina.
- MARTINEZ-CROVETTO, R. (1969) Juegos Araucanos de la Patagonia. Etnobiología. Facultad de Agronomía y Veterinaria. Universidad Nacional Del Nordeste.
- MEAD. G. (1990) Espíritu, Persona y Sociedad. Paidos Studio básica. México.
- MUNNÉ, F. (1980) Psicociología del tiempo libre. Un enfoque crítico. Editorial Trillasa. México.
- PARDO, R. (2000) “Verdad e Historicidad. El Conocimiento Científico y sus Fracturas”. En: La Postciencia. Díaz, E. (editora). Editorial Biblos. Buenos Aires.
- PAVÍA V. (2000) “Investigación y juego, reflexiones desde una práctica”. En Revista Brasileira de Ciencia y Deporte. Vol. 22.
- SÁNCHEZ SERRANO, E. y otros (2004): “Las Paradojas de los Usos y Costumbres en los Pueblos en México”. En: Cuestión étnica, culturas, construcción de identidades. Ediciones Caracol. UAIM. México.
- WILLIAMS, R. (1981) Cultura Sociología de la comunicación y del arte. Ediciones Paidós.