

APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA

CARLOS BOLIVAR BONILLA B.

Universidad Surcolombiana - USCO

V Congreso Nacional de Recreación
Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE
3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

RESUMEN

La presente ponencia es una síntesis de varios trabajos realizados en el desarrollo de los postgrados: Docencia de la Educación Física y Pedagogía de la Expresión Lúdica, ofrecidos por la Universidad Surcolombiana de Neiva (Colombia).

El primero de estos trabajos se publicó con el título de, Juego, Educación y Moral; el segundo se llamó, Importancia social de los ambientes modernos de aprendizaje; el tercero se denominó, Aproximación al concepto de lúdica; el cuarto, Lúdica y Ludopatía (en prensa). Todos ellos publicados por la revista Kinesis. El escrito aquí publicado es una integración de los dos últimos ensayos mencionados.

Por otra parte, dos investigaciones cualitativas realizadas en 1995 y 1997, respectivamente, han nutrido la reflexión sobre la temática, ellas son: Violencia, Género y Lúdica en el Fútbol, y, La Cultura corporal de los adolescentes escolares.

La síntesis a presentar durante el Congreso tiene que ver en lo fundamental con los siguientes tópicos:
Los conceptos de Lúdica y Ludopatía, su trascendencia pedagógica y sociocultural.
Las interacciones existentes entre lo lúdico y lo laboral-escolar.
Sugerencias para incorporar la lúdica en los ambientes educativos.

Tópicos que se desarrollan con mayor profundidad y extensión en los escritos antes relacionados.

LÚDICA O JUEGO?

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares. ¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping).

Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

Este equívoco puede llevar a pensar, por ejemplo, al profesor de Educación Física en que solamente ofrecerá a sus estudiantes la opción lúdica del juego - deporte, imposibilitando otras manifestaciones tan apetecidas por los jóvenes, como las ya citadas.

Con Max Neef se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno. El profesor Jiménez ve así el carácter global de lo lúdico:

“Lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computador. Es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

(Quién sabe por qué el profesor Jiménez dice: “En la edad adulta”).

LÚDICA, TRABAJO Y TIEMPO LIBRE

Otro equívoco bastante común consiste en oponer lo lúdico a lo laboral o, peor aún, en hacer depender lo lúdico del trabajo. Esta errónea interpretación se refleja en la dicotomía del lenguaje cotidiano: ¿Juega o trabaja? y en las falsas atribuciones de seriedad y utilidad para lo laboral, y de no seriedad e inutilidad para lo lúdico.

Se reconoce la importancia del trabajo pero, no por ello, se acepta que sea lo único importante en la vida del hombre, con Huizinga y Omme Grupe se puede apoyar la hipótesis de que juego y trabajo son las dos formas básicas de la existencia humana.

En este ensayo la lúdica no es lo opuesto al trabajo, es sencillamente algo diferente, tanto como la cognición o la sexualidad.

Quizás el problema de la preponderancia dada al trabajo, se deba en buena medida al predominio de una racionalidad técnico - instrumental y pragmática, que acompaña la modernización de las sociedades industrializadas, en combinación con la hegemonía ejercida por la ciencia positiva, en campos como el de la educación.

Este modelo científico y socio cultural, centro el referente de la felicidad humana en la producción, control y posesión de bienes materiales, subvalorando todo aquello que no fuera de uso práctico, mensurable y visible.

De esta manera se creó una ideología que atenta seriamente contra lo afectivo, lo sensible, lo emocional, relegándolo a un plano marginal y cargándolo de desprecio. Esto no quiere decir que se abogue por un nuevo modelo subjetivo y excluyente de la racionalidad técnica - cognitiva. Luis Carlos Restrepo advierte al respecto:

“No se trata de levantar la bandera de un nuevo sentimentalismo contra los excesos de la razón. No. Es cuestión, más bien, de comprender que siempre en la emoción hay algo de razón y en la razón un montón de emoción”.

Por lo demás, la preponderancia ideológica que posee el trabajo en las sociedades actuales, no ha sido históricamente constante. En la antigüedad griega el trabajo material fue considerado de menor valor, frente al cultivo del ocio contemplativo o especulativo, sobre la naturaleza, el hombre y el cosmos.

Por esto no se acepta que lo lúdico sea aquello que se opone al trabajo o aquello que carece de utilidad o seriedad. Se puede afirmar que no hay nada más serio que el juego de un niño y que, según los psicólogos, sin afecto y emociones el desarrollo de la personalidad se verá profundamente afectado. Entonces cómo considerar inútil lo lúdico?

Tampoco se puede aceptar que lo lúdico sea aquello que se hace para mejorar la actividad laboral. Seguramente que a un desarrollo lúdico adecuado corresponderán personas mejor dispuestas para el trabajo, pero no se puede pensar por ello que la razón de ser de lo lúdico esté dada por o para el trabajo. La necesidad espiritual de la entretención, la diversión y el goce es independiente del trabajo, aún sin él (y pese a él) debe desarrollarse.

Justamente por esta equivocación de oponer lo lúdico a lo laboral o de poner lo lúdico en función de lo productivo, se ha generado otro equívoco, mediante el cual se asocia o confunde lúdica con tiempo libre.

La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporoespacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

La categoría de tiempo libre parece corresponder a un momento histórico del desarrollo de las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descanso o para la recuperación del trabajador.

Esta categoría nació como una consecuencia y dependencia de lo laboral pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe relativarse en el sentido de ser libre, únicamente, de la faena contractual-remunerativa y específica de la empresa o fábrica.

El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como de descanso, recuperación energética y atención de necesidades fisiológicas (sueño, alimento). Menos aún puede considerarse libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapen al capricho o interés lúdico, como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a un hijo en sus tareas escolares, cocinar, etc.

Tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máxime cuando se ha dicho que la lúdica está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre no lo es tanto, que no está dedicado a la lúdica y que mucho de lo que allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica, si por el primero se entiende descanso y recuperación para el trabajo. (No, como en la Grecia antigua, cultivo intelectual).

Vistas así las cosas, la siesta del medio día sería comprendida fundamentalmente como ocio y no como lúdica, pues no constituiría búsqueda de emociones y tensiones placenteras, búsqueda de entretención, sin límites diferentes a los puestos por la propia voluntad del sujeto. Dos sociólogos cubanos citan a Marx opinando sobre el tiempo libre: él (Marx) lo entendía como “Tiempo por encima del tiempo de trabajo” y lo dividía en dos partes

fundamentales, “el tiempo de ocio” y “el tiempo de realización de una actividad más elevada, más sublime” que convierte a aquel que lo realiza en “otro sujeto”.

Ahora se podrá comprender que lúdica, ocio y tiempo libre no son conceptos idénticos pero si interactivos. Se podrá comprender, además, que la naturaleza de la emoción lúdica no puede reprimirse permanentemente ni prohibirse en ningún espacio. Por eso ella aflora en escenarios y momentos muy serios, por ejemplo en forma de “recocha” en el salón de clases o de chiste y broma en medio del funeral o la tragedia.

HACIA UNA LÓGICA INTERNA DE LO LÚDICO Y LABORAL

Pese a que ya se ha intentado diferenciar lo lúdico de lo laboral, conviene ahora caracterizar con mayor detalle cada una de estas actividades, especialmente en la perspectiva de los educadores que pretenden incorporar la lúdica al contexto escolar.

Cuáles pueden ser los rasgos distintivos de cada una de estas dimensiones de la existencia humana? cómo se generan y desarrollan?

1. Voluntad y Fin

Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica requiere del deseo espontáneo y la decisión propia. La necesidad o la motivación primaria está dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir la emoción placentera, la diversión o entretención agradable. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas.

Lo laboral es un deber, algo que debe realizarse para obtener un beneficio palpable representado en dinero o en bienes materiales. El fin de lo laboral es producir para intercambiar, en independencia de la voluntad caprichosa del individuo.

Hay aquí una finalidad material que no coincide con la finalidad espiritual que proporciona la lúdica.

2. Control de la experiencia

La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuánto, dónde, con quién, con qué, etc. Así, el inicio, curso y finalización dependen de cada quien.

Si se trata de una experiencia lúdica colectiva priman el deseo, el acuerdo y la concertación directa (juego de canicas, baile, paseo) para su organización y desarrollo. Si se trata de una experiencia individual basta con la aparición y desaparición el deseo emocional (leer poesía, patinar por el borde de un puente, escuchar música).

Lo laboral está regulado por otros que deciden el cómo, qué, cuánto, dónde, etc. la experiencia laboral implica subordinación y sometimiento, seguir ritmos ajenos, ejecutar acciones predeterminadas, cumplir un horario.

3. El sentimiento y la actitud

Lo lúdico es, como ya se ha dicho, emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.

Lo laboral se basa en el cálculo, la planificación estricta, la aspiración de eliminar el imprevisto y controlarlo todo. Esto exige actitudes rígidas y frías centradas en la rutina de unos comportamientos que excluyen la emoción placentera.

4. Lo normativo

Lo lúdico no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente, una colección de latas de cerveza o una fiesta. Pero ellos distan significativamente del manual o reglamento laboral, ya que en la experiencia lúdica constituyen guías para la acción que, además, pueden ser modificadas, suprimidas o renegociadas constantemente.

Lo laboral suele regirse por manuales de obligatoria aceptación, firme estabilidad y mínima modificación, en la lógica de condicionar el acto humano al reglamento, no a la inversa. Situación presente en la vida diaria de la escuela donde el joven conflictivo es sancionado antes que comprendido u orientado, para preservar la norma. Es más fácil expulsar al alumno que modificar el reglamento: que se pierda una vida y no un artículo o un párrafo.

5. La creación y recreación

La experiencia lúdica, por todo lo expuesto, ofrece mayores posibilidades de creación y re-creación, frente a lo laboral, más próxima esta última a la rutina.

Elevar una cometa no tiene manual de procedimiento, ni tiempo límite, por tanto la búsqueda del éxito (que tampoco importa mucho) es muy variada pudiendo implicar unas veces correr, otras, pararse en un montículo y, otras más, buscar la cooperación de alguien. En todo caso no habrá dos experiencias iguales.

La actividad laboral no deja espacio para la inventiva o la recreación, entre otras razones, por el temor a perder el control de las rutinas preestablecidas que, como su nombre lo indica, son siempre idénticas.

En consecuencia, la lúdica propicia, por su carácter de incertidumbre, la creación-re-creación mientras que lo laboral propicia las conductas típicas y estándar. Es por esto que se prefiere no hablar de recreación para designar lo lúdico, asumiendo más bien la recreación como una de sus características.

Conviene advertir que las actividades lúdicas pueden transformarse en laborales, cuando pasan de simples formas de diversión placentera a medios de subsistencia económica.

En este caso, aunque hay diferencias con el trabajo sobre el cual el sujeto no tiene ninguna disposición afectiva favorable, la presencia de la lógica laboral termina imponiéndose y desvirtuando la búsqueda de emoción lúdica. No es lo mismo, evidentemente, hacer los títeres por placer, que hacerlos para la venta y derivar de ello el sustento familiar. En la misma línea Octavio Paz diferencia el placer sexual del erótico o lúdico:

“En la sexualidad el placer sirve a la procreación, en los rituales eróticos el placer es un fin en sí mismo”. Y más adelante señalará que existe una relación, semejante a la del sexo y el erotismo, entre lenguaje común y poesía. El primero tiene una función pragmática de comunicación, la segunda “no aspira ya a decir sino a ser. La poesía pone entre paréntesis la comunicación como el erotismo la procreación”.

Es lo que puede pasar con el juego convertido en deporte profesional, por ejemplo el fútbol, practicado como entretención placentera en la niñez y como oficio contractual, con cláusulas de exigencias tanto en el entrenamiento como en el rendimiento productivo (goles).

Una investigación realizada por Bonilla, Manchola y Barbosa, en 1996, evidenció presencia de la lúdica en el espectador y no el futbolista profesional.

ES POSIBLE LA LÚDICA EN LA ESCUELA?

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

Francisco Cajiao se refiere así al asunto:

“No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa”.

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que el joven desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al maestro.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrita, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas. El maestro Nicolás Buenaventura ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no solo ya al oído de los muchachos sino de los profesores cuando suena a recreo, a salida a recreo que cuando toca a entrada a clase...”

Aula	Patio
Prisión	Libertad
Lo ajeno	Lo propio
Deber	El amor”

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, no por el trabajo. Quizás esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por racionalidades bien diferentes; en el primer caso, por sentimientos, emociones, atracción y empatía; en el segundo, por obligación y necesidad de subsistencia material.

Se elige pareja o amigos fundamentalmente por el gusto, por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro(a). Es esta una elección voluntaria y espontánea, de la cual derivan interacciones ajenas al reglamento, la amenaza, el castigo o una iniquidad en el uso del poder.

No se eligen voluntariamente “compañeros” o jefes en el trabajo, ésta es una condición dada para acceder al mundo laboral y debe asumirse, no espontáneamente, sino mediante el acatamiento de reglamentos estrictos y de una existencia jerárquica o asimétrica en el uso del poder.

Por esto, las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento, fluyen armónica y agradablemente en el primer caso, y se obstruyen, alteran y enajenan en el segundo. Los profesores no pueden seguir mirando a los niños como empleados o subalternos, las actitudes lúdicas abren el camino a interacciones humanas fraternas. Entender este planteamiento permite comprender por qué los muchachos aprenden mucho más con sus amigos en la calle, que con los maestros en el aula.

Con base en lo argumentado es posible sostener que la incorporación de la lúdica a la escuela, dista mucho de ser solo un problema del profesor de educación física, siendo de todos inclusive, por supuesto, de los directivos.

Solo por esta vía se podría intentar el PEI equilibrado (academia - lúdica) que nos propone el maestro antes citado. De lo contrario, podrán incorporarse algunos juegos, materiales didácticos, carteleras, etc. sin que la lúdica aparezca por ninguna parte. Por ello la escuela y el estudio seguirán siendo espacios y momentos aburridos, tensos y desagradables que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y la deserción.

Los profesores, de seguir así, no podrán llegar a ser referentes de desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos indeseados en el sentir estudiantil.

Mediante esta argumentación se ha intentado una aproximación al concepto de lúdica, como necesidad y potencialidad esencial del desarrollo humano, como búsqueda de emociones placenteras y como actitud gozosa frente a la vida. Al mismo tiempo, se ha ofrecido una diferenciación y relación de esta categoría con otras como recreación, tiempo libre, ocio y juego.

Aproximación sobre la cual es necesario seguir profundizando y construyendo conocimiento, en perspectiva de mejores niveles de educación y desarrollo humano y social.

LÚDICA Y LUDOPATÍA

Al sustentar estas ideas en algunos círculos académicos aparece con frecuencia la pregunta relativa a si también consumir sustancias psicoactivas, conducir en la ciudad un vehículo a máxima velocidad, jugar bingo en los casinos, embriagarse o “picar” la motocicleta en una rueda, por ejemplo, son o no experiencias lúdicas.

Dos investigaciones cualitativas realizadas en 1997, por profesores de la Universidad Surcolombiana, permiten establecer la coincidencia entre el planteamiento teórico sobre el concepto de Lúdica y las opiniones de los propios adolescentes, acerca del tipo de prácticas en cuestión., como se verá más adelante.

Todo parece indicar entonces que la pregunta, antes formulada, debe ser respondida de manera afirmativa. Es lúdico sentir el vértigo del descenso por la montaña rusa como también lo es adelantar en moto un carro a alta velocidad. Así responde un joven motociclista urbano a las profesoras Nuñez y Rodríguez:

“Me gusta sentir el vértigo de la velocidad, la “loquina”. Me gusta adelantármele a los carros por “recocha”, o sea, sentir la emoción de ir rápido y adelantar el carro”

Y otro les dice:

“En el momento en que voy en la moto no pienso, si yo pienso, seguro me mato., porque eso es sentir, cuando voy en la moto no pienso en el riesgo”.

En consecuencia, ¿Cómo negar el carácter lúdico de esta riesgosa práctica?. Así mismo, si se reconoce que es lúdico para algunos llegar al éxtasis mediante la lectura de la poesía de Neruda o mediante una sinfonía de Bethoven, por qué no reconocer como lúdico el éxtasis que logran otros con sustancias psicoactivas? Peter Laurie cita las palabras de una chica adicta:

“Estuve toda la noche en el Club, tomando estas píldoras cada hora o así, y nunca me había divertido tanto en la vida., me sentía en la cumbre del mundo, como si pudiera bailar, charlar y reír para siempre, oyendo discos y bebiendo café”_

No se puede desconocer la emoción Lúdica existente en la incertidumbre y el azar del juego de bingo, sea éste practicado en la fiesta anual del colegio o en la cotidianidad del casino. ¿Dónde está pues la diferencia entre unas y otras experiencias? Son iguales? Ambas son lúdicas, pero, por supuesto, no son iguales; si se analizan en perspectiva del desarrollo humano y social, y en el marco de la educación como formación.

La diferencia no está en la emocionalidad lúdica que unas y otras prácticas reportan a quienes las ejecutan; todas, se ha dicho ya, propician sensaciones similares de carácter lúdico. La diferencia sustancial reside en el efecto y las consecuencias que ellas implican para la vida de las personas.

Surge la necesidad de acudir a una categoría que permita diferenciar las prácticas lúdicas deseables y convenientes para el desarrollo armónico e integral, de aquellas que lo afectan de modo negativo, con alto riesgo para la salud y la vida misma.

A las primeras puede seguir llamándoseles, simplemente, lúdicas. A las segundas, aquellas que expresan un degeneramiento del sentido lúdico saludable, puede clasificárseles bajo la denominación que identifica esta especie de enfermedad: Ludopatía(s). Autores como Goleman lo exponen así: *“Cuando las emociones son demasiado apagadas crean aburrimiento y distancia., cuando están fuera de control y son demasiado extremas y persistentes, se vuelven patológicas”.*

De este modo, la Ludopatía puede concebirse como la resolución de la necesidad lúdica del ser humano, mediante “satisfactores” que ocasionan trastornos de salud, con evidentes consecuencias negativas para la calidad de vida personal, familiar y social. Seudosatisfactores, es la categoría que Max Neef emplea para referirse a este tipo de medios, que pueden ilustrarse todavía más con los ejemplos de quienes pretenden resolver las necesidades de afecto de sus familiares, con regalos costosos y no con un trato tierno, cariñoso, dialógico-comprensivo, etc. o también, el caso de quienes aspiran a resolver las necesidades de tipo cognitivo-académico, mediante la “copia” y el aprendizaje mecánico-memorístico, y no a través del esfuerzo constructivo y el aprendizaje significativo.

El Ludópata es un ser que, por razones aún poco claras, sólo encuentra emocionante su vida al ejecutar prácticas de verdadero alto riesgo, hasta caer en la habituación y adicción. La expresión, alto riesgo, que con frecuencia se atribuye a algunos deportes modernos, no parece exacta en esos casos, como sí ocurre en la ludopatía. ¿Cómo equiparar el riesgo del Ciclomontañismo o el Jumping, con el de las sustancias psicoactivas o el motociclismo urbano en estado de embriaguez?. ¿Cuántos son los heridos o muertos, en cada caso, después de su práctica en un fin de semana?.

Recuérdese que en las prácticas deportivas se ha previsto al máximo el accidente, mediante el entrenamiento planificado, el mantenimiento de los implementos, la disponibilidad de equipos médicos de urgencia, revisión de los escenarios y la exclusividad de los mismos para los deportistas. En las prácticas de los ludópatas no sucede lo mismo y, por el contrario, la emoción se incrementa al no pensar en nada de esto o, peor aún, yendo en contravía de tales cuidados.

La adicción del ludópata por una determinada práctica, como la camorra en las tribunas del estadio, el juego de azar o la velocidad automotriz, reviste las mismas características de adicciones más comunes o reconocidas, por ejemplo, en los casos del licor o los fármacos. La ludopatía también conduce a la dependencia compulsiva e incontrolable, de la práctica elegida, al punto de que su interrupción o impedimento de realización produce serias reacciones fisiológicas, emocionales y/o mentales. Al respecto Elías y Dunning citan las palabras de un fanático del fútbol (Hooligan):

“Yo voy a los partidos por una sola razón: el “aggro”.(derivado de aggravation, significa conducta agresiva y lo que ésta implica: irritar, exasperar, provocar, vejar. Argot característico de las bandas juveniles Inglesas) Es una obsesión, no puedo dejarlo. Disfruto tanto cuando estoy en ello que casi me meo de gusto en los pantalones”.

En la Lúdica el individuo decide voluntaria y autónomamente cuándo realizar la actividad, así como también cuando finalizarla. En la ludopatía, la práctica termina dominando al sujeto quien ya no puede decidir por sí mismo. De qué otra manera podría explicarse un comportamiento como el anterior o como el siguiente, expresado por uno de los jóvenes motociclistas investigado por Nuñez y Rodríguez:

“Yo me he accidentado unas 20 veces en la moto, mi mamá me dice que ya no me mato en ella. De éstas, cinco las he tenido porque he estado tomando, porque no coordino los sentidos. Me he abierto la cara, los brazos y tengo mis dos piernas quebradas”

Con toda razón Montaigne, hablando de la embriaguez, dice que: “El peor estado del hombre es aquel en el que pierde el conocimiento y el dominio de sí”.

Debe advertirse que no todo aquel que experimenta una vez o ejecuta de forma eventual una de éstas acciones de alto riesgo es, automáticamente, un ludópata. Se reserva esta categoría para aquellas personas que dependen de manera compulsiva de la práctica seleccionada, al extremo de que, en procura de la emoción se llega con facilidad al accidente, la calamidad doméstica, la riña o la enfermedad y, no obstante, la experiencia se repite una y otra vez. Se sabe que un apostador puede llegar a perder gradualmente los bienes familiares pero repetirá la apuesta aún en la miseria. Igual le ocurre al camorrista del fútbol., puede ser golpeado y hasta detenido, innumerables veces, sin por ello evitar la diversión pendenciera.

Para aclarar todavía más la diferenciación entre Lúdica y Ludopatía, resulta conveniente seguir insistiendo en la similitud de esta dimensión y necesidad humana con otras de igual importancia como la sexual. En la última también puede ocurrir que la persona enriquezca su desarrollo humano, mediante la consecución de una pareja con quien compartir el amor, el erotismo y el mismo sexo. Pero, en casos de degeneración de la sexualidad, pudiera llegarse a resolver esta necesidad únicamente con animales (Zoofilia) o con los objetos y prendas de otra persona (Fetichismo).

Si se revisa la actual cultura lúdica de la sociedad Colombiana, es decir, los valores, actitudes, prácticas y creencias en torno a qué es la diversión y lo emocionante, puede constatarse que, por desgracia, existe una tendencia fuerte a la ludopatía, particularmente entre los jóvenes escolares. En la investigación sobre Cultura Corporal, reseñada atrás, el siguiente tipo de comentarios aparece con insistencia:

“No siempre se bebe porque los amigos lo presionan a uno, sino porque uno quiere y siente que la garganta se lo pide, porque el aguardiente es lo que lo prende a uno, lo que lo hace más feliz, lo hace moverse, pierde uno la pena, se destapa uno”.

“Yo para poder prenderme, para poder tomar y estar bien, no me prendo fácil, con dos cervezas no. Soy durita, digámoslo así, para estar bien borracha tengo que revolver, tomar aguardiente, tengo que tomar cerveza, tomar brandy, todo eso, pero en un tiempo corto y hartito y revuelto”.

En el ámbito escolar, la Educación Física cobra un enorme significado para la orientación juvenil hacia la internalización de una cultura lúdica que beneficie el desarrollo integral de los educandos. Para que lo anterior

sea posible es necesario que la clase y la actitud del docente sean lúdicas: atractivas, dinámicas, interesantes y muy divertidas. En esta clase no se puede repetir el esquema rígido, pasivo y autoritario de las asignaturas de aula.

Si la clase de Educación Física no consulta por los intereses lúdicos de los estudiantes, para abrir un amplio abanico de alternativas: bailes modernos, juegos, paseos, caminatas, expresión artístico-corporal, aeróbicos, etc, está limitando sus posibilidades de orientación pedagógica y, al repetir el esquema antilúdico de las otras materias, empuja, sin querer, a la ludopatía.

Es obvio que la misma responsabilidad recae en la familia. Si los niños y jóvenes no ven en ella espacios ni momentos lúdicos y, a cambio, sólo viven ambientes de tipo autoritario, de soledad e incomunicación afectiva, tienden a buscarle sentido emocional a sus vidas en otros escenarios., no siempre convenientes a su sana formación.

Se entiende por juegos, en este escrito, a todas aquellas manifestaciones de carácter sico y sociomotriz reconocidas típicamente como tales en contextos regionales (Chaza - Nariño. P.Colombia) e internacionales (trompo, canicas) o propios de cada edad (roles de papá y mamá, carritos, etc).

BIBLIOGRAFIA

- “ JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 25
- “ RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994. p. 58
- “ ZAMORA, Rolando y GARCIA, Maritza. Sociología del tiempo libre y consumo de la población. Cuba: Ciencias Sociales, 1988. p.23
- “ PAZ, Octavio. La llama doble. Colombia: Seix Barral , 1994. p. 11-12
- “ BONILLA; MANCHOLA y BARBOSA. Violencia, género y lúdica en el fútbol. Armenia: Kinesis, 1996.
- “ CAJIAO, Francisco. La piel del alma. s.l.: Magisterio, 1996. p.28
- “ BUENAVENTURA, Nicolás. La campana en la escuela. Bogotá: Ins. para el desarrollo de la democracia: Luis Carlos Galán, 1994. p.30-31
- “ GARZÓN NÚÑEZ, Abigail y RODRÍGUEZ, María Elena. La Práctica de Alta Velocidad en Moto y su Significado para los Adolescentes de Neiva.
- “ BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar. Interpretaciones sobre la Cultura Corporal de los Adolescentes Escolares.
- “ LAURIE, Peter. Las Drogas. Aspectos Médicos Psicológicos y Sociales. Edit. Alianza del Prado, 1994. Madrid (E) Pag.93.
- “ GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia Emocional. Javier Vergara Editor, 1996, Buenos Aires (A) Pag.78
- “ Elías NORBERT y DUNNING Eric. Deporte y Ocio en el proceso de Civilización. Edit. Fondo de Cultura Económica . Madrid (E) 1992, pag. 296
- “ MONTAIGNE , M. De la Embriaguez, en: Ensayos Tomo II Edit. Altaya. Barcelona (E) 1995, Pag.20