

Capítulo 4. Deporte/Esports

17. Juegos y prejuicios: actores, prácticas y cuestionamiento

Carolina Duek

La discusión en torno del juego y de su lugar en la sociedad no es nueva. Desde la publicación de *Homo Ludens* de Johan Huizinga en 1938, las tensiones en torno de la definición del juego han atravesado todos los campos en los que su práctica y desarrollo es posible. La psicología, la educación, la antropología, la sociología y la comunicación se han preocupado por la definición del juego. Por su lugar en la cultura, fue ubicado en el epicentro de muchas discusiones. ¿Para qué sirve el juego? ¿Qué función social cumple? ¿Todos pueden jugar? El juego, ¿es una práctica exclusiva de la infancia? ¿Qué significados despliega? ¿Cómo lo hace?

Por supuesto que cada una de las respuestas a estos interrogantes estará vinculada con una perspectiva, un punto de vista, una preocupación y un objetivo sobre qué se quiere saber, para qué y en qué contexto. En este escrito nos ocuparemos de analizar la relación del juego con el mundo del trabajo, de la productividad y, también, con el entretenimiento y el aprendizaje y los avatares que transita para encontrar un lugar disciplinar propio en el campo de las ciencias sociales.

Definiciones y apropiaciones

En la bibliografía y en las discusiones de los últimos 80 años pueden reconocerse dos grandes tensiones en torno de la definición y del análisis del juego. La primera se vincula con su (no) productividad: el juego aparece definido en muchos textos (y en muchas discusiones públicas) como lo opuesto al trabajo. Según la lógica que organiza esta tensión, el juego quedaría del



lado de lo no-productivo mientras que el trabajo ocuparía el lugar de la producción, del trabajo y de la funcionalidad para el sujeto que produce y para la sociedad que lo contiene. Roger Caillois (Año), uno de los grandes referentes en el tema, sostiene que la gratuidad fundamental del juego es la característica que más lo desacredita. La diferenciación entre juego y trabajo ubica al primero en un espacio prescindible, ocioso, que suele vincularse con la posibilidad de tener tiempo libre para dedicarse a él. Una posible resolución de esto aparece con lo que llamamos las “apropiaciones” del juego y del jugar por parte de diferentes agentes e instituciones que lo utilizan para alcanzar sus propios fines. Si el juego es no-trabajo, proponer juegos en espacios laborales puede parecer una estrategia de distensión y de dispersión. Lo mismo ocurre en la escuela con los juegos que aparecen en el aula.

La trampa y la preocupación que aparece con estas apropiaciones (entre tantas existentes) es que ubica al juego como espacio no productivo *pero* lo utiliza para el cumplimiento de sus propios fines. “Jugar” se convierte, entonces, en una forma de disfrazar actividades no-lúdicas para cambiar el signo de su presentación. El juego deviene, según Graciela Scheines (Año), en algo útil para evaluar y encauzar a los sujetos, para prevenir los conflictos empresariales, para planear estrategias de mercado, políticas y diplomáticas. Las reglas, los límites y los vínculos que se ponen en escena en cada actividad disfrazada de juego permiten evaluar los rendimientos, las formas de comunicación para tomar decisiones. Llamar juego a una actividad no la convierte mágicamente en lúdica, pero la insistencia en apropiarse del concepto da cuenta de la función social de los juegos como “distintos” al trabajo, a las obligaciones y a las normas que nos rigen.

La consecuencia de estas tensiones es que desnaturalizan al juego de sus propias condiciones: no se trata de pensar lo que no es el juego sino sus posibilidades y potencialidades. Los significados, la construcción de personajes y de espacios, la asimilación de reglas de desarrollo, de interacción, la asunción de roles, el respeto (o no) por los límites y posibilidades que establece, son algunas de las dimensiones que dan cuenta de la productividad

misma del juego y del jugar para indagar y profundizar sobre la cultura contemporánea y sobre los condicionamientos y posibilidades que ésta proyecta sobre los sujetos sociales. Jugar no sólo no es una actividad menor sino que opera como una gran síntesis de los textos, de los discursos, de las trayectorias y de las experiencias sociales de los y de las jugadoras.

Conexión y problemas por resolver

Si el juego no es no-productivo y permite analizar la cultura, el análisis del juego en la actualidad nos exige incluir las tecnologías digitales como intervinientes en las posibilidades lúdicas y en los vínculos espaciotemporales diversos que se habilitan para quienes acceden a la conexión. Estar conectado hoy incluye la posibilidad no solo de contactarse con personas alrededor del mundo, sino que habilita el ingreso al mundo de los videojuegos. Desde la existencia de los locales de videojuegos hasta los actuales (que permiten no sólo la simultaneidad sino una alta sofisticación de imagen, de interacciones y de acciones posibles), los videojuegos han sufrido también un descrédito y una serie de prejuicios muy vinculados con la falta de productividad.

Una vez consolidados, los juegos “tradicionales” aparecen en los discursos académicos y familiares como “refugios” valiosos que evitan la “mala influencia” de la conectividad. Es decir, el juego tradicional y analógico, discutido por su improductividad, se revaloriza hoy a la luz de los “nuevos” juegos que son vistos como “peores”, más adictivos y problemáticos que los anteriores. Identificamos aquí con claridad un funcionamiento que se replica en otros campos disciplinares y que ubica a las tecnologías digitales como problemáticas y como “temas a resolver”. Solo en el contexto de preocupación por los juegos on line, por sus nuevas dinámicas y formas de competencia, es que pueden revalorizarse los juegos analógicos: por el contraste y por la diferencia que tienen con los nuevos. “Enviarse”, “Quedarte pegado”, “Ser adicto/a” a los videojuegos aparece en los testimonios de niños, niñas, jóvenes y adultos en relación con los dispositivos electrónicos

y con las posibilidades lúdicas que despliegan. El miedo a no poder cortar, a no poder interrumpir esa práctica tendría que ver con un alto nivel de estímulo que los dispositivos desplegarían pero, a nivel lúdico, el tipo de vínculo que se establece tiene que ver con el seguimiento de las reglas, de las interacciones, con la comprensión de los objetivos y de las posibilidades y limitaciones de ese juego en ese contexto. Los prejuicios y las tensiones atraviesan el juego también cuando éste se expande, crece y ocupa nuevos territorios y formas de ejecución.

Deportes electrónicos y nuevos prejuicios

La mera existencia de los deportes electrónicos (o *esports*) traen un nuevo problema. Videojuegos practicados en federaciones, por “deportistas” reconocidos jugando por dinero, en ligas nacionales e internacionales y se ordenan en *rankings* según rendimientos. ¿Cómo puede ser? ¿Eso es deporte? ¿Deja de ser un juego? ¿Cómo se puede clasificar? Los prejuicios y el desconocimiento redoblan la apuesta: frente a lo desconocido, lo inmediatamente anterior aparece como “bueno”. Ya no es “tan malo” para muchos analistas que las personas pasen horas jugando videojuegos pero sí aparece como problema que ese juego se reconozca como deporte. Ya no hay más categorías que permitan organizar las percepciones ni clasificar las experiencias actuales con las categorías preexistentes.

El deporte electrónico es tal en función de las dimensiones que lo definen: el tipo de organizaciones que lo sostienen, la función de la televisación de las partidas, la federación de jugadores y el crecimiento de los equipos y la existencia (con audiencias multitudinarias) de transmisiones no sólo de las partidas sino de los comentarios y del detrás de escena. Pero también lo es porque tiene reglas que se consensuan, que tienen sentido para quienes sostienen esa práctica y que se sancionan cuando no se cumplen. Como en el ajedrez, como en el backgammon, como en el Catán y como en el *Candy Crush*: ni más, ni menos.

La profesionalización de un juego parece volverlo “productivo” porque se convierte en un trabajo para quienes lo sostienen. Esto le saca al juego el problema de raíz que lo acompaña: lo libera de la improductividad y le da un contexto de trabajo. Entonces, resuelto este prejuicio, aparece uno nuevo vinculado con el no-reconocimiento de su estatuto como deporte. Y así, podríamos incluir nuevas prácticas que van a estar, en el futuro, también atravesadas por los prejuicios y por viejas categorías que las van a analizar con esquemas preexistentes.

El juego es una práctica social relevante con reglas, dinámicas y características que lo distinguen de otras actividades. Para su análisis, es fundamental ubicar y contextualizar sus características: quiénes juegan, con qué objetos, con qué reglas, en qué espacio, con qué objetivos (si los hubiere) y por cuánto tiempo. Como tantas otras prácticas, indagar sobre los funcionamiento y las dimensiones del juego supone sumergirse en la cultura, en sus formas y en todo aquello que habilita y limita las interacciones lúdicas en un momento determinado. Una invariante en las consideraciones sobre el juego son los prejuicios que aparecen en sus definiciones y caracterizaciones. Tal vez sea en este punto en donde debemos centrar las intervenciones: en la construcción de herramientas para desplazar los prejuicios y poder analizar el juego como una práctica significativa para quienes lo sostienen, en contextos diversos y con lógicas variadas como una actividad relevante en sí misma.