

EL JUEGO

Una perspectiva cristiana

Conclusión

(Preimpresión)

Robert Sabeán Dixon, M.Div., M.Sc.
Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.
Lisa Anderson Umaña, M.Sc.

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos América Latina

2013



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cr/).

Corrección filológica: Alberto Aragón Chamberlain

EL JUEGO: UNA PERSPECTIVA CRISTIANA

Conclusión

Se ha desarrollado a lo largo de esta obra un concepto de la palabra *juego* que ciertamente no está circunscrito por la palabra *juegos*. En estos cuadernos se han definido el juego y la recreación como conceptos estrechamente alineados, a la par del ocio; sin embargo, se escogió el término *juego* para el título de la obra porque transmite conexiones más profundas y universales.

Hoy, nuestra imagen del juego se limita demasiado a nuestras experiencias con el mundo deportivo, más bien con el deporte sobrecompetitivo. Nos cuesta distinguir entre el deporte competitivo y la recreación. Los cuadernos nos ofrecieron un viaje o aventura a un mundo poco conocido, la disciplina académica de la recreación, el juego y el ocio. En ese viaje descubrimos que el mundo posindustrial ha capturado (apresado) el tiempo libre del obrero, de tal manera que el ocio y la recreación presuponen el mundo del trabajo y le pertenecen a este. Además, nuestro estudio no estuvo limitado al lenguaje profesional sobre la disciplina conforme se plantea en las ciencias sociales, sino que la apertura a las escrituras judeocristianas, así como a los antropólogos, nos llevaron a entender el juego como algo superior al mundo cotidiano. La imagen trivial del juego es un espejo que refleja esa cultura posindustrial que absorbe nuestro tiempo libre, nuestro ocio. El estudio bíblico nos llevó a superar esa imagen trivial.

También hemos descubierto que el juego tiene raíces culturales en la era paleolítica, raíces que los antropólogos e historiadores asocian a la dimensión de ritual en la vida: así, el vocabulario del juego entra en la dimensión religiosa. Y cuando el juego se mueve desde la religiosidad general hasta el vocabulario de la Biblia y de la teología cristiana, encontramos que está ligado a los decretos de Dios en la Creación, que se ejercita en la práctica del *shabbat*, y que

se cumple plenamente sólo de manera escatológica (al final de los tiempos) como el *shalom* de Dios.

La principal motivación para una obra como esta fue el intentar contrarrestar dos tendencias generales (mitos) que uno experimenta como recreólogo cristiano. Una de ellas es el mito, repetido una y otra vez en las publicaciones profesionales sobre recreación, de que la sociedad occidental contemporánea no abraza plenamente el juego debido a su herencia puritana de los colonos de los EE.UU. La segunda, predominante entre personas que frecuentan la iglesia, es una actitud hacia el juego como algo marginal, cuya práctica es a menudo cuestionable. En el proceso de ofrecer mayor claridad sobre estos dos asuntos encontramos que la obra *Homo Ludens* (Huizinga, 1968) plantea de forma particular un tercer tema: el vínculo entre el juego y el ritual o la ceremonia expresa las creencias metafísicas de un pueblo (drama o representación); además, el juego como *agon* es un creador de cultura.

¿Cómo se logra resumir una obra, una serie de nueve cuadernos y más de 500 páginas? La ruta que hemos elegido es hacerlo a través de tres subtítulos tomados del material de al menos uno de los autores mencionados en nuestro tratado. Estos son representativos de los tres temas clave mencionados unos párrafos atrás.

El subtítulo *Max Weber* es una señal de advertencia a la tendencia subyacente, una llamada de atención en la cual los autores hemos intentado replantear la imagen vigente en los escritos académicos de la herencia puritana, una imagen casi universalmente negativa en cuanto al juego, la recreación y el ocio.

El subtítulo *Leland Ryken* es una llamada de atención a la ambigüedad con que muchas personas cristianas o influyentes en la iglesia cristiana manejan el juego. A lo largo de los nueve cuadernos de nuestra obra la tesis constante es demostrar que el juego es un regalo que recibimos

de Dios; como tal, no debe ser marginado, sino más bien elevado: debemos rendir honor al Dios que creó el juego y el descanso como garantía de pago del *shalom* escatológico.

Finalmente, el subtítulo *Johan Huizinga* representa a una colección de escritores que estudian y presentan el concepto de juego desde una perspectiva antropológica. Según esta perspectiva, independiente de la perspectiva cristiana de la Biblia como revelación, el juego y la religión son parte integral de la humanidad aún desde la era paleolítica. Para ellos, el ritual es un instinto natural de la humanidad desde el principio (independientemente de la posición de cada persona sobre la creación y la evolución). Además, los historiadores, sociólogos, teólogos y antropólogos citados definen el juego, en parte, como ritual o representación. Este tema se vuelve a presentar y sustentar, en la medida en que el Cuaderno #5 exploró la tesis de que una cultura sin juego está estancada; una cultura sin dioses o sin Dios es una cultura sin juego.

Intentamos llegar a la conclusión de que el retorno al Creador y la reconciliación con Él, aplicando a la vida de uno las leyes de la creación, tiene como producto la integración, respondiendo así a los factores disgregantes en la vida moderna. Al experimentar el juego (bíblicamente entendido) tanto como libertad así como compromiso, se resuelve el tema del tiempo libre. Es así porque al incorporar el ritmo del *shabbat* se le da carácter libre a todo el tiempo de uno, pero a la vez se compromete todo ese tiempo a la colaboración con Dios en la tarea de reconciliación. Dicha reconciliación se expresa en hebreo con la palabra *shalom*, término que abarca y profundiza en el concepto de paz, salud o bienestar.

Max Weber. *La Ética Protestante y el Espíritu del Capitalismo*

El surgimiento del capitalismo y la Revolución Industrial han tenido efectos importantes sobre la manera en que la sociedad occidental responde al mundo del ocio y la recreación. Los intérpretes del mundo del juego, frente a estos cambios culturales, sociales y económicos, tienden a culpar a los Calvinistas por un exceso de atención a la importancia del trabajo, lo cual, a su vez, ha relegado el juego a un papel servil en un mundo de producción y consumo (o, en el otro extremo, lo han exaltado al nivel de idolatría). La obra de Weber (1958/1905) es una especie de tesis sobre la transición del Calvinismo al capitalismo.

Sería razonable argumentar que la incomodidad imprecisa de muchos habitantes de los EE.UU. con la búsqueda excesiva del placer tiene sus raíces en el pasado puritano, pero de ser así, debería añadirse que la incomodidad tiene también raíces en la mayor parte de la

Al experimentar el juego tanto como libertad así como compromiso, se resuelve el tema del tiempo libre: se le da carácter libre a todo el tiempo de uno, pero a la vez se compromete todo ese tiempo a la colaboración con Dios en la tarea de reconciliación.

cris­tiandad y que los cristianos en todas partes del mundo se sienten incómodos con la conducta social indulgente. Más allá de este sentido general de moralidad, decencia y moderación cristianas, sin embargo, es difícil atribuirle ideas o prácticas específicas sobre el ocio y la recreación a los restos de la cultura puritana, como se hace repetidamente en los escritos sobre recreación en América Latina.

La importancia que se le ha dado a la tesis de Weber ha sido muy exagerada. De muchas maneras, lo que Weber escribió al inicio del siglo XX era la acumulación de prejuicios alemanes

acerca de la nueva república en el continente americano, expresados a lo largo del siglo XIX. Este prejuicio nació de una mala comprensión del manejo de la relación entre el estado y la religión.

Tanto el trabajo como el juego son valores dados por Dios; ninguno de ellos debería tomar precedencia por encima de la adoración a Dios mismo.

Weber le dio gran crédito histórico al libro *Amerikamüde*, una novela alemana del siglo XIX llena de críticas a las prácticas religiosas de los EE.UU., escrita por un autor (Ferdinand Kürnberger) que nunca había visitado el continente y cuyo trabajo era ficción (Howard, 2011).

Thomas A. Howard hace una crítica muy fuerte de Weber, planteando que este era uno de los científicos sociales que,

como “Werner Sombart, Ernst Troeltsch, Robert Michels, Georg Simmel, Karl Lamprecht, Karl Mannheim (...) albergaban una profunda antipatía hacia la vida cultural e intelectual en los EE.UU. y a menudo despreciaban las manifestaciones de religión que divisaban allí (...) Esta generación de pensadores no *reveló* a los EE.UU. en sus análisis, sino más bien se los inventó, construyendo sus ideas sobre las presuposiciones de su propia ubicación social.” (Howard, 2011, pp. 58-60. Traducción libre).

No hay duda de que la Reforma protestante le dio el impulso al entendimiento del trabajo como vocación. Nuestro estudio de La Biblia muestra que tanto el trabajo como el juego son valores dados por Dios; ninguno de ellos debería tomar precedencia por encima de la adoración a Dios mismo. Ciertamente, esta sería la postura del Calvinismo. Por lo tanto, las dos décadas de los años 1960 a 1980 que predijeron y añoraron un mundo de ocio, perseguían algo que distorsionaría la relación correcta. Además, como hemos visto en el Cuaderno #2, muchos científicos sociales de la segunda mitad del siglo XX predecían un mundo de ocio basado principalmente en el deseo de hacer a un lado el trabajo, el cual despreciaban.

Weber ha desviado a muchos comentaristas. La realidad es que nosotros sobrevaloramos o menospreciamos el trabajo no por causa de los puritanos, sino por muchas otras razones

Sabeán, Aragón y Anderson

personales y culturales. La práctica estricta del *shabbat* en la vida de los puritanos desmiente la tesis de Weber. La devaluación del *shabbat* en la sociedad occidental contemporánea es en parte la consecuencia del proceso de secularización, esto es, porque los mandatos sabios de la Biblia ya no tienen impacto alguno. Pero también se debe, en parte, a que la sociedad tiene su propio dios nuevo en el carácter distintivo de la producción y el consumo; esto último no debe ser obstaculizado por nada que no sea 24/7.

Una cultura que se rehúsa a mantener el equilibrio adecuado entre trabajo y juego, que se rehúsa a integrar el *shabbat* en su vida, es una cultura que siembra la semilla de su decadencia moral, que firma la sentencia de su propia muerte.

Leland Ryken. *La redención del tiempo: un enfoque cristiano del trabajo y el ocio*

Este autor lo planteó en forma contundente: “El trabajo y el ocio son dones de Dios para la raza humana. Las actitudes hacia ellos en nuestra sociedad están dominadas por una perspectiva secular. Dentro de la iglesia cristiana, son temas desatendidos.” (Ryken, 1995, p. 7. Traducción libre).

Nuestra tesis a favor del juego se inició con el argumento de que la actitud hacia este como algo trivial o una pérdida de tiempo de ninguna manera proviene de las Escrituras cristianas (La Biblia). El Cuaderno #2 trazó la historia del concepto de tiempo libre y del ocio; se ha demostrado que la negatividad con respecto al juego viene de factores sociales y económicos en diferentes épocas de la historia occidental, especialmente en la fase posindustrial. Es necesario insistir: no está basada en enseñanzas bíblicas ni cristianas.

El Cuaderno #4 describió el arranque y crecimiento del movimiento de la recreación y el deporte a partir de la Revolución Industrial. En esa reseña se ofreció evidencia de que los esfuerzos para ofrecerles a todos los ciudadanos, pero a los adolescentes en particular, oportunidades sanas para jugar, son en numerosas ocasiones propuestas de líderes con criterios y compromisos cristianos. Esto valida el juego y a la vez ubica correctamente la actitud del cristianismo hacia este.

El Cuaderno #6 investigó la totalidad de la Biblia para fundamentar el argumento de que el juego pertenece al propósito de Dios a partir de la obra de la creación. Demostró que el Reposo de Dios en la creación es la semilla de donde crece toda una teología bíblica a favor del juego. El pueblo de Israel goza del juego en celebraciones anuales. Jesús mismo participa en la vida judaica con sus celebraciones y afirma el valor del *shabbat* para el hombre universal.

El Cuaderno #7 iluminó los pasos que la Iglesia ha dado para traer vida a la cultura occidental, promoviendo la trascendencia de los mandamientos revelados por medio de Moisés, con énfasis en el mandamiento de guardar un día de cada siete para cesar de trabajar. Los conocidos Diez Mandamientos (sabia guía para la vida abundante) son, en efecto, una interpretación del orden de la creación: Dios cesa de trabajar y luego manda a guardar el sétimo día. El sétimo día no es solamente una interrupción del trabajo, sino también una apertura del espacio para celebrar y festejar a Dios como Creador y Redentor. Dentro de este planteamiento, se resaltó que la libertad es un ingrediente esencial tanto para el *shabbat* como para el juego.

En el Cuaderno #3, tomando en cuenta el contenido de los cuadernos #2, 4, 5, 6, 7 y 8, se estrenó una definición del juego que persigue no reñir con los propósitos que tuvo Dios al crear un reposo que fuera descanso fértil, generador de vida, re-creativo. A eso lo llamamos *la imagen remodelada del juego (lo lúdico)*.

Un libro sobre el juego requiere una clara definición. Las publicaciones existentes ofrecen una enorme variedad de definiciones sobre términos como el juego, la recreación, el ocio, el descanso, los deportes, las expresiones artísticas y culturales, y el tiempo libre. El caos actual de definiciones, en efecto, exige que uno presente su propia definición, sin ser exótico ni desconocedor de la disciplina, ni despreciando las pautas existentes. En este caso descansamos en definiciones comunes a las retóricas sobre el juego, pero exigiendo que ninguna de ellas debería chocar con el concepto bíblico de descanso, ya que el reposo de Dios en el contexto de la Creación es un modelo o pauta para el concepto de juego. El Cuaderno #6 elaboró y profundizó las implicaciones de dicho reposo y la forma en que este enriquece el mundo del juego. Se exploraron definiciones elaboradas en el contexto de las ciencias sociales y la educación. Los investigadores de esas disciplinas ofrecen muchas investigaciones para aumentar el conocimiento sobre el rol del juego en el desarrollo del infante, en el aprendizaje de los niños y en la salud de los adolescentes y adultos; sus definiciones, no obstante, tienden a ser reduccionistas.

Se utilizó la pirámide de Nash sobre el uso de tiempo libre para impulsar una distinción entre la recreación (el juego) y la diversión. La recreación se entiende como una dinámica intrínseca, y la diversión como una dinámica extrínseca. La diversión no es necesariamente siempre dañina; puede ser simplemente sosa, inofensiva, pero carece de sorpresas, no ofrece riquezas ni ensanchamiento; es superficial. La recreación, que pertenece a la gramática de lo lúdico, tiene el tinte del riesgo. La recreación crea comunidad, engrandece y cosecha beneficios. Lo que popularmente se conoce como recreación, pero raya en la diversión, es a menudo la distorsión de artificialidades, espectáculos o entretenimientos, que tienen como característica ser individualizados, tecnificados y subordinados.

Por ser un excelente resumen, se aprovecha el artículo de autor desconocido que apareció en la revista Encuentro de Julio de 1976 en Argentina; esta refleja bien las definiciones insertas en los diferentes cuadernos de la presente obra:

“Una actividad es recreativa (1) cuando se realiza respondiendo a una necesidad espiritual de recreo, esparcimiento (...) La necesidad de recreación es de orden espiritual y se halla en una esfera superior a las necesidades de orden biológico. (2) Cuando se cumple desinteresadamente y sólo por el gusto y la satisfacción que produce. (3) Cuando tiene lugar libre y espontáneamente, sin compulsión de ninguna especie y con absoluta libertad de iniciativa y para la elección de las formas de realización. (4) Cuando se realiza con espíritu de juego como algo no serio o no absolutamente serio, como algo diferente del resto de las ocupaciones. (5) Cuando se efectúa en un tono predominantemente alegre y entusiasta. (6) Cuando reporta gozo y satisfacción (...) (8) Cuando se busca la satisfacción inmediata y directa que la actividad produce y sólo secundariamente la realización acabada y completa de la acción o un resultado final.” (La Recreación, 1976, pp. 2-5).

Johan Huizinga. *Homo Ludens: el juego como fenómeno cultural (y religioso)*

Quizás la idea más difícil de comprender para los lectores de estos cuadernos es el vínculo existente entre el juego (el ocio, en el lenguaje de Pieper) y el culto o adoración. Para muchos pareciera ser necesario dar un salto demasiado largo, o cruzar un puente demasiado frágil entre ambos conceptos. Nosotros los autores exploramos dos dimensiones distintas de esta conexión: la bíblica y la antropológica.

El argumento bíblico presentó las Escrituras cristianas como revelación. Hemos trabajado sobre las ideas de comentaristas bíblicos como Walter Brueggemann y Claus Westermann, y teólogos como Jürgen Moltmann, Robert K. Johnston y Leland Ryken para argumentar que mientras es cierto que el patrón de reposo ejemplificado por Dios en la creación se celebra en el culto y en la práctica del *shabbat*, ese patrón también pertenece a la dimensión no cotidiana de la vida expresada como juego (los juegos, deportes, artes y otras actividades recreativas como se

definieron en los cuadernos). Aquellos eventos históricos conectados con el propósito de Dios en la Creación de reposo y *shalom*, esto es, la Cruz y la Resurrección, se celebran en el *shabbat* semanal. Se propuso la tesis de la trascendencia de la práctica de este *shabbat* como fuente de una auténtica y fecunda vida de juego.

Los antropólogos vinculan el juego al ritual: el juego es definido como aquello que no es cotidiano, como las acciones innecesarias para tener refugio y alimento. En este sentido el ritual o ceremonia, que expresa los anhelos, valores y creencias más profundos, tampoco es cotidiano. Los antropólogos asocian el juego, el ritual y la religión como una dimensión dada de todas las sociedades primitivas; ellos también proponen que es de la esfera de lo no cotidiano (es decir, del juego) que se genera el cambio en una cultura. El análisis de este tema, explorado magníficamente en la obra clásica *Homo Ludens*, ofrece una óptica paralela o complementaria a la revelación de Dios en La Biblia sobre el reposo, el juego y la celebración (Cf. Turner, 1982, pp. 20-60).

Hace más de un siglo existió una teoría idealista en Alemania la cual planteaba a la guerra como la raíz de la civilización (o lo que estimula su expansión), considerando a la Grecia guerrera un excelente ejemplar. En sus ojos, los Juegos Olímpicos antiguos eran una muestra del deterioro de la cultura griega luego de su apogeo guerrero. Este espíritu alemán produjo como reacción la tesis del académico holandés Johan Huizinga, en 1938. De hecho, dice Huizinga, la cultura no surge del conflicto de la guerra; más bien, esta es una expresión cultural de aquello que es *agonal*, es decir, del juego como *agon*. Recordamos sus palabras: “(Uno) tropieza con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Siempre tropezará con el juego como cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida ‘corriente’.” (Huizinga,

1968, p. 15). A los ojos de Huizinga el juego es, entonces, *agonal* o representativo y por lo tanto es la semilla de todo ritual sacramental y de todo logro cultural de los seres humanos.

Existe un libro reciente que, según algunos comentaristas, es una versión de *Homo Ludens* con mejor documentación científica: se trata de la obra de Robert Bellah (2011), *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age* (La religión en la evolución humana: desde el paleolítico hasta la Era Axial) (la Era Axial se refiere a los mil años Antes de Cristo). Los autores desconocíamos la existencia de ese libro cuando escribimos el cuerpo principal de nuestra obra, pero por su relevancia para el tema y por la forma en que refuerza la obra maestra de Huizinga, nos tomamos la libertad de incluirlo a continuación.

Bellah es un sociólogo que acepta la teoría de la evolución pero, a diferencia de otros sociólogos que tratan de encontrar razones pueriles para las expresiones religiosas del ser humano, él plantea que la religión nace en el mismo instante en que la humanidad puede llamarse humanidad. Para él, el ser humano no puede entenderse de otra forma excepto como *persona religiosa*. Murphy (2013) cita unas palabras cruciales de Bellah: "... la religión juega un papel central en la cultura humana y su desarrollo." (p. 42. Traducción libre). Él construye sobre la tesis de Huizinga de que el juego es un elemento fundamentalmente integral del ritual y de la expresión religiosa. Es interesante leer sus propias palabras, en un artículo posterior, sobre lo que intentaba lograr con su libro:

"Evitar lo que yo consideraba eran los defectos principales de la mayoría de los esfuerzos previos por explicar la evolución de la religión, a saber, el determinismo y el reduccionismo. Fue precisamente en un intento por derrotar a quienes se esforzaban por reducir la religión a causas biológicas reduccionistas y deterministas (...) También estaba preocupado por evitar el determinismo sociológico o económico al demostrar que más bien la religión, desde sus formas más primitivas hasta la gran transformación de la Era Axial, tenía su propia dinámica interna y creatividad, lo cual hacía imposible el tratarla como una 'variable' determinada por su ambiente social (...) Francesca Murphy, en su

énfasis sobre la libertad, es quien más se acerca a alcanzar lo que yo más intenté hacer con este libro (...) Ella y yo compartimos una gran admiración por *Homo Ludens* de Johan Huizinga, el cual ha sido central en las vidas de ambos.” (Bellah, 2013, p. 50. Traducción libre).

Así como nosotros hemos intentado explicar a Huizinga en los Cuadernos #3 y #5 presentando el juego como semilla de la cultura al ser (1) *agon* o competencia y (2) representación o drama, la misma idea se puede encontrar en este estudio:

“Bellah argumenta que el juego está entre los ‘procesos centrales’ elementales que le permitieron a los primeros seres humanos hacerse humanos. ‘El juego es un nuevo tipo de capacidad, con un potencial muy grande de desarrollar más capacidades’ (...) Fue la capacidad evolucionada de jugar que le permitió entonces a nuestros primeros ancestros evolucionar la capacidad de lenguaje simbólico y ritual.” (Murphy, 2013, p. 41. Traducción libre).

Tanto Huizinga como Bellah establecen que la esencia del juego es la libertad. En el reporte de Bellah, el ejercicio de la libertad es un requisito definitivo de la humanidad emergente. Esto refuerza a Huizinga, el cual argumenta que “el juego solamente se hace posible cuando un influjo mental rompe con el determinismo absoluto del cosmos.” (Murphy, 2013, p. 41. Traducción libre). Al leer a este sociólogo, Murphy intenta descubrir cómo su tesis puede ser útil para la mentalidad cristiana y hace el siguiente comentario al respecto: “Queremos tomarnos en serio la libertad humana—inclusive la libertad radical de vivir para lo trascendente (...) Así que yo diría que él está bien encaminado al ver el ritual como un ejercicio de libertad juguetona.” (Murphy, 2013, p. 42. Traducción libre). Bellah “insiste en que las doctrinas y los rituales religiosos tienen una importancia duradera en el sostenimiento de la cultura. No son meramente una piel prehistórica que la razón moderna necesita mudar.” (White, 2013, p. 36. Traducción libre).

Paul Griffiths también comenta sobre *Religion in Human Evolution*, ayudándonos a entender lo que intenta decir Bellah (y Huizinga):

“Bellah entiende la religión como una actividad que nos lleva más allá de lo cotidiano. El mundo de todos los días está ordenado por las carencias de alimento, refugio, sexo, etc.; es un mundo de exigencia y presión y necesidad. El mundo no cotidiano está ordenado por el exceso: es un mundo de juego y (...) recibe su forma y es habitable finalmente por el ritual, el lenguaje, el arte, etc., con todos sus acompañamientos e implicaciones. En este mundo no cotidiano, el modo fundamental de la actividad religiosa es el ritual; el ritual sirve como juego profundamente significativo. El juego es la conducta paradigmática no cotidiana.” (Griffiths, 2013, p. 44. Traducción libre).

Podemos aprender mucho de Robert Bellah sobre la historia. Podemos añadir su voz a la

“Las doctrinas y los rituales religiosos tienen una importancia duradera en el sostenimiento de la cultura. No son meramente una piel prehistórica que la razón moderna necesita mudar.”

(White)

tesis tan admirada de Huizinga, la cual se ha expuesto en el Cuaderno #5: sin dioses, sin Dios, no hay juego. No obstante, creemos que la tradición judeocristiana viene a nosotros como revelación y no como algo que simplemente emerge de una historia sombría paleolítica, que

pareciera ser la historia que nos narra Bellah. Nos hemos apoyado en Huizinga, Pieper y Ellul, entre otros, para argumentar desde un punto de vista antropológico que el Dios (o los dioses) de una cultura reflejan la integridad y la veracidad del *status* lúdico de esa cultura. Nuestra afirmación es que una cultura que abandona a Dios es una cultura en la cual el elemento lúdico no prosperará; el juego será un juego falso. Para más sobre el tema, sugerimos consultar *From Ritual to Theatre: the Human Seriousness of Play* (Del ritual al teatro: la seriedad humana del drama) de Victor Turner (1982), o *Play, the Foundation of Culture*, (El juego, la base de la cultura) de Ratko Bozovich (2008).

A manera de meditación final

Nos apoyamos en una historia de Jonathan Kozol, citada por T. G. Long:

Una cultura que abandona a Dios es una cultura en la cual el elemento lúdico no prosperará; el juego será un juego falso.

“El libro *Amazing Grace* de Jonathan Kozol toma prestado su título de ese viejo himno. Es una narración de las vidas de algunos niños en el Sur del Bronx, el distrito electoral más pobre de los EE.UU. Una de las personas descritas en este libro es Anthony, un chico de doce años que había estado expuesto a más violencia callejera, crimen y pobreza de lo que cualquier vida joven debiera soportar, pero que también había experimentado los tiernos cuidados de una iglesia local. Cuando Kozol se percató de que Anthony a menudo hablaba de ‘el Reino de Dios’, le pidió que escribiera una descripción de lo que significaba para él ese lenguaje. Al principio el muchacho se resistió, pero unos pocos días después le mostró a Kozol tres páginas de su libreta de resortes tituladas ‘El Reino de Dios’. Allí, entre otras cosas, Anthony había escrito: *No habrá violencia en el cielo. No habrá pistolas ni drogas ni oficina recaudadora de impuestos. No tendrás que pagar impuestos. Reconocerás a todos los niños que murieron cuando eran pequeños. Jesús será bueno con ellos y jugará con ellos.*” (Long, 1997, p. 105. Traducción libre).

Las famosas palabras de San Agustín: “Tú eres grande, Señor (...) Nos has hecho para Ti y nuestro corazón está inquieto mientras no descansa en Ti” (397, Libro Primero, Capítulo 1, #1), reflejan las que encontramos en el libro del Eclesiastés, capítulo 3, versículo 11: “Él ha hecho todo apropiado a su tiempo. También ha puesto la eternidad en sus corazones (...)” (La Biblia de las Américas). Dios nos creó; nuestros corazones están intranquilos hasta que descansen en Él. Ese descanso es el *shalom* bíblico, el cual espera su revelación plena en el tiempo de Dios—un evento escatológico. Con razón los antropólogos descubren (sin apoyarse en la revelación de Dios) que la religión coincide con *Homo Sapiens*.

Los antropólogos nos relatan que las expresiones religiosas se demuestran en ritos, los cuales pertenecen al ámbito de lo no cotidiano, es decir, a la esfera del juego. En el libro de

Eclesiastés, en los versículos 12 y 13 del capítulo 3, se lee: “*Yo sé que nada hay mejor para el hombre que alegrarse y hacer el bien mientras viva; y sé también que es un don de Dios que el hombre coma o beba, y disfrute de todos sus afanes.*” (Nueva Versión Internacional). En tantas maneras, nuestros corazones anhelan que se haga realidad la imagen del profeta, el cual nos dice que en aquellos días, “*Los niños y las niñas volverán a jugar en las calles de la ciudad.*” (Zacarías 8:5). Ahí estará Anthony.

Dios quiere que juguemos; el juego está anclado en la obra de la Creación. En el juego recordamos el pasado, disfrutamos el presente, y anticipamos el futuro.

Para contactar a los autores, puede dirigirse a rsabean@ice.co.cr (Robert Sabean), luis.aragon@ucr.ac.cr, o capacitacion@ccial.org (Lisa Anderson)

Referencias

- La Recreación. (Julio, 1976). *Encuentro*, pp. 2-5.
- Bellah, R. N. (2011). *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age*. Boston: Harvard University Press.
- Bellah, R.N. (2013). A Reply to my Critics. *First Things*, 234, 49-55.
- Griffiths, P. (2013). Impossible Pluralism. *First Things*, 234, 44-48.
- Howard, T.A. (2011). *God and the Atlantic: America, Europe, and the Religious Divide*. (ed.). New York: Oxford University Press.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. (Alianza Editorial, S.A., Madrid ed.). Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Long, T.G. (1997). *Hebrews*. Louisville, KY: Westminster John Knox.
- Murphy, F.A. (2013). From Freedom to Play. *First Things*, 234, 40-43.
- Ryken, L. (1995). *Redeeming the Time: A Christian Approach to Work and Leisure*. Grand Rapids, MI: Baker Books.
- San Agustín. (397). *Confesiones*. Recuperado de <http://mercaba.org/TESORO/Agustin/Confesiones-S-Agustin-Lib-1.htm> el 29 de julio de 2013.
- Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York: PAJ Publications.
- Sabean, Aragon y Anderson

Weber, M. (1958). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. New York: Charles Scribner's Sons.

White, T.J. (2013). Sociology as theology. *First Things*, 234, 34-39.

PREIMPRESIÓN