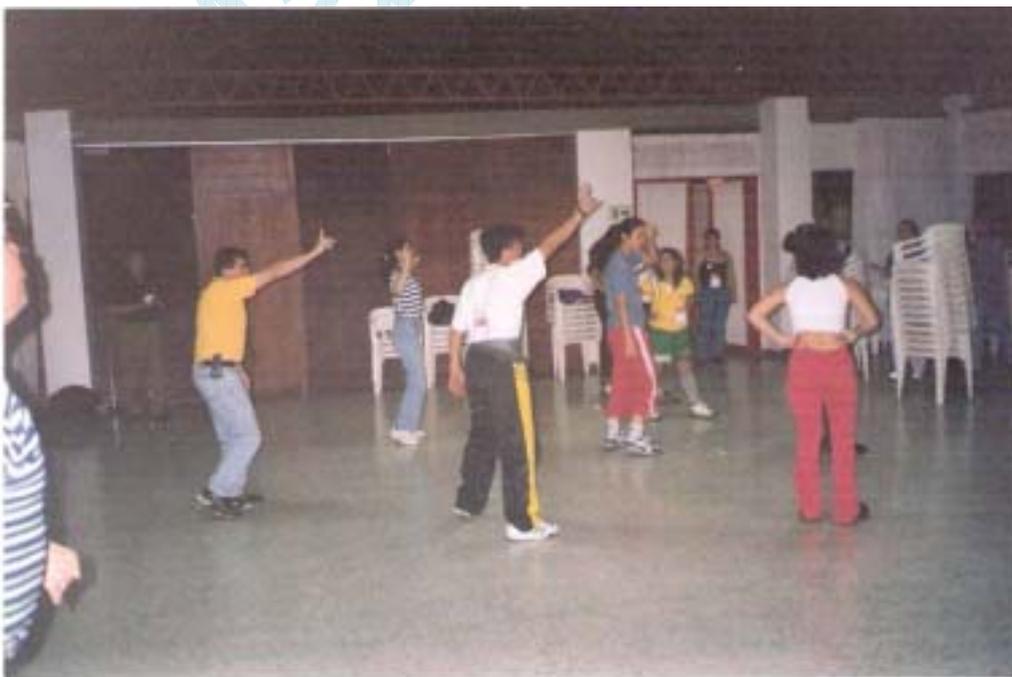


# “ Ponencia en Colombia y taller de juegos”



# III CONGRESO INTERNACIONAL DEL JUEGO Y EL JUGUETE

## ARMENIA, QUINDIO, COLOMBIA

### 18 AL 21 DE MAYO DEL 2000

**Ponencia: "El juego como proceso de elaboración de la identidad en niños mapuches de la ciudad de Neuquén a fines del siglo XX".**

**Expositora: Ma. Stela Maris Ferrarese**

#### **Resumen:**

La comunicación interpersonal es la base de la comunicación del Yo individual y colectivo social - cultural de una persona. Dicho proceso se da básicamente en la primera infancia. Un individuo en su grupos no se identifica de los demás por los elementos no verbales como sí le sucede en su contacto interaccional con otros no pertenecientes a su grupo.

Los niños de ambos sexos de origen mapuche que viven en los barrios de la ciudad del Neuquén en la República Argentina porque han nacido en ese lugar o porque han emigrado desde pequeños desde la zona rural en donde vivían con su familia constituyen un grupo social importante en lo numérico a pesar de que no siempre la identidad propia sea reconocida por sus progenitores y consecuentemente por ellos. ¿Qué es el juego, sino una parte de la humanidad, de su naturaleza, de su historia, de la de su cultura y de la de sus ancestros? ¿El jugar juegos es algo que ha sido practicado por todas las culturas, en todos los sistemas sociales y políticos de todos los tiempos?

El juego ha sido y probablemente siga siendo, en algunos grupos humanos, "un elemento comunicacional del Ser Humanos con su Más Allá, con sus divinidades y con el cosmos". Y es así que a través de esa comunicación lúdico-religiosa siempre ha buscado la explicación o la reestructuración de las relaciones existentes en su mundo. Por eso nos hemos preguntado si los niños y niñas mapuches nacidos o emigrados en/a la ciudad de Neuquén conservan ese elemento propio de su cultura, o su vivencia en otro contexto los aleja y les enajena una parte fundamental de su Ser constituidor de su cultura.

Los mitos y rituales forman parte de la cultura de cada pueblo y están creados para organizar el desarrollo de su historia colectiva social y otorgarle un significado. Por ello en este trabajo nos preguntamos si esos niños y niñas de entre 8 y 12 años que juegan en interacción con otros de su misma edad pero no pertenecientes a su misma estructura étnica han perdido, en parte o totalmente, el contexto ancestral-cultural legado generacionalmente.

Luego de investigar aplicando la metodología de observación directa, elaboración de encuestas a los mismos y a familiares urbanos hemos comprobado que en la actualidad la influencia de la vida urbana en la cual éstos deben vivir en edificios de departamentos sin espacio físico, sin patio para jugar. Con televisores en sus casas. Que concurren a escuelas en las que juegan los juegos de "moda" que surgen desde los medios de comunicación masivos, especialmente la televisión, han perdido el elemento lúdico ancestral que contribuía a la formación de una identidad diferenciada.

Los mismos desconocen los juegos ancestrales de su pueblo. Su vida lúdica es

diferente a la de los niños y niñas de la misma edad y etnia que viven en zonas rurales comunitariamente en la zona cordillerana de la provincia del Neuquén.

### **El Juego, el jugar juegos:**

¿Qué es el juego, sino una parte de la humanidad, de su naturaleza, de su historia, de la de cada cultura y de cada niño - adulto? El juego es algo que ha sido practicado en todos los tiempos, en todas las culturas, en todos los sistemas sociales y políticos.

Frecuentemente, el juego ha sido estudiado por distintas áreas de las ciencias, aunque en cierto modo la psicología, la educación física y la educación parvularia se lo han apropiado para sus fines específicos, pero el juego es y ha sido algo más que eso.

El juego ha sido para los pueblos arcaicos, y probablemente siga siendo para los pueblos modernos "un elemento comunicacional del ser humano con su Más Allá", con sus divinidades, y con el cosmos, y a través de esa comunicación lúdico - religiosa es que siempre ha representado o buscado la explicación o la reestructuración de las relaciones existentes en el mundo.

Gran parte de los estudios realizados sobre estas relaciones en el juego se han basado exclusivamente en los dioses griegos, y la imagen que se tiene en occidente de los dioses y del juego en esa relación Ser Humano - Dios, corresponde a la suya. Pero la evolución que el juego tuvo hacia el deporte entre ellos, no es igual a la perdurabilidad que conservó en otros pueblos culturalmente no occidentales, como por ejemplo, los indígenas americanos.

Si el juego, por medio de la acción "jugar", constituyó una comunicación relacional llena de sentido, debemos preguntarnos por qué, en la actualidad, el jugar juegos ocupa sólo un aspecto del mundo occidental y se desarrolla dentro de espacios sofisticados, por qué un mundo cultural subyace con una práctica lúdica de libertad abierta al éxtasis que la sociedad en general quiere plasmar como lo no productivo, a la vez que el ocio, o bien el juego, sólo se considera como patrimonio de la niñez.

Para responder estas preguntas debemos agregar otros elementos. El mito, junto con el ritual, forma parte de la cultura de cada pueblo y está creado para organizar el desarrollo de su historia colectiva social y otorgarle significado.

El juego también fue mito comunicacional en la búsqueda del reordenamiento cósmico, y el jugarlo ritualmente fue el "hecho" que constituyó este reordenar el mundo. En muchas sociedades o en ciertos momentos de su desarrollo, los niños eran junto con las mujeres meros espectadores de esa acción, pero igualmente formaban parte del accionar comunicacional en el que el jugador lograba el estado de éxtasis para poder generar la comunicación que necesitaba con sus dioses.

El jugar juegos sigue aún hoy imbuido parcialmente de ese ritual temporal, pero ha sido separado de la vida seria, y considerado una vida no-seria. Lo serio sería, según el nuevo ordenamiento, el trabajo cotidiano, y el jugar formaría parte de un ámbito distinto.

Los niños de la humanidad han jugado y han conservado y conservan, en los elementos arquetípicos de sus mentes, recuerdos de esos días de juegos. La vida adulta

actual separa, como está explicado más atrás, en espacios diferentes, el jugar del trabajar.

El jugador contemporáneo infantil vive en una época histórica diferente de la recién descrita. El cambio de las condiciones socioculturales ha establecido que lo religioso fuera unificado en un solo Dios y que se diluyera el juego como elemento mítico - ritual comunicacional, siendo reemplazado por otros ritos cotidianos en la vida adulta occidental.

Pero también existen sociedades que han perdurado en la mantención de juegos. El problema es saber cuáles son esos juegos, cual es su origen y, sobre todo, cual es su función. Por ejemplo, en Neuquén, la modernidad urbana ubica a los niños hijos de mapuches en una vida intercultural en la que juegan juegos de la época actual, pero a través de ellos: ¿entran en comunicación con lo sagrado? ¿juegan sus juegos ancestrales, o han sido despojados de la cultura ancestral? ¿desapareció la metáfora de la vida, del éxtasis que produce el existir? ¿tienen tiempo de crear y recrear? ¿o todo les viene elaborado y no se nutren de la personalización del jugar juegos?

Frente a todo esto, se abren nuevas preguntas, más globales aun: ¿qué sociedad vivimos hoy que ha determinado esta desacralización lúdica? En una época histórica como la actual, definida entre otros rasgos por un marcado hedonismo, podríamos pensar que lo lúdico y el encuentro placentero (los juegos, los deportes, la convivencia, etc.) se hallan fuertemente desarrollados. Tampoco es así, por el contrario, pareciera que esta tendencia al placer se ha orientado principalmente por canales que tienden a despersonalizar y alejar el vínculo humano, al mismo tiempo que lo instrumentalizan en las funciones consumistas y en las dimensiones artificiales, tan propias ambas de este tipo de sociedad contradictoria.

Esta es una era científicista y tecnológica, que por una parte genera desocupación, profundiza las diferencias, desacraliza el mundo y las actividades y despersonaliza a los individuos debido a su estructuración, funcionamiento y sistema de valores (o ausencia de ellos). Por otro lado, abundan los elementos de confort que consumimos conforme a las reglas del modelo de sociedad que prevalece en el mundo occidental, vale decir, un modelo neoliberal de economía de mercado.

Este tipo de sociedad, basada en el modelo económico actual de adquisición de confort y consumo, ha determinado distanciamientos sociales entre los grupos humanos que viven interactuando desarrollándose así diferentes grupos socio económicos dominantes.

Pero el interés de poseer bienes de consumo no ha disminuido en ninguno de ellos, lo que genera conflictos de diversa clase, entre ellos de identidad, ya que este modelo ha afectado también el núcleo de la cultura de todos los grupos.

En la mayoría de los casos, éstos se hallan des identificados, separados de sus elementos propios tradicionales y cegados por los elementos industrializados y estandarizados, preferentemente electrónicos, que conocen calificados como culturalmente positivos.

La televisión ha sido uno de los objetos de confort más deseados y obtenidos, y con ella ha crecido una visión diferente de la realidad. Dentro de los medios de comunicación de masas, ésta ha desplazado prácticamente a todos los otros medios, como los diarios, la radio, los semanarios, los libros, etc. Más allá del distanciamiento económico, ha generado una nueva manera de "estar" individualmente en el mundo, de situarse en el contexto, de

elegir sólo el canal que se desea ver, lo que ha ocasionado la aparición de varios televisores en cada casa y la permanencia del mismo en la habitación de descanso. Todo lo promovido por los cortos publicitarios, los programas, etc. Se desea tener tal o cual juguete, ropa, etc. Las imágenes de la realidad que allí se imparte crean gustos particulares a la mayoría de la población en el plano social, deportivo, cotidiano, etc., y por otro lado se estandariza y homogeneiza a través de la transmisión simultánea de un mismo programa en varios países a la vez, o por sistema diferido.

Y después de la televisión ha venido la computación, con su avance arrollador en los últimos años y con la ampliación y generalización de los juegos electrónicos traídos ahora al espacio de la casa, pero siempre en el espacio individual del monitor y del consumidor.

En esta sociedad, ¿el juego sigue preparando al niño para la vida? Si lo hace, ¿es para una vida individual, tecnológica y económica? Ya los juegos no entran en comunicación con lo sagrado, debido a que seguramente los mitos representan ahora otros dioses distantes de los ancestrales de la humanidad, y tampoco constituyen una metáfora de la existencia humana. En gran medida, el juego ancestral, convertido después en tradicional, ha ido cediendo espacio al juego actual, guiado por la televisión o bien asumiendo las características impuestas por ella, lo que es propio del modelo consumista neoliberal que rige en casi todo el mundo contemporáneo.

Esta situación se hace más complicada en el caso de los niños indígenas. En la frágil dialéctica entre cultura propia e identidad por un lado y modernización y desarrollo por otro, en una sociedad orientada hacia la universalidad y la homogeneización, podemos observar que los juegos son una copia de los dibujos animados vistos en la televisión o de algunas películas, dándose una adecuación de éstos a la vida cotidiana lúdica de los niños.

Por la permanencia del bagaje cultural propio de los pueblos indígenas, es posible que sus descendientes jueguen juegos como una comunicación con lo sagrado en las formas tradicionales, o más probablemente transformados y adecuados a las condiciones actuales. O simplemente, que se hayan desacralizado como el resto de la sociedad.

Nuestra experiencia nos indica una posible pérdida, por parte de los niños mapuches urbanos, de los juegos ancestrales y consecuentemente de sus elementos culturales propios, debido entre otras cosas al contacto continuo con los medios de comunicación de masas entre los cuales se encuentra la televisión.

La otra situación posible que podría plantear un dilema a clarificar, es que los niños mapuches en condiciones interculturales, cuando practican el juego ancestral, ¿lo hacen como continuidad sociocultural o como una copia consumista ajena a su cultura?

Si observamos esta situación desde la teoría del control cultural (Bonfil 1988), nos damos cuenta de que al parecer el predominio del juego como copia consumista tomado principalmente de la TV, implicaría también un profundo proceso de pérdida de la cultura propia y paralelamente el olvido de un conjunto de actitudes y creencias que habían enriquecido su formación personal y grupal, en medio de su convivencia forzada y asimétrica con el resto de la sociedad global. Esto traería como consecuencia que el interlocutor con el que se comunica el niño indígena al jugar han dejado de ser los sujetos sagrados y trascendentes de la cultura que otorgaban un sentido clave a su vida, y han

pasado a estar constituidos por los sujetos étnica y culturalmente manipuladores de la entretención a nivel transcultural y transnacional, instaurándose entonces un diálogo carente de significado.

En este caso, la única manera de mantener la postura espiritual y cultural propia en el ámbito del juego, se encontraría tal vez en los eventuales procesos y formas de innovación cultural en este campo, ya que continuaría existente una cierta comunidad étnico cultural.

### **Ámbito y población estudiada:**

El trabajo de investigación se desarrolló en distintos barrios de la ciudad de Neuquén en la que viven niños de ambos sexos descendientes de mapuches en interacción con otros niños de ambos sexos que no pertenecen a esa etnia.

La edad de los mismos seleccionada para este trabajo fue la comprendida entre los 8 y 12 años de edad cronológica.

La realidad de las familias es: emigradas con niños nacidos en la zona rural - comunitaria o pequeños centros poblados de la provincia. La razón de la emigración, en la mayoría de los casos se relaciona con razones de trabajo. O bien la emigración se ha producido antes y los niños nacieron en la ciudad. Familias constituidas por hijos de mapuches que vivían en comunidades y han emigrado. Las personas se conocieron en la ciudad, se casaron y nacieron hijos de ascendencia mapuche. Otros niños tienen un solo familiar de ese origen: padre o madre.

La ciudad de Neuquén es la capital de la provincia del mismo nombre. Su población actualmente supera los 300.000 habitantes. Su población está constituida por personas de la provincia y una gran cantidad de personas emigradas de otras provincia por razones laborales tales como petróleo, minería y recursos hidroeléctricos. Esto caracteriza a dicha ciudad por una estructuración sociocultural bien diferenciada en relación a la conservación de las características culturales propias de las otras provincias. Existen clubes como el de Residentes Santafesinos, Mendocinos, etc., que nuclea a los emigrados de esa zona y ante el asombro existe uno denominado Club del Neuquén por el Neuquén. Es decir, la búsqueda de la identidad propia en una interculturalidad que desdibuja lo propio.

Esta característica agregada a una situación climática muy rigurosa en invierno. Una zona excesivamente ventosa, con días que supera los 70 Km. /hora hace que la población procure poseer casas cómodas, con calefacción a gas, confortables: televisión, y evite salir. Una característica sociológica de la ciudad es: "población constituida por grupos cerrados socialmente".

La característica propia del mapuche es de ser una persona más bien introvertida, de hablar pausado y reflexivo. Eso es para los que viven en la zona rural cordillerana. Los que viven en la zona urbana han ido adquiriendo algunas pautas culturales ajenas, especialmente los más jóvenes. No así las personas mayores que emigran a la ciudad.

### **Desarrollo:**

De acuerdo a todo lo señalado anteriormente, entre los diversos problemas que

sufren en la actualidad los niños indígenas que viven en sectores urbanos y que dificultan el desarrollo de su identidad etnicocultural, al no poder vivir plenamente los valores de su tradición propia, y que en consecuencia dificultan también las posibilidades de una relación intercultural igualitaria con la sociedad global, se encuentra el de potencialidad de comunicación de los humanos con el cosmos y la divinidad que tenía el juego arcaico o ancestral ahora frustrada por los procesos enajenantes e impositivos para ellos que mantiene el sistema de juegos occidentales en que están obligadamente inmersos, y que además es reforzado por los medios de comunicación de masas en especial la televisión.

El problema específico estudiado fue averiguar si estos niños de ambos sexos y con edades que van de los 8 a los 12 años juegan o no en la actualidad sus juegos ancestrales comunitarios y qué significado tienen para ellos esos juegos; o, si el valor arcaico de ellos lo han extendido a los juegos occidentales; o, simplemente si han asumido plenamente no solo los juegos, sino también el sentido de los juegos occidentales, tanto para estos términos como para los provenientes de su propia tradición cultural.

Estamos hablando, por tanto, de procesos de mantención o pérdida de la cultura identitaria propia, y de asunción o rechazo de la cultura ajena, que mirados desde la teoría del control cultural de Bonfil puede comprenderse como procesos de “resistencia y apropiación cultural” por un lado y procesos de “enajenación e imposición” por otro.

Para dar cuenta del sentido sacro del juego, propuesto por Huizinga y Fink, preferimos hacerlo desde los avances de Carrasco (1989) en torno al pensamiento mítico mapuche y sus manifestaciones en diversos sistemas sígnicos y matrices simbólicas, lo que permite explicar el carácter degradado de sus versiones actuales.

La hipótesis provisoria de trabajo en que se funda la investigación, puede desagregarse en los siguientes aspectos:

1) Actualizando la intuición básica de Huizinga (1939) y otros, puede concebirse el juego como un modo de comunicación del hombre con el cosmos y la divinidad. Dicho de otro modo, el juego es un sistema que codifica la comunicación del hombre con la divinidad, lo que le permite re actualizar sus relaciones con el cosmos, redefiniendo así su situación en él y, por ende, el significado y sentido de su existencia.

2) En términos de la lógica mítica entendida como macro historia por Carrasco (cit.ant.), puede pensarse que, al igual que relatar un mito en cualquier tipo de lenguaje, al ejecutar el acto de jugar el hombre reactualiza una historia fundada en un evento primordial, epifánico y fundador, en el cual humanos y sobrenaturales coexistían con las fuerzas cósmicas. Esta situación constituye el antecedente inmediato de la historia humana y le otorga su verdadero sentido, razón por la cual en los seres humanos persiste una aspiración de retomo a esa condición privilegiada que ya no posee y que busca re alcanzar por diversos medios, entre ellos el relato, el sueño, el rito, el juego y otros.

3) Esta noción de juego la han vivido y mantienen en parte, entre otros, los antiguos pueblos indígenas de América, de lo cual existen antecedentes grandiosos y terribles, como el juego de pelota en México pre hispano.

4) Los juegos modernos constituyen la transformación desacralizada de los juegos primordiales. En ellos, Dios o Ser Supremo se encuentra reemplazado por sujetos variados

o por el vacío o ausencia, las fuerzas cósmicas son un espacio de juguete y la fuerza lúdica es mera entretención.

Pero a pesar de eso, siempre se mantiene en el acto de jugar la aspiración al reencuentro del sentido primigenio del juego, lo que pudiera estar más fuerte y claro en los juegos tradicionales que los niños indígenas todavía juegan en las sociedades modernas contemporáneas.

Consideramos que “Cultura” es el “todo” de un grupo poblacional. Ella encierra en sí misma elementos que identifican a ese grupo portador de la misma de los otros grupos portadores de otra cultura diferente a la suya.

La interacción de ambos grupos constituye lo que se denomina como “interculturalidad”. Todo proceso de relaciones culturales e interculturales se da como “hecho comunicativo”. Ese hecho o acción comunicativa no siempre es igualitaria. generalmente es unidireccional. O sea existe un grupo que intenta, y a veces lo logra o no, dominar con su comunicación al otro grupo.

Esa es la característica de nuestros pueblos indígenas. La de grupos culturales dominados comunicacionalmente desde la época de la conquista realizada o iniciada por la corona español hasta la actualidad en la que el proceso de dominación cultural mediático es más amplio. Eso según la teoría de Bonfil, se denomina imposición.

“(…) Cada pueblo tiene su forma particular de ver y entender el mundo, al mismo tiempo, todo grupo humano posee una cosmovisión peculiar que le permite interpretar lo que ocurre a su alrededor y relacionarse con el cosmos y la naturaleza. Del mismo modo dentro de una misma sociedad pueden coexistir distintos sistemas de creencias o prácticas para la interpretación de un mismo fenómeno (...)” (Pedersen 1987:7 en González 1995:45)

La realidad nos mostró que en la actualidad en todo el entorno de la ciudad de Neuquén existen bares o salas en las que se “juega”, están las salas o bares de juegos electrónicos o maquinitas. Las salas en las que los padres dejan sus niños para que jueguen con sus amigos por unas horas. Los restaurantes y super o hiper mercados que tiene salas de juegos para los niños de distintas edades. O los patios de comidas de los supermercados en los que los niños juegan mientras sus familiares comen.

Los barrios no poseen espacios verdes en su totalidad, y los que tienen plazas cuentan con juguetes: hamacas, sube y baja, etc., los cuales la mayoría de las veces o están rotos o son insuficiente en cantidad para la demanda.

Otro conflicto que se incorpora en la actualidad es la existencia de patotas adolescentes, las que atacan en cualquier sector, y eso dificulta la autorización a salir a jugar de los niños si no están controlados por algún hermano o hermana mayor o bien otra persona mayor.

El lugar habitacional donde viven son edificios de departamentos carentes de patios. Existen solamente espacios verdes comunitarios que es el único lugar donde pueden jugar. Pero con las reglas propias de la convivencia humana actual que estipula las horas de silencio. La misma va, generalmente, de las 14 a las 16 horas y luego a partir de las 24 horas.

Los niños de ambos grupos sociales y de diversidad cultural concurren a clase a las escuelas públicas y/o privadas en las que los juegos en los recreos tienen íntima relación con la transmisión lúdica actual surgida de la televisión o de algún infante que conoce determinado juego y propone su realización.

Sabemos que la franja etaria de los 8 a los 12 años se ubica en la interacción social infantil de grupo. El juego a pesar de seguir teniendo rasgos de imitación pasa del ego al grupo o pandilla. Aparecen las reglas del grupo.

Se pudo comprobar con la investigación que dichos niños están expuestos durante gran cantidad de horas a la televisión. Sus programas preferidos van desde los dibujos animados hasta las series policiales, y en las niñas las telenovelas. También se ha ampliado el horario de exposición ante el televisor. Si bien la televisión continúa indicando que las 22 horas es la hora límite para los infantes. La globalización televisiva que ha permitido conectarse por cable al mundo con la diferencia del uso horario hace que a cualquier hora se puedan mirar temas variados en este medio de comunicación masivo y masificador.

Otro tema que ha surgido es la creciente violencia en los niños la que es considerada por algunos sicólogos como producto de la promoción de este elemento conductual en los dibujos animados y/o las series y películas que ven a diario los niños.

En 1995 se realizó una encuesta, por parte de un medio periodístico, en la ciudad del Neuquén para Navidad y se detectó que los niños querían como regalo de Papa Noel los juguetes que veían en televisión en desmedro de los juguetes tradicionales: muñecas, autitos, etc.

En el caso de nuestra población en estudio la encuesta realizada a los familiares arrojó desconocimiento de los juegos ancestrales de su cultura. Los que habían vivido en comunidad y habían jugado juegos propios y/o realizados con sus padres sus juguetes en la actualidad no transmiten a sus hijos esos juegos ni construyen juguetes con ellos.

Las razones no quedaron claras. Algunos adujeron falta de tiempo por las razones laborales, otros indicaron que sus hijos no gustaban jugar otros juegos que no fueran los actuales.

¿Y cuáles son los juegos actuales? Esa pregunta nos ubica en lo encontrado.

### **JUEGO, SIGNIFICACIÓN MÍTICA, PROCESOS COMUNICATIVOS E INTERCULTURALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS MAPUCHES DE NEUQUÉN.**

La organización de los datos generales obtenidos luego de una minuciosa observación y conversación-encuesta de los grupos mapuches y no mapuches, ha dado la organización de un modelo básico de los juegos que juegan los niños mapuches y no mapuches guiados por los patrones de juego propio y ajeno, juego impuesto, suprimido, apropiado de uno y otro grupo humano que vive en el contexto urbano de la ciudad del Neuquén.

El pueblo mapuche originario de estas tierras patagónicas y que vive, hasta la actualidad, de ambos lados de la cordillera en el Sur de Chile y en el de Argentina tiene juegos que son parte de su historia mítico-religiosa-social. Esos juegos podemos decir que han tenido un origen y varios objetivos o fines. Los juegos creados y utilizados para su comunicación con sus deidades en la búsqueda del reordenamiento de su cosmos, para definir situaciones relacionadas con la vida cotidiana que según ellos solo resolvía Nguenechen. Los juegos que podemos denominar utilitarios por medio de los cuales los niños y las niñas aprendían su rol social futuro. Mientras unos eran preparados para conseguir alimentos y defender al grupo. Las niñas eran preparadas para atender la casa, los hijos y su esposo.

y por último siguiendo la teoría psicológica de Winnicott, tendríamos el jugar humano en el que ubicamos el jugar del/ de la niño/a desde su nacimiento y su relación con su madre, especialmente, y la familia primaria. El proceso comunicativo era básicamente mítico. La machi ocupaba un lugar primordial en la estructura comunicacional del grupo. Los distintos "seres del bien y el mal" formaban parte de su vida diaria. El no respetar esos "signos" traía el mal.

Del total de todos los niños, de ambos grupos observados, arribamos a la conclusión de que los juegos que juegan los niños mapuches de entre los 8 y los 12 años de edad y que viven en distintos barrios de la ciudad del Neuquén en interacción cultural con los otros niños de la misma edad y pertenecientes a distintos orígenes étnicos no responden al modelo lúdico ancestral de su pueblo. Los juegos responden al modelo lúdico actual, siendo en su mayoría juegos relacionados con los programas televisivos de dibujos animados actuales.

El legado lúdico ancestral que se transmitía de generación en generación ha sido interrumpido en el período post-conquista del desierto y en el inicio de la colonización de occidente y parte de oriente. La imposición cultural hizo que se iniciara, en la vida comunitaria una supresión de lo propio y una imposición de lo ajeno. Ello hace que en la actualidad no se recuerden aquellos juegos comunitarios, su práctica haya desaparecido totalmente en la zona rural y consecuentemente los que viven en el sector urbano y carecen de contacto con lo rural han perdido una mayor cantidad de elementos culturales propios. Esto ha degradado y desacralizado el momento de encuentro con sus deidades, en la búsqueda del reordenamiento de su cosmos. En su encuentro con su propio ser colectivo social. Hoy podemos decir que el modelo que domina lo lúdico-infantil está alejado de la identidad colectiva social de un grupo étnico en particular. Podemos concluir en que el modelo lúdico neo liberal está impuesto desde los medios de comunicación de masas siendo la televisión el mayor elemento transmisor de ese componente.

El juego está regido por una persona que tiene grandes poderes. El mal existe y es aceptado como dominador del mundo, la contraposición es el bien que no siempre triunfa, y si lo hace, el mal siempre retorna y la lucha se instaura nuevamente, la agresión ha surgido como un elemento mediador de resolución del momento del juego. Todo vale, pareciera ser una nueva frase acuñada en el momento del juego. La contraposición que instaura en la lucha de reordenamiento del momento cósmico es la agresividad que se indica como un medio para obtenerlo. El consumir juegos efímeros en su vida es el otro elemento que surge. Todo cambia y/o se transforma rápidamente. Un juego no perdura como tal siempre se modifica.

La humanidad urbana corre detrás de un mundo ideal que solo existe en sueños: el tener todo, poder todo. hay caos en la sociedad actual. De la época de la imaginación generada por escuchar radio se pasó a “ver la imagen” y no producirla en el imaginario individual ni en el colectivo familiar-social. El televisor dejó de ser una alternativa comunicacional de noticieros y para poder mirar películas. Es el elemento central de la casa cuando no hay tanta cantidad como habitaciones hay: uno para los hijos varones, otro para las hijas mujeres, etc. Y así cada uno vive su mundo alejado del mundo colectivo que es la familia. Así se presenta en la sociedad creciendo en un marcado individualismo contrapuesto con la vida comunitaria actual de los mapuches: el colectivo social aún es parte de la vida.

Otra conclusión a la que arribamos es que los niños mapuches urbanos sin diferenciarse de los no mapuches gustan, actualmente, de las bicicletas con varios cambios, no las comunes, los/las muñecos/as productos de algún programa o dibujo animado televisivo. Los ositos de peluche puestos de moda como mascota u otras mascotas surgidas de la publicidad comercial televisiva, en su mayoría. Las armas de guerra son el preferido de los varones y las camisetas del equipo de fútbol preferido hoy no es solo para los varones, las mujeres las usan. Su uso se ha convertido no en ocasional sino como ropa diaria y hasta a veces se suele usar debajo de otra ropa como un elemento distintivo personal. Esto muestra como el poder consumista desdibuja la identidad colectiva cultural del niño urbano. Es imposible y no sano no permitir mirar televisión, tener juguetes actuales. Lo que se analiza es que el consumo de ciertos elementos ha desdibujado lo propio como utilitario en el colectivo social. Lo propio es lo de todos y no solo de los niños neuquinos sino en ese modelo ingresan, por medio de la comunicación de o para masas o masificar todos los niños que aún viviendo en otras ciudades o lugares a los que llegan estos medios. Entonces ahí estamos ante un modelo “global de lo lúdico” desapareciendo el propio. Con esto se arriba a la conclusión de que los niños mapuches urbanos de la ciudad de Neuquén no utilizan el modelo lúdico ancestral para la constitución de su identidad personal. El modelo que domina su estructuración de la personalidad es el global que actualmente se transmite por medio de la comunicación de masas.

### **Juegos ancestrales:**

El pueblo mapuche posee una rica tradición lúdica que se ha ido perdiendo a lo largo del proceso de interacción con los otros grupos humanos pertenecientes a otras culturas con los que ha interactuado a lo largo de más de un siglo de dominación cultural iniciada hacia 1885 por el ejército del General Roca y denominada o mal denominada Campaña del Desierto o Conquista del Desierto, ya que no existía tal desierto. En esa zona había poblaciones que no “convenían” a la sociedad argentina que deseaba sumergirse en el comercio de la carne y el cuero con Inglaterra.

No ha sido ni es nuestra intención que el pueblo mapuche sufra una regresión a sus épocas remotas con la utilización de aquellos juegos, sino la reubicación de su propia identidad, la que fue suprimida en desmedro de la imposición de una cultura ajena. Este grupo étnico puede vivir la vida actual sin perder su identidad propia. Puede jugar juegos actuales y sus juegos ancestrales como lo hacen las culturas que actualmente dominan a nuestros países latinoamericanos.

Durante los años 1982 y 1997 me dediqué a rescatar entre los juegos de distintos pueblos indígenas, y entre ellos los del pueblo mapuche. Debiendo recurrir en muchos

casos a trabajos de revisión de bibliografía exclusivamente, debido a la pérdida de los mismos.

En la actualidad podemos expresar que hemos movilizado el interés de varias organizaciones y comunidades de esa etnia que han comenzado un lento proceso de recuperación de algunos de sus juegos así como la inserción de su práctica comunitaria. Siendo el Palin el juego que más se practica y teniendo, en la actualidad, un espacio entre las actividades lúdicas que desarrolla la Municipalidad de Neuquén los días domingos en el sector céntrico de la ciudad. Este juego es muy similar al hockey que los ingleses copiaron de los Hindúes en la época de su dominación colonial.

También hay docentes de educación física que se han movilizado para insertar los mismos en las escuelas de las comunidades mapuches.

Otros juegos ancestrales perdidos son el Komikan, el Allimllim, el Mutratun, etc. Para que los mismos sean reincorporados se necesita la decisión de alguna autoridad que permita que dediquemos gran parte de nuestras horas de trabajo en viajar a las comunidades y reinsertarlos. Así como capacitar a los docentes de un trabajo en contextos interculturales. En la actualidad se ha logrado que “los juegos indígenas” sean incorporados en la currícula provincial en el área educación física escolar. Pero eso no nos asegura la incorporación de los mismos en la práctica docente.

## Bibliografía

Ferrarese, Stela M.:

“El Juego como proceso de elaboración de la identidad en los niños mapuches de la ciudad de Neuquén”.

Tesis para optar al grado de Magister en Ciencias de la Comunicación, mención Problemática de la Comunicación Intercultural en contextos interétnicos Universidad de La Frontera, Temuco, Chile, 1990.