

EL DOMINICANO VISTO A TRAVES DE SUS JUEGOS

Por Edna Garrido Boggs

LA PRACTICA DE JUEGOS ES COMUN ENTRE los niños de todas partes del mundo. Los juegos se encuentran en todas las sociedades y parece que en todas partes tienen la misma función: por un lado recrear al niño, y por otro adiestrarlo para su futura vida de ciudadano adulto de la comunidad. La función que desempeñan los juegos en la vida infantil es tan importante que se ha llegado a pensar que son indispensables para el desarrollo normal del niño, que representan una necesidad humana. Mediante la repetición de las formulillas de algunos juegos, de los cantos, las adivinanzas, etc., los niños se ejercitan en la conversación y aumentan su vocabulario; los saltos y carreras que dan en otros juegos contribuyen a desarrollar y fortalecer sus débiles músculos; y mediante la práctica de juegos que demandan del raciocinio e ingenio del niño, éste ejercita sus facultades mentales.

Los juegos son pues una parte integral de la vida del niño. Se ha dicho que los juegos son modelos de situaciones y costumbres de la vida de los adultos al nivel infantil. Algunos remedan las costumbres y usos sociales, otros enseñan al niño a familiarizarse con su ambiente. Los juegos revelan también al observador perspicaz las cualidades presentes en la personalidad infantil.

La persona que observa a los niños en sus horas de recreo cuando ellos se reúnen espontáneamente para jugar, puede formarse una idea bastante acertada del carácter y manera de ser de esos niños

mirando cómo se conducen cuando obran independientes de los mayores. En estas situaciones empiezan a apuntar las características que estarán presentes en el hombre, y el niño comienza a mostrar sus aptitudes. El observador perspicaz puede apreciar la clase de juegos que prefieren; si observan las reglas de los mismos o si hacen trampa; si hay un ambiente de cordialidad entre ellos o si se pelean; cuál tiene tendencias dominantes. En fin, se pueden captar tantas manifestaciones reveladoras del carácter del niño mediante la observación directa de sus juegos que considero prolijo enumerarlas aquí.

Sin embargo, a pesar de la importancia que los juegos tienen en la formación del individuo, los estudios de esta categoría del folklore son escasos. La bibliografía existente es insignificante comparada con la de otras ramas del folklore. El 98 por ciento de los títulos son simples colecciones. Sería de desear que más folkloristas se interesaran en estudiar el folklore infantil y que nos ofrecieran algo más que colecciones, pues, aunque indudablemente éstas son un aporte valioso, no es lo único que se puede hacer con este material.

En investigaciones realizadas durante los últimos tiempos en otros campos de estudio se ha intentado determinar si existe alguna correlación entre los juegos que se practican en una comunidad y el desarrollo político, social y económico de la misma: es decir, hasta qué punto influyen los juegos en la formación del individuo y éste en la configuración de la comunidad donde vive.

Los resultados encontrados por los señores Roberts, Arth y Bush en su estudio experimental "Games in Culture" me indujeron a realizar con los juegos dominicanos un análisis semejante, también en plano experimental, con el objeto de poner a prueba sus interesantes hipótesis aplicadas a Santo Domingo y el dominicano.

Para efectuar este estudio me propongo usar los juegos dominicanos ya recopilados en mi libro **Folklore Infantil de Santo Domingo**, el cual representa los juegos que se juegan, sino en todo el país, en una buena parte de él, y además, otros datos obtenidos directamente de los dominicanos en fecha más reciente. Este análisis estará basado sobre 200 juegos, correspondientes a las provincias de Azua, San Juan, San Pedro de Macorís, Monseñor Nouel, La Vega, San Francisco de Macorís, Santiago, Puerto Plata, y el Distrito de Santo Domingo, que fueron los lugares donde recogí la mayoría de mis textos folklóricos, y de donde obtuve la información adicional; pero esos juegos, que son los juegos tradicionales dominicanos, se encuentran en todo el país por igual, como se podría comprobar fácilmente si

alguien se tomara el trabajo de recopilarlos.

Para los efectos de este trabajo solamente consideraré los juegos que se adaptan a la definición de los mismos como "una actividad recreativa que se caracteriza por su organización, competencia entre dos o más bandos, criterio para determinar el ganador, y reglas convenidas de antemano"? Otras actividades recreativas que no satisfacen estos requisitos se consideran diversiones o pasatiempos y por consiguiente las omitiremos aquí. Se excluyen también los juegos para entretener al bebé y los que juega un niño solo.

Estudios efectuados por especialistas en la materia han indicado que las tres grandes divisiones en que se agrupan los juegos (destreza física, estrategia y azar) parecen tener asociaciones determinadas o específicas con las prácticas seguidas en la crianza y adiestramiento del niño, y con otras manifestaciones culturales. Por consiguiente, también agruparé mis juegos en estas tres grandes categorías: 1) juegos de destreza física; 2) juegos de estrategia; y 3) juegos de azar.

Se consideran juegos de destreza física aquéllos que se ejecutan mediante cualquier forma de movimiento corporal importante para obtener el resultado: correr, saltar, bailar, cantar, etc. La agilidad física ocupa el primer lugar en un juego cuando es indispensable para ganarlo.

El juego estratégico es aquél en que la persona tiene que tomar una decisión para actuar de cierta manera; cuando se hace uso de algún recurso de la imaginación para engañar al contrario; cuando se evalúa una situación, contrapesando unas consideraciones con otras; cuando uno de los jugadores usa la astucia para aventajar al contrario, como sería en el caso de una lucha por ocupar la posición más favorable del terreno; cuando el individuo usa su propio ingenio para ganar su fin, sin considerar una ayuda sobrenatural.

En los juegos de azar o suerte se hace uso de la magia, ya sea ritual, o por intervención de un ser sobrenatural; se emplea la adivinación, se echan suertes, o se cuenta sólo con la casualidad.

No todos los juegos se pueden agrupar estrictamente dentro de estas tres categorías. Algunos usan de la agilidad y la estrategia combinadas, otros de la estrategia y la suerte; pero aún en el caso de que en el juego aparezca una combinación de elementos, el medio usado para obtener el resultado determinará si es juego de agilidad o de azar. El juego estratégico como tal no debe incluir agilidad física,

y la suerte puede o no figurar.

En el cuadro donde se muestra la distribución de los distintos tipos de juegos en las provincias mencionadas, se puede ver que San Juan va a la delantera con 36 juegos de agilidad física; siguiéndoles Azua y Santo Domingo con 34; La Vega con 33; Santiago 31; Puerto Plata 30; San Francisco de Macorís 29; San Pedro de Macorís 27, y Monseñor Nouel 23.

Los juegos estratégicos no muestran gran difusión en el país y parece que tampoco hay gran variedad de ellos. En Santo Domingo aparecen 5; San Juan y Azua tienen 4 y Santiago uno, las demás provincias no aportan ninguno. Pero hay que advertir que al momento de recopilar estos juegos no se tenía presente aplicarlos a esta clase de estudio, y por consiguiente la ausencia de esta categoría de juegos en particular podría ser sólo aparente.

Los juegos cuyo factor principal es la suerte se encuentran distribuidos así: en Azua 12, 10 en San Juan y Santo Domingo, en las demás provincias.9.

Es evidente que los niños dominicanos tienen preferencia por los juegos que requieren actividad física. Esto difiere de lo que indican los profesores Roberts, Arth y Bush referente a que existe cierta relación entre la situación geográfica y el número de juegos de destreza física que se practican en una localidad. Según lo demostrado por ellos, de 23 tribus que viven en comunidades situadas a no más de 20 grados de latitud del ecuador, 18 tenían menos de 5 juegos de destreza física, mientras que de 24 que viven a más de 20 grados norte o sur del ecuador, sólo nueve de ellas tenían menos de 5 juegos de agilidad física. Lo cual es indicativo, según ellos, de que puede existir alguna correlación entre el clima y la actividad tal como puede verse expresada en los juegos de destreza física?

La República Dominicana se encuentra en la zona tropical, entre los paralelos 18 y 19 al norte del ecuador. Su temperatura media anual es aproximadamente 79 grados F. Se considera un país donde siempre hace calor. Sin embargo, los niños prefieren los juegos con actividad corporal, según se puede apreciar en el cuadro.

Cuadro de la distribución de los juegos dominicanos por provincias, según las categorías sugeridas en este estudio

Provincias	Destreza Física	Estrategia	Azar o Suerte
Azua	34	4	12
San Juan	36	4	10
Santo Domingo, D. N.	34	5	10
San Pedro de Macorís	27	—	9
Monseñor Nouel	23	—	9
La Vega	33	—	9
San Fco. de Macorís	29	—	9
Santiago	31	1	9
Puerto Plata	30	—	9

Juegos de Hembras: 43

Juegos de Varones: 23

Juegos de Ambos Sexos: 31

Juegos Cantados: 17

Juegos Dialogados: 36

Aunque el niño dominicano es muy activo, no ocurre lo mismo con el adulto. El dominicano típico es sedentario. Son muy pocos los que practican alguna forma de deporte, conformándose generalmente con ser espectadores en las partidas de **base ball** (deporte predilecto de los dominicanos), y eso sí, hablar mucho de **base ball**! La causa de la marcada diferencia entre los gustos del niño y los del adulto, si se toma en cuenta que en el transcurso de la niñez a la edad madura el individuo sufre su período de adaptación, es algo inexplicable y que requeriría un estudio psicológico del dominicano. Es muy probable que si este estudio se hubiera hecho con los juegos que practican los adultos el resultado habría coincidido más con la hipótesis en cuestión.

Nuestro cuadro muestra una ausencia casi total de juegos estratégicos en la mayoría de las provincias y en la capital sólo cinco. Según otro estudio realizado por los señores Roberts, Sutton—Smith y Kendon la estrategia no sólo está limitada a un número reducido de tipos de juegos sino que la distribución etnográfica de los mismos es también limitada⁴

En el citado estudio "Games in Culture" se sugiere que los juegos estratégicos parecen estar asociados a una gran integración política y una alta estratificación social, y que en consecuencia las sociedades que tienen una integración política inferior y una baja estratificación social por lo general carecen de juegos estratégicos y resistirían el tomarlos prestados de otras culturas⁵

El Atlas Etnográfico muestra que las sociedades que poseen juegos estratégicos se caracterizan por su poca dependencia de la recolección de frutos silvestres, la caza y la pesca como medios de subsistencia, y su mayor dependencia de la ganadería y aún mayor de la agricultura.

Otra indicación de la relación que pudiera existir entre la estrategia y la complejidad social se manifiesta entre el tamaño de la comunidad y los tipos de juegos que se practican en ella⁶. Los juegos estratégicos están asociados a comunidades grandes, fijas, y no se encuentran en las tribus nómadas. En suma, los juegos estratégicos se

encuentran en sociedades de alta integración política, alta estratificación social, con ganadería y agricultura avanzadas, progreso tecnológico industrial, etc.; en comunidades grandes cuya jurisdicción se extiende más allá de los límites locales; con dioses superiores, y donde los gobiernos castigan el crimen. Los juegos estratégicos están por consiguiente asociados a culturas complejas.

Otro aspecto del ambiente cultural que parece favorecer el desarrollo de los juegos estratégicos es la presencia de ciertas características en la manera de criar a los niños, siendo el adiestramiento en la obediencia la de mayor importancia. La manera estratégica de competir, tal como aparece en los juegos estratégicos, está evidentemente asociada a la complejidad social, por un lado, y al adiestramiento en la obediencia por otro. Se supone que las sociedades complejas sólo pueden funcionar si un número apreciable de individuos está adiestrado para vivir en un sistema complejo. Son adultos que han aprendido a distinguir cuándo obedecer o desobedecer, y más importante, cuándo mandar y de qué manera. El adiestramiento en la obediencia, comprendiendo la recompensa y el castigo, es parte del proceso de socialización designado a producir un adulto que pueda participar de manera plena en una sociedad compleja.⁷

Tomando en cuenta lo que muestra nuestro cuadro —la casi ausencia de juegos estratégicos— se pudiera deducir que en Santo Domingo faltan los atributos indispensables para la producción de juegos estratégicos, según se encuentran en las sociedades complejas. Si esto es cierto en algunos aspectos, no ocurre lo mismo con otros. Se puede decir que el país está política y socialmente integrado; los dominicanos dependen principalmente de la agricultura como base de su economía, aunque también cuentan con industrias menores diseminadas por diversas partes del país, con un mayor número en la capital. Las técnicas ganaderas y agrícolas se encuentran medianamente desarrolladas, y su organización social es comparable con la que se espera encontrar en una sociedad compleja.

Lo que parece faltar al complejo cultural dominicano es el sistema que produzca individuos capaces de obedecer y de mandar. En Santo Domingo tenemos un ejemplo clásico de que el contar con leyes escritas y poseer una estratificación social, así como cierto progreso económico, no hacen funcionar una sociedad armoniosamente, si eso no va acompañado del adiestramiento adecuado del individuo para desenvolverse en tal medio.

Se diría pues que el adiestramiento en la obediencia es impor-

tantísimo para el funcionamiento de una sociedad compleja, y que mediante la práctica de juegos estratégicos los niños irían adquiriendo parte del adiestramiento necesario a ese fin. La escasez de esta categoría de juegos en Santo Domingo parecería haber dificultado la creación de un clima favorable para el desarrollo de esta importante costumbre en la vida ciudadana.

En la categoría de juegos de azar o suerte, en algunos lugares, como ya vimos, se encuentran hasta 12 de ellos. Parece que los juegos de azar están asociados a las actividades religiosas. Es la creencia general que la suerte de los ganadores se debe a que han recibido ayuda sobrenatural o mágica; y esta creencia se encuentra aún en la tradición europea⁸. También se asocia el juego de azar con la actuación responsable del individuo, con la obtención del proósito que se tiene en mente, es decir, con la perseverancia para obtener el objetivo. Los señores Roberts y Sutton-Smith consideran esta categoría de juegos la más enigmática de las tres tratadas en este estudio⁹. A pesar de eso señalan que la relación entre los juegos de azar y el adiestramiento en la responsabilidad y la relación intracultural entre estos fenómenos y las preferencias hacia el sexo femenino, aunque sorprendentes, no son fortuitas.

El adiestramiento en la responsabilidad se efectúa inculcando en el individuo las costumbres necesarias para su desenvolvimiento en la vida diaria, con lo cual queda poco lugar para que el individuo use de su propia iniciativa o autonomía. Es evidente que el individuo tiene que trabajar para vivir, pero el castigo por no hacer su trabajo parece que no es necesario, ya que el juego de azar no va aparejado con la ansiedad por el fracaso en el desempeño de su responsabilidad, como ocurriría en el juego de estrategia donde se castiga la desobediencia. De lo dicho se deduce que el juego de azar se produce como una consecuencia de la pasividad del papel que desempeña el individuo en su vida normal, y que es una reacción de incompatibilidad contra la irresponsabilidad, la cual está en conflicto con su papel de proveedor responsable. Se cuenta con la eficacia del hado benevolente o de la fantasía para sacar al trabajador de su rutina diaria.¹⁰

Es indudable que varias de las características indicadas aquí podrían aplicarse a la idiosincrasia del dominicano. Cito como ejemplos esa actitud muy dominicana de contar con la suerte para resolver sus problemas más urgentes e importantes en vez de confiar en lo que él mismo podría hacer para salir del apuro o conseguir lo que desea. O ésa de no proveer para el futuro porque Dios proveerá. . . O aquella de prometer lo que de antemano sabe que no tiene intenciones de

cumplir, y sobretodo esa desmedida predilección del hombre por el sexo femenino.

De los 200 juegos consultados y analizados para los fines de este estudio la gran mayoría los juegan las niñas. Sólo 23 son juegos de varones. Aunque las hembras a veces participan en los juegos de varones, éstos nunca juegan los que son propiamente juegos de niñas. Tampoco hay canto en los juegos de varones, pero sí hay diálogos en los juegos de ambos. Este tipo de juego con diálogo es muy común; se da el caso de que variantes del mismo juego no tienen diálogo en otros países, pero en Santo Domingo sí. (¿Tendrá ésto que ver con aquello de que el dominicano empieza a hablar cuando tiene un año de edad y ya no se calla más?)

Entre los varones domina el juego de grupo, y de entre el grupo hay uno que capitanea o manda; hay poquísimos juegos que exigen esfuerzo individual. La suerte parece desempeñar papel más importante en los juegos de niñas que en los de varones.

CONCLUSIONES

Como la mayoría de los juegos usados en este estudio son jugados por las niñas, es evidente que de los resultados encontrados, gran parte tendrán que aplicarse al sexo femenino.

Según se ha podido ver por lo ya dicho, en Santo Domingo parece que el clima no afecta la práctica de juegos de destreza física, y que su cercanía al ecuador no influye de una manera u otra en este sentido. Salta a la vista que, mientras los juegos de varones tienden a ejercitar al niño físicamente, en los de niñas, por otra parte, se pone mayor énfasis en la práctica de la obediencia y la responsabilidad.

Es una creencia bastante difundida entre personas que han tenido bajo su mando o dirección empleados de ambos sexos en Santo Domingo que la mujer es más cumplidora de su deber, más responsable en el desempeño de sus funciones, y más fiel a sus principios morales. El dominicano es notable por su infidelidad pero no así la mujer.

La ausencia de juegos estratégicos en la niñez del dominicano parece haber entorpecido el desarrollo de ciertas cualidades de su carácter que habrían contribuido a hacerle un ciudadano más consciente de los problemas de su país; y más capacitado para hacerle frente y para resolverlos, lo cual habría coadyuvado al mantenimien-

to de una mayor estabilidad política y económica, de las cuales ha carecido siempre el país, excepto cuando les fueron impuestas.

En la mentalidad del dominicano todavía no ha penetrado que la estabilidad política y económica es algo que se obtiene a largo plazo y mediante el esfuerzo y la cooperación de todos; que no se les puede servir en una bandeja, al minuto; que no es algo que el gobernante, convertido milagrosamente en prestidigitador, podría sacar de un sombrero y ofrecérselas de manera instantánea, sino que es algo que ellos mismos tienen que proporcionarse mediante la perseverancia y el celo en el cumplimiento de sus deberes ciudadanos y el acatamiento de las leyes que rigen el país y que ellos mismos han creado.

Al analizar la historia política dominicana y contemplar el panorama actual en el país,¹¹ no puedo menos que convenir con los que sugieren la existencia de cierta correlación entre los juegos que se practican en una sociedad y su configuración política, económica y social, y lamentarme, como dominicana, de que en Santo Domingo los niños hayan estado jugando juegos inadecuados por más de cuatro siglos. Se diría que existe la necesidad de que se efectúe un cambio en el patrón de juegos de varones que se han venido practicando, que contrapesase con la abundancia de juegos de guerrillas. Esto no implicaría un valor negativo en los juegos tradicionales dominicanos sino una deficiencia o falta de práctica de algunos de ellos.

(Trabajo presentado en el II Instituto Latinoamericano de Folklore efectuado en la Universidad de California, Los Angeles, el verano de 1967).

NOTAS

- 1) John M. Roberts, Malcolm J. Arth y Robert R. Busch, "Games in Culture". *American Anthropologist*, 1959, vol. 61, pp. 592–605.
- 2) John M. Roberts, et al., op. cit., p. 597.
- 3) Op. cit., p. 604.
- 4) John M. Roberts, Brian Sutton-Smith y Adam Kendon, "Strategy in Games and Folk Tales". *Journal of Social Psychology*, 1963; vol. 61, p. 185–199.
- 5) Roberts, Arth, Bush, op. cit., p. 600.
- 6) Op. cit., p. 601.
- 7) John M. Roberts y Brian Sutton-Smith, "Child Training and Game Involment". *Ethnology*, 1962, I, pp. 166–189.
- 8) John M. Roberts, Arth y Bush, op. cit., p. 601.
- 9) Roberts y Sutton-Smith, op. cit., p. 179.
- 10) Idem.
- 11) Sumner Welles, *La Viña de Naboth*. Santiago, Rep. Dom., Editorial El Diario, 1939. 2 tomos.
- 12) Pedro Troncoso Sánchez, "Posiciones de Principio en la Historia Política Dominicana", *Journal of Inter-American Studies*, abril, 1967, IX, 2, pp. 184–194.

There is a small amount of water in the tank, which is not enough to start the engine.

The engine will not start unless there is a sufficient amount of water in the tank.

The water level in the tank is very low, and it is necessary to add more water.

The water level in the tank is now sufficient to start the engine.

The engine starts and runs smoothly, and the water level in the tank is maintained.

The engine continues to run, and the water level in the tank remains constant.

The engine is now running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.

The engine is running at full speed, and the water level in the tank is stable.