



JUEGO ADECUADO (EUTRAPELIA)

I. Introducción

- A. El juego es un tema muy importante, ya que los niños tienden a pasar mucho tiempo jugando en la actualidad: deportes, videojuegos, etc.
 - 1. La mayoría de los padres luchan por encontrar el equilibrio adecuado entre el juego y otras actividades.
 - 2. Culturalmente, estamos experimentando un cierto desorden en el juego. Las personas pasan cantidades excesivas de tiempo en el juego, como se ve en los videojuegos y actividades como el golf para algunos hombres. El juego a menudo se persigue sólo por sí mismo y no como algo ordenado a actividades que son más importantes que el juego.
- B. Esto se refiere básicamente al ámbito de la virtud de la templanza.
 - 1. En general, la templanza es la virtud que controla nuestros impulsos hacia cosas atractivas, impulsos que, si no se controlan, nos alejarán de lo que debemos hacer hacia lo que no debemos.
 - 2. Los ejemplos más comunes de templanza están relacionados con la comida, la bebida y el sexo. Otros incluyen lidiar adecuadamente con la ira y el deseo de dinero/riquezas. Todas estas son áreas donde una persona necesita desarrollar buenos hábitos para poder lidiar regularmente con estas cosas de manera adecuada (siguiendo la razón).
 - 3. Dado que la mayoría de las personas tienen el deseo de jugar, y esto se encuentra especialmente en los niños (y en muchos hombres de todas las edades), es importante desarrollar la virtud que nos permita controlar estos deseos/impulsos. La enseñanza clásica de Aristóteles y Santo Tomás identificó una virtud específica relacionada con el juego. Se llamaba *Eutrapelia*, o ingenio, y se consideraba el punto medio entre ser un grosero y ser un bufón. Simplemente podemos llamarla la virtud del juego adecuado.

II. Definición: Eutrapelia es la virtud mediante la cual una persona desea y satisface en actividades de juego en la cantidad adecuada, en el momento adecuado, por la razón adecuada, etc.

- A. ¿Qué actividades se consideran juego?
 - 1. Las actividades de juego son aquellas en las que hay una meta que alcanzar, pero el logro o no logro de la meta no hace ninguna diferencia en la vida real.
 - 2. Piensa en jugar al ajedrez o al baloncesto: después de que el juego termina, la vida continúa igual, ganes o pierdas. Lo mismo ocurre con los crucigramas o el Sudoku. O piensa en un simulador de vuelo: si "te estrellas", nadie resulta herido en el mundo real.
 - 3. En contraste, en las *actividades serias*, si no logras alcanzar tu meta, hay consecuencias reales. Piensa en un general del ejército, un cirujano o un ingeniero; sus errores o fracasos pueden costar muchas vidas. Los errores en los negocios pueden costar miles de dólares y el empleo.



- B. Las formas comunes de juego incluyen deportes, juegos infantiles, jugar con muñecas, videojuegos, juegos de mesa, etc. También todas las formas de actividades simuladas utilizadas para el entrenamiento: simuladores de vuelo, juegos de guerra, etc.
- C. No se debe confundir el juego con el ocio (un tema más amplio del que no podemos hablar aquí).
- D. El problema para los padres es qué tipo de juego deben participar sus hijos y cuánto deben hacerlo.

III. ¿Cuáles son los propósitos del juego?

- A. Es importante comprender los propósitos del juego para poder hacer un juicio razonable sobre qué tipos de juego son buenos y cuánto juego es adecuado. El juego será excesivo cuando se aleje de su propósito.
- B. Primer propósito: recuperar fuerza y energía para actividades serias: descanso necesario, mejorar la salud o simplemente refrescar la mente.
- C. Segundo propósito: entrenarse para actividades serias posteriores. Por ejemplo, un piloto que se entrena en un simulador de vuelo. Ese es un tipo de juego, pero se hace con un fin serio. Los deportes para los niños a menudo sirven para este propósito.
- D. Tercer propósito: proporcionar una actividad social que las personas puedan hacer juntas. Por ejemplo, una pareja casada puede jugar al bridge juntos. O un hombre que compra un velero para pasar tiempo con sus hijos.
- E. El juego no se trata solo de divertirse, aunque a menudo es divertido. Perseguir el juego solo porque es divertido generalmente conduce a desórdenes, de la misma manera que comer solo porque es placentero, sin tener en cuenta su propósito nutricional, generalmente conduce a desórdenes.

IV. Jugar adecuadamente

- A. Dado que el juego está ordenado a la actividad seria, las actividades serias proporcionan una medida para determinar si la indulgencia en el juego es adecuada o no. Por ejemplo, si el juego comienza a interferir con las actividades serias como el trabajo o el cuidado de la familia, se ha vuelto desordenado. O para los niños, si el juego interfiere con sus estudios, probablemente sea excesivo.
- B. Para el descanso y la relajación necesarios: el juego en el que se indulga con este propósito debe ser suficiente para alcanzar el propósito; más que eso sería excesivo (esto asume que las personas normales tienen otras cosas más valiosas que hacer).
- C. Para entrenar para actividades serias:
 - 1. Esto es realmente importante para los niños. Dado que son demasiado jóvenes para participar en muchas actividades serias, las actividades de juego les permiten desarrollar habilidades como las habilidades motoras, habilidades intelectuales, habilidades sociales (por ejemplo, el trabajo en equipo).
 - 2. Aquí, los padres deben preguntarse si las actividades de juego están ayudando a sus hijos a crecer en áreas que necesitarán cuando sean mayores (especialmente su carácter). Algo como los Boy Scouts puede ser de gran ayuda para desarrollar el carácter.



3. El punto principal aquí es que los tipos de juego se evalúan en función de cómo ayudan al niño a desarrollar rasgos y habilidades que necesitarán como adultos. No es simplemente una cuestión de cuánto disfrutan de las actividades (aunque serán más beneficiosas si son agradables).

V. Formas de jugar en exceso (desordenado)

1. Cuando una persona dedica demasiado tiempo al juego.
 - a. Esto puede suceder con los adultos (especialmente los hombres) si pasan demasiado tiempo (o dinero) en el campo de golf, andando en bicicleta, pescando, etc.
 - b. No todo el tiempo fuera del trabajo debe dedicarse al juego; también hay actividades de ocio: leer, música, conversar con amigos (todas estas tienen un elemento contemplativo de ver y disfrutar del mundo, no solo centrado en uno mismo).
 - c. Es importante educar a los niños para que puedan dedicar tiempo fuera del trabajo a algo que no sea solo juego.
2. Los niños suelen pasar demasiado tiempo jugando.
 - a. En general, los niños/jóvenes tienden a la intemperancia.
 - i. Suelen seguir sus impulsos más que la razón.
 - ii. Los padres/educadores deben ser conscientes de esto; tienen que jugar el papel de imponer la razón (límites) a los deseos hasta que los niños puedan hacerlo por sí mismos (cada caso es diferente y se necesita mucha prudencia aquí).
 - iii. El defecto más común de los padres es ser demasiado permisivos y permitir que los niños sigan sus impulsos. Por supuesto, a los niños no les gusta que se les impida satisfacer sus deseos y son rápidos para hacérselo saber a sus padres. Los padres necesitan fortaleza al imponer los límites.
 - b. La indulgencia es desordenada/excesiva cuando no dedican suficiente tiempo a sus otras actividades serias:
 - i. Tareas escolares, quehaceres domésticos, trabajos, etc.
 - ii. Interacción social normal (por ejemplo, el niño que pasa todo su tiempo jugando videojuegos y apenas habla con los demás, incluidos los invitados).
 - iii. Actividades de ocio, como leer libros, aprender a tocar un instrumento, escuchar música.
 - c. Los videojuegos son conocidos por llevar a excesos.
3. Participar en actividades de juego excesivamente centradas en uno mismo.
 - a. Algunos juegos son egocéntricos. El objetivo es simplemente ver si puedes superar el desafío. Entre estos juegos se encuentran muchos videojuegos, crucigramas, rompecabezas, etc.
 - b. No son malos en sí mismos, pero prestarles demasiada atención lleva a prestar demasiada atención a uno mismo y a los propios logros.
 - c. Una vez más, los padres deben pensar en qué cualidades se están desarrollando; ¿son estas las cualidades que quieren ver en sus hijos adultos?



4. Videojuegos

- a. Estos son un tema muy importante para la mayoría de los padres, especialmente los padres de niños.
- b. Hay quienes argumentan que los videojuegos desarrollan habilidades importantes en los niños: coordinación mano-ojo, toma de decisiones, multitarea, desarrollo de estrategias, planificación y gestión de recursos, conciencia de la situación, etc.
- c. Pero también hay peligros reconocidos y serios.
 - i. Tienden a que se juegue en exceso. De hecho, a menudo pueden conducir a una especie de adicción, donde el niño quiere hacer poco más que jugar al juego.
 - ii. Los estudios han demostrado que cuando los niños comienzan a jugar videojuegos, el tiempo dedicado a los estudios disminuye. Hay un buen número de jóvenes que abandonan la universidad debido a los videojuegos. Esto significa que no habían desarrollado la virtud adecuada antes de ir a la universidad.
- d. Los padres deben pensar en qué política establecerán con respecto a los videojuegos. Si no establecen limitaciones, es probable que sus hijos se entreguen en exceso a los videojuegos. Si intentan regularlo caso por caso, probablemente se volverán locos (y probablemente no lograrán limitarlo adecuadamente).

5. Deportes

- a. Los deportes son muy buenos en muchos aspectos: desarrollo físico, crecimiento en la virtud de la fortaleza (tener que hacer cosas difíciles) y la templanza (tener que retrasar o negar la gratificación de los deseos); habilidades sociales, especialmente el trabajo en equipo; base para formar amistades.
- b. El gran peligro: que se vuelvan excesivos.
 - i. Se dedica demasiado tiempo a ellos en detrimento de otras actividades valiosas.
 - ii. Se les da demasiada importancia al éxito en los deportes: esto puede suceder si la familia pone demasiado énfasis en el éxito en los deportes (como si fuera el éxito en la vida); los deportes casi pueden asumir el papel de una religión: toda la vida se moldea alrededor de los deportes (horarios de la casa, vacaciones familiares, etc., etc.).

VI. La correcta habituación moral de los niños en esta área

- A. A nivel cognitivo, deben comprender el papel adecuado del juego. Deben comprender su importancia relativa: no es tan importante como parece.
- B. A nivel afectivo: su apego al juego no debe ser excesivo. Deben estar habituados a dejar de lado el juego cuando asuntos serios lo requieran.
- C. Deben tener otras actividades en sus vidas además del juego y el trabajo, para que no equiparen el tiempo fuera del trabajo con el juego.