

神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

鬼ごっこを考える： 遊びに現れる鬼（カミ）について

メタデータ	言語: spa 出版者: 公開日: 2015-03-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 船井, 廣則, FUNAI, Hironori メールアドレス: 所属:
URL	https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/1916

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



Una aproximación al “Onigokko” (juego del “corre que te pilló”)

-Acerca de los Oni (ogros) que aparecen en los juegos-

FUNAI Hironori

Escuela universitaria de Economía de la Universidad de Nagoya

Introducción

Hasta el presente se han desarrollado estudios sobre los juegos desde varias perspectivas por muchos investigadores. Estas investigaciones se enmarcan comúnmente bajo el nombre de “Estudios sobre los Juegos”, y las aproximaciones de los investigadores dedicados a ellas provienen de muchas disciplinas: psicología, educación, antropología, sociología, etc. Tal vez por esa especialización los contenidos de estos estudios son interpretaciones o explicaciones parciales o unilaterales. Para que podamos discutir sobre el juego de manera global, es preciso que transcurra más tiempo.

En este artículo, aún reconociendo la dificultad que entraña profundizar en la disciplina de los “Estudios sobre los juegos”, voy a tratar de un juego en particular cuyo motivo principal es el “Oni” (ogro), e intentaré hacer un estudio tanto de sus elementos históricos y folclóricos, como de su evolución. Espero que la presente aportación ayude a que en el futuro se puedan desarrollar estudios del juego que aborden la temática integral y unitariamente.

1. Qué tipo de juego es el “Onigokko”

El fenómeno del juego en los seres humanos es muy variado. Debido a esta diversidad, para analizarlo, los investigadores han ideado clasificaciones teóricas. Basándose en ellas, ¿dónde se situaría el “Onigokko” (“corre que te pilló”) o el juego de Oni(ogro)”, que es objeto de nuestro artículo? Antes de empezar el estudio, tenemos que definir cómo es el Onigokko que vamos a tratar aquí.

La regla básica del juego es la que sigue: Oni (el perseguidor) corre detrás de los niños (los que escapan). Una vez que un niño es atrapado por el Oni, este niño, cambiando de papel, pasa a ser Oni y así prosigue el juego. En este artículo, al referirnos al Onigokko incluimos de manera amplia todos los juegos que tienen la estructura de “perseguir – escapar”, y la regla sobre el cambio de papeles entre “el ogro -los niños”.

El Onigokko es un antiguo y popular juego para niños, que según las épocas y regiones, ha ido recibiendo diferentes denominaciones, como “Oniyarai”, “Onimuke”, “Onigoto”, “Onidochi” etc. Se dice que sólo en su forma básica se cuentan 500 variedades, y más de 2000 si se incluyen las variantes de pequeña importancia.

Lo interesante de este juego no consiste sólo en divertirse por la emoción de escaparse in extremis del perseguidor, sino que también aumenta la tensión al representar el perseguidor al Oni, que tiene la fuerza de cambiar el destino del que escapa con sólo tocarle. Por lo tanto, si seguimos a Caillouis, el Onigokko se podría clasificar como un juego con elementos de Agón y Mimicry.

2. ¿Por qué se llama Onigokko?

En algunos países, entre los que no se incluye Japón, hay casos en que para referirse a este juego, se toma el nombre de la sola acción de perseguir sin más. En Japón, en cambio, ¿por qué se llama Oni al perseguidor? A decir verdad, una parte de la respuesta ha sido ofrecida ya por Tuneo Sougawa. Este investigador, oponiéndose a la idea generalizada, aclaró el origen del juego “Hifukume” (antecedente de Onigokko), utilizando el método etnológico. Se trata de un juego en el que uno actúa de Oni, otro de padre y los demás de niños, puestos en fila detrás del padre, que los protege con los brazos abiertos del “Oni”, en su intento de tocarlos. Este juego, transmitido desde la antigüedad, cambió su nombre por el de “KowotoroKotoro” (voy a coger al niño, al niño) en el periodo Edo, y se ha jugado hasta tiempos recientes entre los niños.

La idea generalizada, difundida a través de los cronistas, según la cual se pensaba que un monje budista de Tenday, llamado Eshinsouzu (Genshin), había creado el juego Hifukume <Ilustración-01>, ha sido aceptada por los investigadores de la historia de los juegos de hoy en día. Sougawa, sin embargo, utilizando como indicador la distribución mundial y el nombre del rol en este juego, hizo una comparación detallada entre Japón y otros países, cuyo resultado puso de manifiesto que el motivo original de dicho juego estaba en el temor a los animales salvajes embistiendo a los animales domésticos, generado entre los cultivadores de cereales, y que esto se había divulgado por todo el Viejo Continente. A partir de aquí, supuso que este juego había llegado a Japón en el periodo de Yayoi, cuando comenzó el cultivo de arroz en terrenos de regadío, y concluyó además que fue en el periodo de Kamakura, en el que tuvo lugar una activa ilustración del pueblo, cuando este juego se sintetizó con el budismo.

3. El trasfondo del concepto de Oni

Akiko Baba, poetisa de waka y crítica literaria, rastreando cuidadosamente en las recopilaciones de cuentos, empezando por *Nihon Shoki* y siguiendo por *Konjaku Monogatari* o *Uji Shūi Monogatari*, etc. y también analizando la imagen de Oni y su significado, llegó a pensar que el establecimiento de la “lectura Kun” o “kun’yomi” (manera japonesa de leer los caracteres chinos) de “鬼” como “oni” ocurrió con posterioridad a los últimos años del período Heian.

Que el Oni, portero del infierno, tuviera, como podemos ver en la pintura de

Hifukume, un gesto malvado de amenaza, parecería tener algo que ver con el avance de la ilustración budista del pueblo; sin embargo, debemos prestar atención a que el tipo más antiguo de Oni, espíritus de los antepasados o de la tierra que venían a bendecir a la gente, era una entidad que conservó su divinidad hasta finales del periodo Heian. La imagen y el significado de Oni fue cambiando a lo largo del tiempo.

<Ilustración 2-1, Ilustración2-2>

El Oni, que se contraponía a los dioses, o que daba miedo y era temido por su maldad y su aspecto grotesco, aparece en el cuento “Kobutori Jijii” (dentro de la citada recopilación *Uji Shūi Monogatari*) como una entidad que no sólo es causa de infortunio sino también de felicidad; y en los cuentos “Issun Bōshi” (dentro de la recopilación *Otogizoushi*) y “Momotarou” (dentro de otra recopilación, *Kusazoushi*) no es ya ni tan feroz ni tan fuerte, de modo que es posible robarle el tesoro que tiene guardado. De esta manera, con el paso del tiempo, se fue debilitando la parte objeto de temor o espanto, y destacando relativamente más lo débil o lo cómico, características que comparte con los hombres.

Hoy en día, sin necesidad siquiera de referirse a la fiesta anual de “Setsubun” (en que se arrojan habichuelas a los ogros, simbolizando la expulsión de los malos espíritus), se está reproduciendo la imagen de Oni en la TV, dibujos animados o libros ilustrados; y se podría decir que estos tipos de Oni son una entidad familiar para los niños. Cuando los pequeños se divierten jugando a Onigokko, deben tener en algún rincón de la mente las imágenes que aparecen en los medios de comunicación.

4. Niños y Oni, y su naturaleza divina

Antes se llamaba Kamikakushi (dios esconde a alguien) al hecho de que un niño que llevaba mucho tiempo jugando afuera desapareciera. Se pensaba que en el crepúsculo, hora en la que el sol se ha puesto por completo, el mundo divino y el mundo terrenal se cruzan, y “Kakushi Gami” o “Kakure Baba” (el dios o la bruja que esconden a alguien) raptan a los niños. El folclorista Noboru Miyata dio el ejemplo del escondite, una variante de Onigokko, como prueba de las relaciones entre el Kakushi Gami y los niños, quienes tienen mucho poder para entrecruzarse con el territorio divino. También, otro ejemplo sería, el hecho de que los niños hagan de “Yorimashi (niños o muñecos a los que baja dios)”, que son emblemáticos en las fiestas; o bien la expresión “hasta los siete años los niños son como dioses”, concluyó que, con el trasfondo de la esperanza de los padres en el respaldo de los dioses, se pensaba que los niños estaban cerca de éstos, y ello fue motivo de entrecruzar el mundo infantil con el de las divinidades.

Acerca del Onigokko, que es el tema de este estudio, dice Miyata que proviene de la expulsión del Oni, es decir, del infortunio, que constituye una ceremonia religiosa en el santuario. La expulsión del infortunio, proveniente de China, es una

ceremonia anual de la Nochevieja, que desde los comienzos de la época Heian (a principios del siglo VIII) se celebraba en el palacio imperial. Se la llamaba “Oniyarai”, “Nayarai”, “Onibashiri”, “Yakubara”, “Yakuotoshi”, “Yakujinokuri” etc., y se dice que fue la fiesta que dio origen a “Setubun”. <Ilustración -04> Lo interesante aquí es el hecho de que, aunque originariamente era una ceremonia en la que Housoushi (el que echa fuera a Oni) y Shinshi (sus seguidores) expulsaban del palacio al Enokami (dios del infortunio), desde mediados del siglo X Housoushi cambió su papel por el del Oni que era echado fuera, lo que ha llegado hasta nuestros días <Ilustración -05>

Al mismo tiempo, debemos prestar atención al hecho de que aunque la posición del que persigue y escapa es inversa a la del Onigokko, siendo el Oni el perseguido, el nombre del Oni en esta época también es Enokami (se escribe 疫鬼.

Aquí 鬼 en vez de pronunciarse Oni se pronunciaba Kami, dios). Se dice que por tratarse de una entidad invisible, primero se la llamó Onu (el oculto), que después derivó en el Oni que todos conocemos: idea generalizada basada en una descripción que aparece en *Wamyō Ruiju Shō*, primer diccionario japonés, editado por Minamotonoshitagou a mediados de Heian; pero aquí también podemos confirmar la aproximación entre Oni y Kami (dios) antes de que quedara posteriormente establecida la apariencia y la grafía de Oni a finales del periodo Heian.

Por todo esto, en el hecho de que se considerase que eran entidades próximas a los dioses, se podría decir que los niños y los Oni tienen elementos en común.

A modo de conclusión

Respecto al origen de Onigokko, por cuanto es posible saber a través de los documentos, hemos podido atestiguar su existencia desde comienzos del siglo VIII. Y basándonos en el aspecto folclórico, podemos remontarnos, al menos en una variante de este juego, hasta el periodo Yayoi, cuando se cultivaba arroz en terrenos de regadío y drenaje.

Desde una perspectiva mundial, se trata de un juego cuya historia es antigua y que está ampliamente difundido. Sin embargo, no existen ejemplos en que se tome de una existencia sobrenatural el nombre de un rol dentro de un juego, como en el caso de Japón.

Las razones por las que este juego y el Oni se vincularon son las siguientes: la aceptación y desarrollo del budismo como causa principal, la influencia de la antigua creencia en los espíritus de los antepasados o de la tierra, y la idea de que los niños por naturaleza tienen el poder de cruzarse con el territorio divino. Que este juego muestre elementos históricos, se puede decir que es una peculiaridad de Japón, sin

parangón en otros países.

El Onigokko, con sus esquemas y reglas sencillas: “perseguir-escaparse” y “una vez atrapado, cambiarse el rol”, consolidó su forma básica, a más tardar, en el periodo Muromachi (1336-1573); y después, creándose más de 2000 variantes, según los estudiosos, se ha venido jugando hasta la actualidad.

Por falta de documentación, no me ha sido posible tratar, la manera de clasificar el Onigokko o los cambios habidos en las maneras concretas de jugar. Sobre lo anterior, junto con el análisis comparado del Onigokko con sus correspondientes variedades en otros países, me gustaría investigar de ahora en adelante.

Tabla de ilustraciones



<Ilustración-01> Imagen de Hifukume, en la obra *Kottousyuu* del autor Santou Kyouden, utilizada por el investigador Satoshi Kako en su *Estudio sobre Juegos Tradicionales 3, Onigokko*, p.11, Editorial Komine.



<Ilustración-02-1> Oni y Tengu en la Fiesta del Oni de la ciudad de Toyohashi. <http://image.mapple.net/ospot/photol/>



<Ilustración-02- 2>Oni en la Fiesta del Oni de la ciudad de Toyohashi
http://pds.exblog.jp/pds/1/200802/11/58/a0084658_21103280.jpg



<Ilustración-03-1> Cuatro reyes celestiales en Kaidanin, en el recinto del templo de Toudai. Arriba a la izquierda Jikokuten, arriba a la derecha Kōmokuten, abajo a la izquierda Tamonten, abajo a la derecha Zōchōten.

<http://image.blog.livedoor.jp/torublo/imgs/5/7/571161fa.jpg>



<Ilustración-03-2> Jikokuten, uno de los cuatro reyes celestiales en Kaidanin, en el recinto del templo de Toudai

<http://image.space.rakuten.co.jp/lg01/31/0000226831/50/imge7c34bb6zik4z.j.jpeg>



<Ilustración-04> El Oni de la mala fortuna, en el templo de Koufuku



< Ilustración-05> Housoushiy Shinshi
<http://www.heianjingu.or.jp/02/vew2/img/005.jpg>