

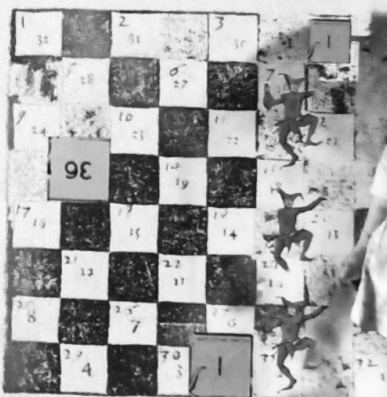
Graciela Scheines

JUEGOS INOCENTES, JUEGOS TERRIBLES

LIBRO INTITULO

LADO IVEGO DE LAS DAMAS
VVLGARMENTE DICHO EL
juego del Marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montoro natural de Cordoba.



eudeba

hablar los dos juegos, lo do
La vno, y hablo de la mnera
que querran ver la presencia, de
el equipo ntado.

FUNDAR UN ORDEN

*El tablero es un enclave, un oasis de
orden, un refugio para la mente.*

Javier Tartacower

Las reglas

En cada juego rige una legalidad propia distinta a la del mundo de afuera: las reglas. No hay juego sin reglas. El más simple, como el que se improvisa solitariamente con las baldosas de la vereda mientras caminamos sin apuro, y que consiste en no pisar las líneas entre baldosas, o pisar las rojas y saltar las blancas, ya denuncia la presencia de una ley al menos: pierdo si piso la raya, o las baldosas blancas. Es equivocada la calificación "juego sin reglas" que hace el psicoanalista Winnicott del juego entre el terapeuta y su pequeña paciente descrito en *Playing and reality*. Si en el garabato sobre el papel la niña tiene que "ver" una escena y retocarla, la regla es clara y consiste en aceptar el garabato y corregirlo hasta delinear una figura reconocible. La paciente puede negarse a jugar, pero si acepta el desafío, debe someterse a la regla del juego. *Porque la regla es el juego.*

No hay juego sin reglas. Hasta los juguetes explorativos con hilos o alambres o con un pedazo de masilla responden a reglas. En estos casos el juego comienza cuando acatamos los límites y las posibilidades de la materia con la que se juega. Esos límites son las reglas del juego.

Pero también jugar es fundar un orden y, una vez fundado, someterse voluntariamente y con placer a él. En el caso de los tradicionales y de los que

incluyen expresamente un reglamento, el juego no se produce, ni siquiera arranca, si los jugadores no se comprometen tácitamente a respetar sus reglas.

Por supuesto que cuando alguien piensa en juego lo asocia inmediatamente con libertad, alegría, espontaneidad, soltura, entusiasmo, pero no con reglas. En mis cursos suelo empezar con este ejercicio: pido a mis alumnos que me dicten las palabras que espontáneamente asocian con el juego y las voy anotando en la pizarra. Es muy difícil que alguien nombre "regla", "orden", "esfuerzo", "tensión", "atención". Porque relacionan estas palabras con la disciplina de las horas de estudio y de trabajo, y no con el juego. Sin embargo los juegos transcurren en ciclos de tensión y relajación. Y el buen jugador es quien se esfuerza y pone sus cinco sentidos en la actividad lúdica, no olvida las reglas y sabe que, mientras juega, forma parte de un orden. También sabe que el juego consiste en modificar ese orden para transformarlo en otro, y que cada movimiento dentro del juego apuntará hacia ese "otro" orden que él (o su equipo) quiere imponer.

El orden asegura la libertad del jugador. La relación entre orden y libertad es clara en todos los juegos.

Los juegos se parecen a las utopías y a los paraísos. Juegos, paraísos y utopías son mundos cerrados, microcosmos. Los tres pertenecen a la familia de creaciones virtuales: productos de la imaginación y la inventiva, no tienen falla, son ámbitos a los que se puede entrar y salir (los juegos), de los que se fue arrojado hace mucho tiempo (paraíso) o a los que se quiere llegar (utopía). Si la nostalgia y el deseo atormentan a los hombres cuando piensan en paraísos y utopías, el jugador en cambio es quien actualiza el reino y se mete adentro. Si utopías y paraísos son maravillas lejanas y ajenas (inaccesibles), el jugador tiene el poder de moverse dentro del juego y transformar el orden de partida en su paraíso personal.

El jugador siempre juega con presencias.⁷ En el juego lo invisible se hace visible y lo del otro lado (el más allá, la muerte, fantasmas, ángeles y demonios) se integra a la dimensión plana del juego. "En la rayuela -define Julio Cortázar- el cielo está en el mismo plano que la tierra en la acera roñosa de mi infancia".

7. El juego es pura apariencia. Se juega con lo que aparece. Lo que aparece es lo que parece: pura presencia.

Alicia en un país

-¡Ocupad vuestros lugares! -gritó la Reina con voz de trueno.
Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*

Somos libres de jugar o no jugar: la elección es siempre nuestra. El juego por mandato o delegación es una parodia o un simulacro. No es juego. Pero una vez que decidimos jugar nuestra libertad debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada. Hay entonces dos formas de libertad en el juego: la absoluta (que se ejerce en el momento de tomar la decisión de jugar) y la condicionada por las reglas mientras jugamos.

El juego se despliega entre las reglas y las iniciativas de los jugadores (sean éstas audaces, estratégicas, agresivas, prudentes), entre el orden y la libertad. El equilibrio inestable y dinámico entre estos factores asegura el buen desenvolvimiento del juego. Esto también vale para una comunidad humana. Los utopistas de todos los tiempos imaginaron sociedades donde rigen leyes justas y donde todos viven felices y contentos. El secreto de la *civitas* ideal está en el sabio equilibrio entre el amparo del orden legal y el espacio de libertad que esa misma legalidad asegura a cada ciudadano.

No es disparatado, entonces, comparar la comunidad lúdica con la sociedad humana. Esta idea me daba vueltas hasta que leí *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll. El capítulo VIII, "El campo de cróquet de la Reina", sirve para redondear esta teoría.⁸ La historia es la que sigue.

Una Reina déspota ordena a sus súbditos iniciar el juego. Los jugadores, aterrorizados, inmediatamente se ponen a correr en todas direcciones, tropezando unos con otros, ansiosos por obedecer. Por fin todos ocupan sus lugares y comienza el juego. Alicia piensa que nunca en su vida vio un campo de cróquet tan extraño: "Estaba cubierto de lomas y zanjas, las pelotas eran erizos vivos, los palos eran flamencos y los soldados se doblaban sobre sí mismos, apoyando manos y pies en el suelo para formar los arcos". Alicia se queja de que el manejo de los flamencos no

8. Este tema está más desarrollado en el libro *Los juegos de la vida cotidiana* (Eudeba, 1985), en el capítulo: "El juego como modelo político y los falsos juegos contemporáneos".

resulta fácil, que los erizos se desenrollan constantemente y se mueven por su cuenta y que es horrible jugar en un terreno tan desparejo. Y como si esto fuera poco, los soldados que forman los arcos están siempre enderezándose y trasládándose a otras partes del campo. La niña decide que, verdaderamente, se trata de un juego muy difícil.

Todos juegan al mismo tiempo sin esperar sus turnos, discuten y pelean por los erizos. En medio de esa confusión la Reina monta en cólera a cada rato, patalea y grita con voz de trueno: “¡Que le corten la cabeza!”. Alicia empieza a sentirse intranquila: “¡Son terriblemente aficionados a decapitar gente aquí!”, piensa. “¡La gran maravilla es que quede alguien vivo!”. Después le comenta quejosa al *Gato de Cheshire*: “Me parece que no juegan limpio. Y discuten tan terriblemente que una no puede oírse a sí misma. Y no parecen tener reglas de juego: al menos, si las hay, nadie les hace caso”.

El episodio está por terminar. La niña escucha a la distancia la voz horrisona de la Reina que grita enojada. “Ya la había oído sentenciar a muerte a tres jugadores que habían dejado pasar sus turnos y no le gustaba nada el aspecto de las cosas, porque el juego estaba tan enredado que ella nunca sabía si era su turno o no”.

Hay que decir la verdad en clave

En sus historias disparatadas el reverendo y matemático inglés Charles Dodgson (que escribía sus libros para niños bajo el seudónimo de Lewis Carroll) hacía la caricatura del absurdo mundo de los grandes. En el episodio del partido de cróquet los abusos de poder, la violencia, las burdas imitaciones de la libertad, el terror, la represión y todas esas cosas tremendas que les ocurren a los ciudadanos gobernados por dictadores sanguinarios, aparecen nítidamente. La Reina déspota ordena iniciar el partido y lo cancela cuando se le antoja. Ninguna ley limita sus poderes. Ni las reglas del juego, que brillan por su ausencia, y si existen, nadie les hace caso. Sólo ella domina todopoderosa ordenando cortar cabezas a cualquiera por cualquier razón. El terror y no la ley (el miedo y no las reglas de juego) es el instrumento de su poder sobre sus gobernados.

Los jugadores se muestran atolondrados y obedientes, pelean y discuten entre sí sin escucharse, no respetan ni turnos ni regla alguna. El campo lleno de obstáculos y los elementos de juego (pelotas, palos y arcos) que se desplazan por su cuenta y se resisten a ser usados, completan el cuadro del extravagante juego. Por todas esas razones Alicia dice que el partido es “muy extraño” y “muy difícil”.

Es que, como ella lo sospecha, más que un juego es una farsa o un juego. No cumple con los requisitos básicos de los juegos competitivos. Para que una competencia entre dos o más rivales o entre equipos enfrentados tenga la jerarquía de un juego, han de estar presentes estas condiciones: las reglas como únicas soberanas; el trato respetuoso entre rivales que deben considerarse pares o iguales; y la libertad de los jugadores de entrar al juego cuando ellos mismos lo deciden.

En este siniestro partido de cróquet las reglas no existen y su lugar es usurpado por los caprichos de una Reina loca y mala que maneja el juego a su antojo. El título del episodio es una clave: “El campo de cróquet de la Reina”. El espacio lúdico es propiedad privada y no lo que debe ser: un espacio mágico, tierra de nadie, sitio neutral donde los jugadores despliegan su destreza y compiten noblemente unos con otros. El terror reemplaza a la alegre libertad propia del auténtico juego. Los participantes se esfuerzan tanto por prestar atención al mismo tiempo a las órdenes de la soberana y al desenvolvimiento del partido, que se equivocan y se maltratan. Lejos de elegir jugar, juegan porque la Reina lo ha ordenado. “El juego por mandato no es juego, todo lo más, una réplica, por encargo, de un juego”, escribió Johan Huizinga en *Homo ludens*.

La patria es un campo de juego

*En los lindes de la mesa
la vida de los otros se detiene.
Adentro hay un extraño país.
Jorge Luis Borges, Truco*

El episodio es tan imaginativo y absurdo, tan disparatado e irreal, que funciona como un símbolo o un mito: remite a otra cosa, abre las puertas de

la percepción, revela los resortes irracionales de una sociedad cualquiera. Como en los espejos deformantes de los parques de diversiones, en esta aventura de Alicia se pueden ver las distorsiones políticas, la distancia entre el rótulo y el contenido, entre lo nominal y lo real. En lugar del juego, una parodia maltrecha y cruel. En lugar de la democracia, su cáscara podrida cubriendo deficientemente el despotismo y la represión.

El partido de Alicia ha de verse como un antimodelo, la imagen de lo que debe evitarse. La Reina es una caricatura de aquellos dictadores que acceden al poder a través de golpes de Estado impopulares y sangrientos. Parodia las interrupciones periódicas a la democracia por decisión de unos pocos que se autoerigen en salvadores de la patria. Un héroe de la historia argentina, Mariano Moreno, escribió: "Que cada ciudadano obedezca respetuosamente a los magistrados; que el magistrado obedezca ciegamente a las leyes". Y Platón, ya muy viejito, en una obra que quedó inconclusa y que asombra porque en ella despliega teorías que parecen contradecir muchas de sus aristocráticas ideas sobre el Estado, dejó estas palabras: "Cuando las leyes son las únicas soberanas y los funcionarios son sus primeros súbditos, se crea un estado libre, armónico y feliz". Lo escribió en *Las leyes*, comparando una sociedad gobernada por un rey y otra regida por leyes.

Los malos jugadores que, por temor y ansiedad, no dejan jugar al adversario e intentan por todos los medios sacarlo del juego, evocan a aquellos ciudadanos que no saben compartir la patria con quienes piensan distinto. Son los que, cuando acceden al poder, exilian y proscriben a sus opositores, porque su aspiración suprema es simplificar la realidad hasta reducirla al partido único, al color único, a un término solitario sin oposición. El país de la uniformidad y la monotonía parece ser la utopía de estos malos ciudadanos.

Y la autonomía de arcos, pelotas y palos, que se resisten a ser usados, puede interpretarse como una burla a la burocracia. Los burócratas son quienes convierten las instituciones públicas en entidades que, en lugar de servir al país y a los ciudadanos, dificultan la tarea del funcionario de turno trabando decisiones y proyectos y obstaculizan el movimiento vital de la comunidad.

Riveras y rivales

La palabra rival proviene de río y de rivera. Rivales eran las tribus asentadas en ambas orillas de un mismo río y para quienes el curso de agua era una madre nutricia que hacía fructificar sus cosechas y daba vida a la comunidad. Rivales eran las tribus que se nutrían del mismo río-madre: hermanas. Rivalidad equivale a paridad. La rivalidad se fortalece especialmente entre pares o iguales y entre astillas del mismo palo. Rival y hermano son prácticamente sinónimos.

La convivencia más o menos pacífica entre las tribus rivales solo se lograba con pactos que reglamentaban el aprovechamiento equitativo y justo del agua. En definitiva: el respeto a las reglas de juego o leyes convenidas hacía posible que varias tribus pudieran vivir bajo la bienaventuranza del mismo río-madre.

De estos datos se sacan varias consecuencias. Primero, que rival es un par o hermano, un igual. Segundo, que no hay interacción posible entre rivales sin el respeto a leyes comunes que rigen por igual sobre los de este y los del otro lado. Un auténtico juego competitivo es aquel donde los contendientes son rivales y no enemigos y donde las reglas de juego son respetadas parejamente por los bandos contrarios. Esto merece repetirse: en el juego no hay enemigos. Sí, hay rivales.

Si el partido de cróquet de la Reina es un antijuego, cualquier auténtico juego competitivo es modelo político y social. Cuando la comunidad se aparta del modelo lúdico, lo olvida o transgrede, genera todas las formas imaginables de abusos de poder. Si las reglas del juego dejan de regir parejamente sobre todos los ciudadanos, si el trato igualitario entre rivales degenera hasta el punto que un grupo —el que se cree superior— ejerce una violencia incontrolada contra otro grupo, al que considera una plaga maligna o la encarnación de Lucifer que hay que exterminar de cualquier modo, entonces no hay reglas ni noble competencia sino arrogancia, horror, exterminio, guerra sucia y despereja. Las guerras santas, la Inquisición, las persecuciones raciales e ideológicas son algunas de estas vergüenzas históricas, consecuencias detestables del olvido del modelo lúdico.