

7.5 EL JUEGO ADULTO Y LA CREATIVIDAD

7.5.1 Homo ludens

Huizinga ha estudiado ampliamente el papel del juego en la sociedad. En presente apartado se basa básicamente en su libro *Homo ludens*. Este es un libro de referencia principal sobre la relación entre el juego y el ser humano. Según Huizinga, cuando se examina hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de las emociones, puede aparecer la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. Huizinga tiene la convicción de que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla. En su obra el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en primer lugar, como función biológica. No hace uso de la interpretación psicológica. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.1 *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural*

El juego es más viejo que la cultura. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. El juego traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. (HUIZINGA, 2000)

Para Huizinga, los numerosos intentos para determinar su función biológica (psicológica y fisiológica) son muy divergentes. Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio en la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. (HUIZINGA, 2000)

Huizinga indica que hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad. Todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica. (HUIZINGA, 2000)

Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma. Este último elemento, la “broma” del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica. (HUIZINGA, 2000)

La realidad “*juego*” abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Casi todo lo abstracto se puede negar. Lo serio se puede negar; el juego, no. (HUIZINGA, 2000)

Considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por puras acciones de fuerza, es, en pleno sentido de la palabra, algo *superabundans*, algo superfluo. El ser humano juega y sabe que juega; es, por tanto, algo más que un ser racional, puesto que el juego es irracional. De alguna forma, el juego empieza donde la biología y la psicología acaban. El juego es previo a la cultura. El juego es una cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida “corriente.” El juego es una forma de actividad, con una forma llena de sentido y con una función social. Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Y, muy probablemente, de lo pensado a lo material. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras. (HUIZINGA, 2000)

Huizinga indica que en la infancia de disfruta de la actividad realizada (el jugar) y se aprende que no importa el perder en si, sino el aprender y el participar, el interactuar y “sobrevivir”. Si esta actividad se realiza correctamente en la infancia, en la madurez, seguramente, se continuará “jugando” con objeto de mantener el máximo de sentimientos “positivos” / “optimistas” ante las desgracias, errores o acontecimientos que se van sucediendo en la vida y se superan del mismo modo que se vuelve a empezar una nueva partida o sesión de juego. El juego enseña a tener un sentimiento imprescindible en la vida adulta. Los sentimientos van con la persona pero deben de aprenderse a generar los positivos y a alejar los negativos. La actitud lúdica ayuda a que así sea. En la infancia se enseña por medio del juego, en la madurez se aplica en todas las actividades no infantiles (con las técnicas seguramente aprehendidas en la infancia por medio del juego. En el juego los niños pueden inventar lo que quieran. No se preocupan de si al final “funciona”. Siempre existirá un funcionamiento correcto para ellos, al menos en su imaginación. Si realizan las actividades “disfrutando” de ellas, de mayores, muy probablemente, la querrán repetir. Buscarán el sentimiento placentero, mientras realicen la actividad y no se preocuparán tanto del “fracaso”, siempre y cuando en sus juegos infantiles o anteriores este sentimiento del fracaso no haya sido sentido excesivamente negativo. De haber sido así, el miedo al fracaso le impedirá repetir la actividad en un futuro. En el juego se aprende a reír, y esta actitud hace que de adultos cuando ríen piensan que están jugando, con lo que en las actividades adultas, sobre todo las profesionales, no está bien visto el reír pues se asocia a una actividad infantil, poco seria y responsable. Riendo el ser humano es feliz; y, siendo feliz, es más fácil poder superar las situaciones negativas de la vida. (HUIZINGA, 2000)

Huizinga indica que mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno, y mediante él, funde las cosas con lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. (HUIZINGA, 2000)

En el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica. Los poetas compararon al mundo con un escenario donde cada uno desempeña o juega su papel. Parece reconocerse así, sin ambages, el carácter lúdico de la vida cultural.

Huizinga intenta tratar de demostrar que el juego constituye un fundamento y un factor de la cultura. Para el ser humano, en general, el juego se opone a lo serio. Se puede decir: el juego es lo no serio. La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír. Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal la función, llena de sentido, del juego. (HUIZINGA, 2000)

Damasio, en su libro *El error de descartes*, indica que sólo los actores muy buenos son capaces de reír de una forma consciente. Solo se mueven todos los músculos de la risa cuando nos el ser humano se ríe de una forma natural, inconsciente. Conscientemente no es capaz de mover todos los músculos. Así, para gente experta, se puede ver cuando alguien se ríe de una forma forzada. (DAMASIO, 1996)

El aristotélico *animal ridens* caracteriza al hombre por oposición al animal todavía mejor que el *homo sapiens*. Lo que se dice de la risa vale también para lo cómico. Cuando se encuentra cómica una farsa o una comedia no se debe a la acción lúdica que encierra, sino a su contenido intelectual. (HUIZINGA, 2000)

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. Es libertad. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya éste carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad. El juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. (HUIZINGA, 2000)

El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. El niño sabe que hace “como si ...”. La conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo. Cualquier juego puede absorber por completo, en

cualquier momento, al jugador. El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego. Puede elevarse a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio. Todos los investigadores del tema subrayan el carácter desinteresado del juego. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. (HUIZINGA, 2000)

Es como un cuento. Tiene inicio, desenlace y fin. Se comunica lo que se desea. Desaparecen las incertidumbres de la vida ante una acción determinada. Fuera del cuento puede suceder cualquier cosa, pero determinada por otros. En el cuento puede suceder todo lo que se quiera y se busca un encadenamiento concreto para transmitir algo. El juego tiene una limitación espacial. Se desenvuelve dentro de su campo que suele estar marcado de antemano: el estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo. El juego crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego propende a ser bello. El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. (HUIZINGA, 2000)

Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego Huizinga menciona la tensión. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien. Este elemento ya se encuentra en el niño de pecho cuando trata de aprehender con sus manitas. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales. (HUIZINGA, 2000)

Estas cualidades de orden y tensión (desorden) nos llevan a la consideración de las reglas del juego. Cada juego tiene sus reglas propias. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego. El jugador que infringe las reglas del juego es un “aguafiestas”, Spielverderber (estropeajuegos), killjoy (mata-juegos). El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Éste hace como que juega y

reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace el mundo. (HUIZINGA, 2000, pág. 25)

Es importante observar que, “el equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego”. El sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros “somos” otra cosa y “hacemos otras cosas”. Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. El juego es una lucha por algo o una representación por algo. (HUIZINGA, 2000)

Si del juego infantil se pasa a las representaciones sacras culturales arcaicas, se encuentra que “entra en juego”, además, un elemento espiritual muy difícil de describir con exactitud. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven. Se “juega”, se lleva a cabo la representación, dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Su efecto no cesa con el término del juego y proporciona al grupo seguridad, orden y bienestar. Su función no es la de simple imitación, sino la de dar participación o la de participar. Se toca aquí en la base misma de la ciencia de las religiones, en la cuestión de la esencia del culto, del rito y del misterio. (HUIZINGA, 2000)

En estos juegos, y mediante ellos, se realizan los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero estos juegos significan algo más, porque de las formas de este juego cultural ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal. (HUIZINGA, 2000)

Puede tomarse el ejemplo de que el rey suele ser el sol. Su origen puede estar en las representaciones ancestrales donde éstas “representaban el cambio de las estaciones en acciones dramáticas fantásticamente transfiguradoras del orto y caída de los astros, del crecimiento y madurez de los frutos, del nacimiento, vida y muerte de hombres y animales” (HUIZINGA, 2000)

¿Qué se debe pensar de semejante actualización figurativa de la conciencia primitiva de la naturaleza? Con razón rechaza Frobenius la explicación, demasiado trivial, que se satisface introduciendo el concepto de “instinto lúdico” como tendencia congénita. “Los instintos –dice- son una invención de nuestra impotencia frente al sentido de lo real”. La idea que se hace Frobenius del proceso espiritual que ha debido de tener lugar en este caso se expone como sigue. La experiencia de la naturaleza y de la vida se manifiesta en el hombre arcaico como una “emoción”. “La figuración surge en el pueblo, lo mismo que en los niños y en los hombres creadores, de la emoción” “la realidad del ritmo natural en el devenir y en el perecer ha impresionado su sensibilidad y esto ha conducido a una acción forzada y refleja”. Según él, nos hallamos, por lo tanto, frente a un proceso de transmutación necesariamente espiritual. En virtud de la emoción, un sentimiento de la naturaleza se ensancha reflejamente en concepción poética, en forma artística. Ésta es acaso la mejor aproximación, en palabras, que podemos ofrecer para el proceso de la fantasía creadora; apenas si la podemos denominar explicación. El camino que conduce de la percepción estética o mística, de un orden cósmico, al sacro juego cultural, queda tan oscuro como antes. El juego sirve, como dice Frobenius, para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico. El juego y la figuración siguen teniendo, para él, la finalidad de expresar alguna otra cosa, a saber, cierta emoción cósmica. Pero en nuestra opinión, lo decisivo precisamente es el hecho de jugar. Este juego es, por su esencia, no otra cosa que una forma superior del juego infantil y hasta del animal que, en el fondo, tienen el mismo valor. En estas dos formas de juego es difícil encontrar su origen en una emoción cósmica. El juego infantil posee de por sí la forma lúdica en su aspecto más puro. (HUIZINGA, 2000)

Sólo en una fase posterior se adhiere al juego infantil la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida. Lo que antes fue juego mudo cobra ahora forma poética. En la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación del hombre en el cosmos su expresión primera, máxima y

sagrada. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario. El culto es suprema y santa gravedad. Sin embargo, ¿puede ser el juego al mismo tiempo? Desde un principio vimos que todo juego, lo mismo el del infante que el del adulto, puede jugarse con la mayor seriedad. Pero ¿Podría esto ir tan lejos que, a la emoción sacra de una acción sacramental, se le vincule todavía la cualidad lúdica? Se suele estar acostumbrado a considerar la oposición entre juego y seriedad como algo absoluto. Piénsese un momento en la gradación siguiente. El niño juega con una seriedad perfecta e, incluso, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo “juega” y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive en un mundo más allá y por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas “jugando” (piano playing, klavier spilen, jouer) El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. ¿No se podría seguir hasta la acción cultural y afirmar que también el sacerdote sacrificador, al practicar su rito, sigue siendo un jugador? Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces en el campo del concepto “juego”. (HUIZINGA, 2000)

Es la idea antigua de que la creatividad está en el interior de los “genios”. Esta palabra genio equivale a decir ser sobrenatural. Es como el sacerdote que tiene unos dotes excepcionales. Así, tal como se ha visto que el sacerdote como ser genial está jugando, un “genio” cuando crea parece que esté también jugando, con lo que la creatividad no deja de alguna forma algo parecido a un juego. ¿No será la esencia de todo juego y que sólo aparece por medio del juego? ¿No necesitará pues, todo genio (o ser humano) un medio para que aparezca la creatividad? ¿No será pues uno de estos posibles medios el juego? (HUIZINGA, 2000)

Huizinga cree que no se incurre en el error de hacer un juego de palabras si se considera la acción sacra como juego. Lo es en cualquier aspecto por la forma y, por la esencia, en cuanto que traspone a los participantes en otro mundo. Según una nota de Huizinga, haciendo referencia al libro de Romano Guardini “Ecclesia Orans”, (1922), en el capítulo “Die Liturgie als Spiel”, este último indica que también la liturgia es, en última instancia, algo “sin finalidad, pero lleno de sentido”. (HUIZINGA, 2000)

Haciendo referencia a Platón: “Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios, y esto es lo mejor para él. Por eso tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora”. La vida debe llevarla cada uno de la mejor manera ¿Cuál es la manera justa? Hay que vivirla jugando, “jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder congraciarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria” En esta identificación platónica del juego y lo sacro, lo sagrado no desmerece porque se le califique de juego, sino que éste queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu. Decíamos al principio que el juego existió antes de toda cultura. (HUIZINGA, 2000)

Cualquiera puede haberse dado cuenta de que los niños juegan con cualquier cosa, no suele ser necesario enseñarles a jugar, sólo se les enseña determinados juegos “de adultos” pero los niños rápidamente cambian las reglas o abandonan los juegos si son excesivamente reglados. La única enseñanza que no es necesario hacer a los niños es la de jugar. (HUIZINGA, 2000)

Entre las características formales del juego la más importante es la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En éste espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencia, formalmente, del templo ni del círculo mágico. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis. El estado de ánimo es por naturaleza inestable. (HUIZINGA, 2000)

La naturaleza de la fiesta guarda estrecha relación con lo indicado respecto al juego. Entre la fiesta y el juego existen las más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono, aunque no de necesidad, predominantemente alegre de la acción – también la fiesta puede ser muy seria –, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de determinación rigurosa y de auténtica libertad, he aquí los rasgos capitales comunes al juego y a la fiesta. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. No por

eso se renuncia a la valoración de los misterios sacros como la expresión más alta de algo que escapa a la razón lógica. La acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego, sin que por eso pierda, en esa subordinación, el reconocimiento de su carácter sagrado. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.2 *El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje*

Para Huizinga el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. Definido de esta manera, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. (HUIZINGA, 2000)

Todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida y, sin embargo, no todos los idiomas abarcan el concepto “juego” con una sola palabra, de manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos. La abstracción del concepto general o “juego” se ha llevado a cabo en unas culturas antes y de manera más completa que en otras, y esto ha tenido como consecuencia que lenguajes muy desarrollados hayan conservado, para las diversas formas de juego, palabras muy diferentes. Este caso se puede comparar con el hecho conocido de que los lenguajes primitivos poseen palabras para designar las diversas especies de un género, sin que posean ninguna para éste. (HUIZINGA, 2000)

Diversas indicaciones señalan que la abstracción del fenómeno “juego” ha tenido lugar en algunas culturas de modo secundario mientras que la función misma del jugar ha tenido carácter primario. No es extraño que aquellos pueblos en los que el juego, en todas sus formas, estaba metido en la masa de su sangre, cuenten con diversas designaciones de esta actividad. Huizinga indica que se puede afirmar esto, con mayor o menor seguridad, del griego, del sánscrito, del chino y del inglés. (HUIZINGA, 2000)

En los idiomas europeos modernos la palabra que designa el juego abarca un campo especialmente ancho. La vemos extenderse sobre diferentes grupos conceptuales del “mover” o del “obrar” que nada tienen que ver con el juego en sentido estricto y formal. Así, por ejemplo, la aplicación del término juego o de jugar a la movilidad limitada de partes de un mecanismo. Es como si el concepto jugar abarcara progresivamente un campo cada vez mayor, y en esa marcha su sentido específico se disuelve, en cierto modo, en el de una acción o movimiento ligeros. (HUIZINGA, 2000)

¿No será que la palabra “jugar” actual coge aparentemente una categoría mucho más amplia que en las lenguas antiguas, justamente por la razón de que en la antigüedad estas palabras llevaban asociado un sentido de juego y que posteriormente se agruparon todas en una categoría superior? ¿Y que, actualmente, una vez agrupadas, la propia cultura ha ido haciendo desaparecer el sentido lúdico que antes tenían estas palabras?

El grupo idiomático germánico no posee, como indicamos, ninguna palabra que designe el juego y el jugar. En alemán se puede decir *ein Spiel treiben* (practicar un juego), pero el verbo contemporáneo apropiado es *spielen*. Esto quiere decir, según todas las apariencias, que la acción es de un género tan particular e independiente que se destaca de todos los modos ordinarios de actividad, y así *spielen* no es ningún *tun*, esto es, *jugar* no es ningún *hacer* o practicar. Otro punto importante es que se tiende a debilitar la idea de *jugar* – y lo mismo se puede decir del *jouer* francés y del *to play* inglés o del alemán *spielen* – convirtiéndola en un concepto que señala, es cierto, determinada actividad, pero que conserva del jugar en sentido estricto más que una de las propiedades inherentes al juego, ya sea el matiz de una cierta ligereza o de una cierta tensión e inseguridad respecto a un resultado, ya el de un cambio ordenado o el de cierta elección libre. (HUIZINGA, 2000)

Se ha señalado que la palabra jugar sirve también para significar una libertad de movimientos. Expresiones como *freies Spiel haben* (tener libre juego), *etwas fertig spielen* (llevar a cabo un asunto), *es ist etwas im Spiel* (algo se maquina) muestran que el concepto juego se ha disipado en la vaguedad. También merece llamar la atención el que Kant emplee tan a menudo expresiones como: *Spielen der Einbildung* (el jugar de la imaginación), *Spiel der ideen* (juego de las ideas), *das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen* (todo el juego dialéctico de las ideas cosmológicas). El inglés

play, to play procede del anglosajón *plega, plegan*, que significa principalmente juego, y jugar, pero que también señala el movimiento rápido, gestos, echar mano, aplaudir, tocar un instrumento, es decir puras acciones concretas. Por la forma, este *plegan* del viejo inglés corresponde exactamente al *plegan* del viejo sajón, al *pflegan* del viejo alto alemán y al alto frisón *plega*. Todas estas palabras, de las que proceden en línea recta el alemán *pflegen* y el holandés *plegen*, radican, por su significación, en el dominio abstracto. La palabra *pflegen* puede acompañar a gracia, agradecimiento, juramento, luto, trabajo, amor, brujería y hasta a juego. La palabra se extiende, por lo tanto, hasta una gran parte de la esfera sacral, de la jurídica y de la ética. Hasta ahora se ha supuesto que *to play* y *pflegen* procedían de dos formas fundamentales de igual sonido, pero diferentes. Pero, si se mira atentamente, se ve que ambas palabras se han desarrollado, una hacia lo concreto y otra hacia lo abstracto, de una esfera de significación muy cercana al juego. A las significaciones muy antiguas de *pflegen* pertenece la de celebrar las fiestas y la de exhibir riquezas. (HUIZINGA, 2000)

¿Quién podría negar que con las ideas de porfía, reto, peligro, etc., estamos muy cerca del concepto del juego? Juego y peligro, aventurado azar, proeza, todo anda muy cerca. Esto lleva de nuevo a la relación del juego con la porfía y con la lucha en general. No hay motivo alguno para separar la competición en general, del juego como esfera conceptual distinta. Existen algunas aplicaciones especiales de la palabra, tales como su empleo para significar la acción de tocar un instrumento. Ya en los períodos antiguos designaba la habilidad instrumental con la palabra correspondiente a jugar. Se ve claramente que el hombre propende en general a colocar la música en la esfera del juego. El tocar la música lleva consigo todas las características formales del juego.

También existe la relación del juego en relación con lo erótico. La palabra jugar suele aplicarse, especialmente, para aquellas relaciones eróticas que se salen de las normas sociales. (HUIZINGA, 2000)

Frente al juego se tiene “lo serio” y en un sentido más especial “trabajo”. Lo serio es lo que “no es juego” y no otra cosa. Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.3 *Juego y competición, función creadora de cultura*

Según Huizinga, con la expresión “elemento lúdico de la cultura” no quiere decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele denominarse “cultura”. En este apartado, Huizinga trata, más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio se juega. La cultura en sus fases primarias tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. (HUIZINGA, 2000)

A medida que una cultura se desarrolla, esta relación entre “juego” y “no juego”, que suponemos primordial, no permanece invariable. De una manera general el elemento lúdico va deslizándose poco a poco hacia el fondo. Generalmente lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero, en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco. El juego que el individuo juega para sí solo, en muy limitada medida es fecundo para la cultura. Ya indicamos, anteriormente, que los rasgos fundamentales del juego, el jugar juntos, el luchar, el presentar y exhibir, el retar, el fanfarronear, el hacer “como si” y las reglas limitadoras, se dan ya en los animales. La competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones, sino que, más bien, la preceden. (HUIZINGA, 2000)

El juego en común tiene entre sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter antitético. La mayoría de ellos se juega entre dos bandos. Aúna danza, un desfile una exhibición, pueden tener lugar sin carácter antitético. Antitético no quiere decir todavía competidor o agonal. Un canto alternado, las dos voces de un coro, un minueto, son ejemplos del juego antitético que no ha de tener, necesariamente, carácter agonal, aunque el elemento de porfía actúa muy a menudo.

Entre las características generales del juego se encuentra la tensión y la incertidumbre. Constantemente se plantea la pregunta ¿saldrá o no saldrá? En el juego antitético de tipo agonal este elemento de tensión, de incertidumbre por el resultado, alcanza su grado máximo. Los juegos de dados son, en sí mismos, sorprendentes objetos culturales, pero

hay que considerarlos, sin embargo, como estériles para la cultura. Ninguna riqueza aportan ni al espíritu ni a la vida. Otra cosa ocurre cuando la porfía exige destreza, habilidad, conocimientos, valor y fuerza. Cuando el juego es un bello espectáculo, se da, inmediatamente, su valor para la cultura. Valores físicos, intelectuales, morales o espirituales pueden elevar del mismo modo el juego al plano de la cultura. Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se elevará a ese plano. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. La cuestión de si se tiene derecho a colocar la competición dentro de la categoría de juego debe ser resuelta afirmativamente. Lo mismo que cualquier otro juego, la competición aparece, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. (HUIZINGA, 2000)

De aquí puede llegar la expresión “lo importante es participar”. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es, por sí, insignificante e indiferente. El desenlace de un juego o de una competición es importante tan sólo para aquellos que, como jugadores o como espectadores, penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas. Son compañeros de juego y quieren serlo. Para ello no es indiferente o insignificante que gane Oxford o Cambridge. “Algo está en juego”. Es muy esencial en todo juego que uno pueda vanagloriarse ante otros de que le haya salido bien. (HUIZINGA, 2000)

El concepto de “ganar” guarda estrechísima relación con el juego. ¿Qué quiere decir ganar? Quiere decir: mostrarse, en el desenlace de un juego, superior a otro. Se ha ganado prestigio, honor, y este prestigio y honor benefician a todo el grupo a que pertenece el ganador. El éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo. Lo principal es haber ganado. El ejemplo más puro de un triunfo que no se transforma en nada visible o disfrutable y que consiste en la pura ganancia nos lo ofrece el juego de ajedrez. (HUIZINGA, 2000)

Se lucha o juega “por algo”. A la victoria se enlazan: exaltación de la victoria, honor y prestigio. Se suele ganar algo, suele haber una “apuesta” o un premio. Puede ser simbólica o material. El elemento apasionante, la perspectiva de ganancia, el arriesgar, se adhiere lo mismo a la empresa económica que al juego. Visos inciertos de ganancia, inseguridad del resultado y tensión constituyen la esencia de la actitud lúdica. La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y cuando crece,

hace que el jugador olvide que está jugando. A toda competición se une un “por algo”, pero, además, un “en algo” o “con algo”. Se lucha por ser el primero, el más fuerte. Se lucha con la fuerza del cuerpo, con la inteligencia, en la exhibición de derroche, con ardid y engaño. La inseguridad de la línea de separación entre el juego y lo serio se manifiesta en el siguiente caso: se juega a la ruleta y se juega en bolsa. (HUIZINGA, 2000)

Cada vez con mayor claridad va descubriendo la etnología que la vida comunal de los períodos arcaicos de la cultura descansa en una estructura antitética y antagónica de la comunidad misma, y todo el mundo de pensamientos de semejante comunidad se edifica en correspondencia con esta estructura dual. El sistema dual que separa a las dos mitades se extiende a todo el mundo de representaciones. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos se halla incluido en la clasificación. (HUIZINGA, 2000)

Junto a esta división en fratrias se tiene el agrupamiento por sexos, que puede haber encontrado también su expresión en un dualismo cósmico general, como sucede con la oposición china entre yin y yang, el principio femenino y el masculino, que se van reemplazando el uno al otro y, con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida. (HUIZINGA, 2000)

Desde la vida infantil hasta las más altas actividades culturales, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado por la excelencia. Se alaba a los demás, se alaba a uno mismo. Se busca el honor por las virtudes. Se desea la satisfacción de “haberlo hecho bien”., lo que significa “haberlo hecho mejor que otros”. Para ser el primero hay que demostrar serlo. Para ofrecer esta demostración de superioridad sirve la pugna, la competición. Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan, desde un principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego. El noble demuestra su virtud con pruebas efectivas de fuerza, destreza y valor, de agudeza, sabiduría y habilidad artística, o también mediante la riqueza y la generosidad. (HUIZINGA, 2000)

La idea de la competición como uno de los elementos principales de la vida social va vinculada desde antiguo a nuestra visión de la cultura griega. Mucho antes que la sociología y la etnología cayeran en la cuenta de la significación extraordinaria del factor agonal en general, Jacobo Burckhardt formó la palabra “agonal” y consideró el concepto correspondiente como uno de los distintivos de la cultura griega. Definía lo agonal como una fuerza impulsiva no conocida por ningún otro pueblo. Ehrenberg avanza más, puesto que denomina lo agonal “una propiedad humana general, pero, como tal, históricamente desprovista de importancia y significación” (HUIZINGA, 2000)

Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo “músico”, y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura. En el proceso de crecimiento de cada cultura la función y la estructura agonales alcanzan, ya en un período arcaico, su forma más visible, y casi siempre también, más bella. A medida que se va complicando el material de la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y de la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece, sobre el suelo primario de la cultura y, poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas, conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. La cultura se va haciendo cada vez más seria, relegando el juego a un papel secundario. El período agonal ha pasado o parece haber pasado. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.4 *El juego y el derecho*

A primera vista la esfera del derecho, de la ley y de la administración de justicia parece estar muy apartada de la esfera lúdica. El proceso jurídico posee en alto grado el carácter de porfía. Quien dice porfías dice también juego. El tribunal es un auténtico “círculo mágico”, un campo de juego en que se cancela temporalmente la diferencia de rango habitual entre los hombres. Los jueces se salen de la vida habitual antes de pronunciar sentencia. Se revisten con la toga o se colocan una peluca. En su función hay que considerarla como bastante cercana a las danzas de máscaras de los pueblos

primitivos. Convierte a quien la lleva en “otro ser”. En la contienda ante el juez se concentra todo en forma tan exclusiva a ganar el juicio, que no es posible eliminar el elemento agonal en ningún momento. El sistema de reglas limitadoras, que domina toda la contienda, la coloca por entero, en cuanto al aspecto formal, en el campo de un juego antitético bien ordenado. La contienda jurídica puede ser considerada como un juego de azar, pero también como una carrera o una pugna de palabras. El proceso es una pugna por quién tendrá el derecho, por ganar y perder. La conexión primitiva entre derecho. Suerte y juego de azar podemos observarla de diversos modos en la tradición de los pueblos germánicos. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.5 *El juego y la guerra*

Desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha. Los animales y los niños luchan, para divertirse, según reglas que limitan el empleo de la violencia. El torneo medieval era un combate paródico. El empeño por el poderío material, hasta en condiciones de cultura desarrollada, y aun en el caso en que los políticos que planean la guerra la consideren como una cuestión de poder, se halla, en la mayoría de los casos, subordinado por completo a motivos como el orgullo, la gloria, el prestigio y el esplendor de la superioridad o del predominio. Está en cierta medida disfrazada por este carácter agonal, de lucha entre adversarios. (HUIZINGA, 2000)

El duelo apenas se puede distinguir del duelo judicial. Éste muestra, desde un principio, la tendencia a destacar su aspecto formal y a subrayar, por lo tanto, su carácter lúdico. El valer de cada uno de los que participan en un duelo tiene que demostrarse públicamente, y cuando su reconocimiento peligra, entonces tiene que afirmarse y conquistarse mediante una acción agonal. El duelo es una forma lúdica ritual, es una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontenible cólera. La voluntad de vencer es siempre más fuerte que la limitación impuesta por el sentimiento del honor. El primitivo ideal de honor y nobleza, que arraiga en la propia magnificación, es reemplazado en fases culturales más avanzadas, por un ideal de justicia o, mejor dicho, este ideal se adhiere a aquel y se convierte, aunque su realización práctica sea tan mezquina, en la norma anhelada y reconocida de una

comunidad humana que, entretanto, se ha ensanchado desde la pura coexistencia de los clanes y las tribus a una convivencia de grandes pueblos y estados. El derecho de gentes surge en la esfera agonal como una conciencia de lo que es contrario al honor, a las reglas. Trata de sublimar el instinto de la competición política en un sentimiento jurídico. Aunque en una comunidad de estados no haya ya motivo alguno para guerras agonales, sin embargo, no ha perdido todos los caracteres de una comunidad lúdica. Este juego constituye el fundamento de toda cultura. En cuanto uno o varios miembros de la comunidad de estados niegan el derecho de gentes, desaparece, con el último resto formal de la actitud lúdica, toda cultura, y la comunidad se hunde más abajo que el nivel de la cultura primitiva. La conclusión, importante y obvia, es que no es posible la cultura sin una cierta afirmación de la actitud lúdica. (HUIZINGA, 2000)

El ideal de honor caballeresco, lealtad, valentía, dominio de sí y conciencia del deber, ha favorecido y ennoblecido esencialmente las culturas que lo cultivaron. Un gran esplendor y un rico acopio de valores culturales han surgido en el terreno de la caballería: expresiones épicas y líricas del contenido más noble, ornamentación abigarrada y caprichosa, bellas formas ceremoniosas. Una línea recta conduce del caballero al *honnête homme* del siglo XVII y al *gentleman* moderno. Todo lo que en una tradición posterior se presenta tan sólo como un juego bello y noble ha sido, alguna vez, juego sacro. La consagración de caballero, el juego de los torneos, la heráldica, el código de honor, las costumbres cortesanas, los órdenes y los votos tienen, sin duda, su origen en los usos de iniciación de una lejana prehistoria. Quedando patente la íntima conexión entre cultura y juego. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.6 El juego y el saber

El empeño por ser el primero se manifiesta en tantas formas como posibilidades ofrece la sociedad. Se porfía de tantas maneras como cosas hay por las que es posible porfiar. Se compite en valor o en resistencia, en habilidad artística o en conocimiento, en fanfarronería o en argucia. Se hacen preguntas que hay que contestar. La competición puede adoptar cualquier forma, incluso la de un enigma. En todas estas formas conserva su naturaleza de juego y en esa cualidad lúdica reside el punto de apoyo para comprender su función lúdica. Para el hombre primitivo el poder y el osar algo significa

poderío, pero el saber algo significa poder mágico. En el fondo, para él cada conocimiento es un conocimiento sagrado, un saber misterioso y mágico. (HUIZINGA, 2000)

De esta forma puede decirse que apareció el pensamiento filosófico, no en vano juego, sino en juego sacro. La sabiduría se ejercita como una sagrada habilidad. El enigma, o de una manera más general, la cuestión planteada, continúa siendo, prescindiendo de su acción mágica, un importante elemento agonal de las relaciones sociales. Los griegos eran muy aficionados al juego de *aporías* en sociedad, es decir, de preguntas que no tienen ninguna respuesta terminante. El propósito de atrapar al contrario con un enigma caracteriza al dilema, a la cuestión cuya respuesta siempre será en desventaja del que responde. «Decía el rey: “Honorable Nagasena, ¿queréis entrar en conversación conmigo?” “Si vuestra majestad quiere hablar conmigo como los sabios hablan entre sí, quiero; pero si su majestad quiere hablar conmigo como los reyes hablan entre sí, entonces no quiero.” “¿Cómo conversan entre sí los sabios, honorable Nagasena?” “Los sabios no se enfadan cuando son acorralados y los reyes sí”.» (HUIZINGA, 2000)

Los griegos han tenido conciencia de que había una cierta relación entre el juego de enigmas y los orígenes de la filosofía. El origen de la filosofía se encuentra en las viejísimas cuestiones enigmáticas. La misma palabra *προβλημα* (problema) delata el origen del juicio filosófico en un reto o tema a resolver. (HUIZINGA, 2000)

Lo cierto es que el que busca la sabiduría se presenta, desde los primeros tiempos hasta los últimos sofistas y retóricos, como un típico luchador. Reta a sus compañeros, les ataca con violentas críticas y magnifica sus propias opiniones como las únicas verdaderas, con toda la seguridad juvenil del hombre arcaico. El estilo y la forma de las primeras pruebas de filosofía son polémicos y agonales. Constantemente hablan en primera persona. El estilo y la forma de las primeras pruebas de filosofía son polémicos y agonales. Constantemente hablan en primera persona. Cuando Zenón de Elea combate a sus contrarios lo hace con *aporías*, es decir, que parte de sus supuestos, pero saca de ellos dos consecuencias que se excluyen y contradicen. “Zenón preguntaba: Si el espacio es algo, ¿dónde estará?” (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.7 *Juego y poesía*

Mientras que la religión, la ciencia, el derecho, la guerra y la política parecen perder gradualmente, en las formas altamente organizadas de la sociedad, los contactos con el juego que los estadios primitivos de la cultura manifiestan tan abundantemente, la poesía, nacida en la esfera del juego, permanece en ella como en su casa. Poiesis es una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu crea. Toda poesía antigua es, al mismo tiempo, culto, diversión, festival, juego de sociedad, proeza artística, prueba o enigma, y enseñanza, persuasión, encantamiento, adivinación, profecía y competición. La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. La forma poética precede a la prosa literaria. Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego.

Enumeremos de nuevo las que nos parecen características del juego. Se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio, y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es arrebató y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono. Apenas se puede desconocer que todas las actividades de la formación poética pertenecen, por naturaleza, a esta esfera del juego. Existe una estrecha relación entre la poesía y el enigma. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.8 *Formas lúdicas de la filosofía*

En medio del círculo que se trata de circunscribir con el concepto de juego se encuentra la figura de los sofistas griegos. El impulso de realizar una exhibición para lucirse y de derrotar a un rival en lucha pública, estos dos grandes móviles del juego social, se hallan visibles en primer plano en la función de los sofistas. Es el viejo juego de agudeza que en la cultura arcaica, hasta en los períodos más primitivos, se desliza en todo momento de lo sagrado a la pura diversión, que a veces da con la sabiduría suprema para convertirse en una porfía juguetona. No deja de ser un juego retórico. (HUIZINGA, 2000)

Pero al mismo tiempo los sofistas han creado el medio en que cobraron forma las ideas helénicas de educación y cultura. El saber y la ciencia no han nacido en la escuela (en el sentido moderno). Para los helenos fueron el fruto de su ocio, del tiempo libre. El sofisma está muy cerca del enigma. Es un golpe de destreza del combatiente. Los sofismas son juegos en los que se trabaja la inteligencia y en los que se trata de coger al contrario con preguntas capciosas. Entre estos “juguetes”, los artificiosos discursos de los sofistas, y la porfía filosófica socrática, la transición es muy suave. El sofisma está muy cerca del enigma corriente, presentado a título de broma, pero también muy cerca de los sagrados enigmas cosmológicos. No sólo los sofistas juegan, también Sócrates y hasta el mismo Platón lo hacen. (HUIZINGA, 2000)

Platón practica la filosofía como el empeño más noble por la verdad, llevándola a alturas que él sólo puede alcanzar, pero siempre en la forma ligera que constituye su elemento. Pero, al mismo tiempo, florece en las formas inferiores de la falacia, juego de agudezas, sofística y retórica. (HUIZINGA, 2000)

Rara vez podemos trazar un línea limpia que separe el jugueteo infantil y el pensar enrevesado que, en ocasiones, pasa rozando la sabiduría más profunda. En cierto sentido el propósito agonal, por sí mismo, en la medida en que se desenvuelve a costa del sentido de la verdad, es falso. Todo el que es sofista o retórico reconoce por finalidad no el ansia de verdad, sino ese tener razón personal. Está animado por la actitud arcaica de la competición. (HUIZINGA, 2000)

Se trata únicamente de aludir a la efectiva cualidad lúdica de las disputas y declamaciones en épocas que siguen a la cultura griega. No es menester gran detalle, porque el fenómeno se presenta siempre con formas homogéneas y, por otra parte, en su desarrollo dentro de la cultura occidental, dependen, en gran medida, del modelo griego. El juego de preguntas y respuestas, la porfía enigmática, en una palabra, todos los rasgos del juego sapiente se encuentran en todas las civilizaciones y épocas, desde los griegos hasta nuestros tiempos. El elemento agonal destaca en primer plano. Se convierte en un deporte el vencer a los demás en la discusión, deporte, que, en muchos aspectos, se halla en el mismo plano que la lucha con las armas. A lo largo de la historia se han observado la existencia de grupos contrapuestos en torno a un punto de discusión que es inseparable a todo crecimiento espiritual de una cultura. Realistas y

nominalistas, empiristas, creyentes y ateos, deterministas e indeterministas... La ciencia, incluida la filosofía, es por su naturaleza polémica, y no es posible separar lo polémico de lo agonal. (HUIZINGA, 2000)

En el siglo XVII, cuando la ciencia natural conquista su dominio espléndidamente y afecta, a la vez, la autoridad de los antiguos y la de la fe. Todo se dispone, otra vez, en campos y partidos. Se es cartesiano o anti, se toma partido por los *anciens* o por los *modernes*, se está mucho más allá de los círculos de los sabios, por o contra newton, por o contra el achatamiento de la tierra, contra la vacuna... El siglo XVIII, con su vivo intercambio espiritual, protegido por la limitación de los medios de una abundancia caótica, se convirtió naturalmente en la época de la “guerra de la pluma”. Con la música, la peluca, el racionalismo frívolo, la gracia del rococó y el encanto de los salones, estas luchas de la pluma constituyen una parte esencial del carácter lúdico general, que se destaca tan particularmente y que nadie podrá negar a ese siglo, al que, en ocasiones, se envidia. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.9 *Formas lúdicas del arte*

Vimos tan sólidamente anclado el elemento lúdico en la esencia de la poesía, y cada forma poética se mostró tan vinculada a la estructura del juego, que esta íntima conexión hubo de considerarse como inextricable hasta el punto que las palabras juego y poesía amenazaban con perder su significado independiente. Lo mismo, pero en grado mayor, habremos de decir de la conexión entre juego y música.

Huizinga dice que el juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y a las formas musicales. El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Lo mismo le ocurre a la música. En todo culto auténtico se canta, baila y juega. En el pensamiento griego los conceptos que nosotros enlazamos a las palabras juego, trabajo y goce artístico tenían una relación muy distinta de la que es habitual para nosotros. Sabido es que la palabra música, *μουσική*, abarcaba mucho más para los griegos que para nosotros. No sólo incluía, junto al acanto y al acompañamiento musical, la danza, sino que designaba, en general, todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas. Se llamaban artes “músicas” por oposición a las plásticas y mecánicas, que estaban fuera del reino de las Musas. Todo lo “músico”, en este sentido, se halla en íntima conexión con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explaya su función propia. (HUIZINGA, 2000)

A esta relación tan directa entre la música y el juego se debe que Platón y Aristoteles tuvieran que esforzarse tanto para llegar a saber si la música era más que un juego. Según Aristoteles, la mayoría practica la música a causa del placer. Los antiguos la contaban dentro de la educación, *παιδεία*. Era así porque la misma naturaleza exigía, no sólo que se trabaje bien, sino también que se pasen bien los ocios. Este ocio es el fundamento de todo. Es claro, por lo tanto, que, para llenar el tiempo libre, hay que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden por necesidad del trabajo, sino por ellas mismas. Por esta razón los antepasados han contado a la música en la *παιδεία* - educación, formación, cultura – como algo que no es necesario ni siquiera útil, como lo son, por ejemplo, el leer y el escribir, sino que sirve tan sólo para llenar dignamente los ocios. (HUIZINGA, 2000)

El goce intelectual y estético obtenido por la música se aproxima a esta meta final del obrar, porque no es buscada en razón de un bien futuro, sino por ella misma. Este pensamiento coloca a la música en una esfera situada entre el juego noble y el goce artístico independiente. Pero la música, para los griegos y también para nosotros, tiene otras funciones técnica, psicológica y moral. Pasa a ser un arte mimético y el efecto de esta imitación consiste en despertar sentimientos éticos de valor positivo o negativo. Cada canto, melodía o danza representa algo, y según que lo representado sea bueno o malo, así la música será buena o mala. El oír la imitación despierta los sentimientos imitados. (HUIZINGA, 2000)

Si con la música el ser humano se encuentra dentro de las fronteras del juego, esto mismo ocurre, sólo que en mayor grado, con su hermana melliza la danza. La danza, es como tal, una forma particular y particularmente completa del juego. Si de la poesía, la música y la danza se pasa ahora a las artes plásticas, la relación con el juego parece mucho menos clara. Las artes plásticas, que para los griegos se consideraban como artesanías, no cuentan con ninguna Musa. Los artistas plásticos no gozaron, ni con mucho, de la atención y consideración que los poetas. La diferencia profunda entre las artes “músicas” y las plásticas se debe, grosso modo, a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas por oposición a la destacada cualidad lúdica de las “músicas”. El arte “músico” es acción y se disfruta renovadamente como acción en cada ejecución.

Muy distinto es lo que pasa con el arte plástico. Por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede “jugarse” tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos. La creación plástica dura y es permanentemente visible. El efecto de su arte no depende, como el de la música, de una ejecución especial por otros o por el artista mismo. A consecuencia de esta ausencia de una ejecución en espectáculo, en que la obra de arte se hace viva y es disfrutada, parece que no hay lugar alguno para el factor lúdico en el dominio de las artes plásticas. Si en las artes plásticas su carácter de trabajo creador, de laboriosa artesanía, de oficio, se contraponen al factor lúdico, este fenómeno se refuerza todavía por el hecho de que la naturaleza de la obra de arte está determinada, en una gran parte, por su finalidad práctica y no por un motivo estético. La tarea del hombre que tiene que realizar algo es seria y llena de responsabilidades, de suerte que le es ajeno todo lo lúdico. (HUIZINGA, 2000)

La producción de las artes plásticas transcurre, por lo tanto, fuera de la esfera del juego. Y si, por un lado, no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arte, tampoco aparece en su contemplación y goce. A pesar de este contraste fundamental, también en las artes plásticas podemos destacar, en diferentes puntos, el factor lúdico. La conexión entre las artes plásticas y el juego ha sido supuesta, hace mucho tiempo, por una teoría que trata de explicar la producción de las formas artísticas por el impulso congénito de los hombres a jugar. Es fácil señalar la presencia de una necesidad casi instintiva, espontánea, de adorno, que, por lo tanto, bien se puede denominar función lúdica. (HUIZINGA, 2000)

Aunque Huizinga pretende reconocer una significación primordial al juego como factor cultural, no puede darse por satisfecho el atribuir el origen del arte a un impulso congénito de juego. En ciertos grupos de productos que se encuentran en el superabundante teatro formal de las artes plásticas será difícil, a veces, sustraerse a la idea de un juego de la fantasía, de una creación, en juego, del espíritu y de la mano.

Si en el campo de las artes plásticas el factor juego desempeña un menor papel en el proceso de la creación artística que en las artes “músicas”, el cuadro cambia si, abandonado el modo de producción en sí, se mira cómo son acogidas las artes plásticas en el medio social. Resulta que la habilidad plástica, al igual que todas las otras capacidades humanas, es objeto, en alto grado, de competición. El impulso agonal, encontrado como factor tan eficaz en diversos dominios de la cultura, halla también, en el terreno artístico, amplia satisfacción. (HUIZINGA, 2000)

En la cultura arcaica, y aun mucho después de ella, la palabra “arte” se extiende a casi todos los dominios de la capacidad humana. El arte y la técnica, la habilidad y la aptitud plástica conviven en la cultura arcaica en el impulso de exceder a los demás y de obtener victoria. Pero a todo esto todavía no se ha contestado a la cuestión de en qué grado la competición ha colaborado en el desarrollo del arte. Los grandes creadores de cultura de los primeros tiempos han creado, según la mitología, en competición por salvar su vida, todo lo nuevo en invenciones y obras que luego ha pasado a ser patrimonio de la cultura. (HUIZINGA, 2000)

En la mitología griega algunos enigmas se resuelven mediante pruebas técnicas. Es el caso de Dédalo, inventor por antonomasia, quien, entre otras cosas, inventó la vaca de madera hueca con ruedas y recubierta de cuero que permitió a Parsífae copular con el toro blanco de Posidón, inventó las alas que le permitieron huir de Creta, consiguió también enhebrar una concha de Tritón con hilo de telaraña atándola a una hormiga haciendo que, previo un agujero en la punta de la concha, aquella fuera ascendiendo por la espiral atrayéndola con la miel que había untado alrededor del agujero (GRAVES, 1984), (OVIDIO, 1991)

La porfía ha colaborado mucho en el desarrollo de la técnica y del arte. Todo lo que es examen y concurso público procede de las formas arcaicas de prueba mediante una habilidad a demostrar. La artesanía medieval está llena de eso como su vida universitaria. La obra maestra conoce sus raíces en viejísimas costumbres agonales. El origen de los gremios no se halla en el dominio económico. El motivo original de los concursos públicos no ha tenido siempre el propósito práctico que presentan actualmente. Antiguamente, se hallaba la viejísima función lúdica de la competición. Muchas construcciones de la edad media y del renacimiento ofrecían un ancho campo para espléndidas ideas más lúdicas que prácticas. Muchas de aquellas construcciones fueron el resultado de las competencias existentes entre nobles y poderosas familias. (HUIZINGA, 2000)

7.5.1.10 *Las culturas y las épocas “sub specie ludi”*

No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de la vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura isma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. La conclusión de lo expuesto hasta ahora debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno interno, sino que se desarrolla *en el juego y como juego*. (HUIZINGA, 2000)

Queda todavía la cuestión de en qué medida nos será posible comprobar el elemento lúdico en períodos culturales más desarrollados que el arcaico. No cabe duda de la abundancia de elementos lúdicos que se observan hasta el siglo XVIII. En el carácter predominantemente sacral del Imperio Romano, en el origen de la caballería y las formas feudales de la época medieval, en la perfección artística del Renacimiento, en el ideal de vida del humanismo, en las formas artísticas exageradas, imponentes e irreales del Barroco, en la exuberancia Rococó, en el arte político de intrigas, la formación de clubes y sociedades secretas del siglo XVIII, en la misteriosidad y sentimentalismo del Romanticismo, en la importancia presentada por la música en todas las épocas pasadas. El tema surge de la pregunta acerca del contenido lúdico de nuestra propia época, de la cultura en que vivimos. (HUIZINGA, 2000)

El siglo XIX parece ofrecer poco espacio para la función lúdica en el proceso cultural. Ya en el siglo XVIII había caído sobre la sociedad la idea prosaica de la utilidad, mortal para la idea del barroco, y el ideal del bienestar burgués. A fines del siglo, la Revolución Industrial, con su creciente eficiencia técnica, fortaleció estas tendencias. El trabajo y la producción se convirtieron en ideales y pronto en ídolos. Y a medida que el poderoso desarrollo industrial y técnico avanza de la máquina de vapor a la electricidad, se va afirmando la ilusión de que el progreso de la cultura coincide con semejante desarrollo. Como consecuencia de ello puede surgir, y encontrar aogid, el error de que las fuerzas económicas y los intereses económicos mueven el mundo. (HUIZINGA, 2000)

Así el siglo XIX, visto en su aspecto menos agradable, las grandes corrientes de su pensamiento concurren casi todas en contra del factor lúdico en la vida social. La ciencia experimental y analítica, la filosofía, el utilitarismo y el reformismo políticos, todas son actividades profundamente serias. Si alguna vez un siglo se ha tomado a sí mismo y a toda la existencia en serio, éste es el siglo XIX. Ningún síntoma más patente de esta renuncia a lo lúdico que la desaparición del elemento fantástico en la vestimenta varonil. Éste se hace cada vez más sin color y sin forma y queda sujeto a menos cambios. Ya con su traje no representa, no “juega” el héroe. Su vida se hace algo más aburrida y seria. Sólo a fines del siglo XVIII comienza a “jugar” el vestido femenino. (HUIZINGA, 2000)

Resumiendo, se puede decir del siglo XIX que, en casi todas las manifestaciones de la cultura, el factor lúdico ha ido perdiendo mucho terreno. La sociedad tenía demasiada conciencia de sus intereses y de sus empeños. Creía no necesitar de andaderas. Trabajaba con un plan científico por su bienestar terreno. Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia, apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego. (HUIZINGA, 2000)

La propia técnica o tecnología, en sí misma, con la búsqueda de una “finalidad”, mata de una forma “aparente” el sentido lúdico que envuelve el proceso creativo enfocado a solucionar problemas técnicos.

7.5.1.11 El elemento lúdico en la cultura actual

El concepto “cultura actual” se emplea, por lo tanto, con una extensión que penetra profundamente en el siglo XIX. La cuestión es ésta: ¿en qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura? El siglo pasado perdió mucho del elemento lúdico que distinguió a siglos anteriores. Ahora bien, ¿se ha compensado esta pérdida o, por el contrario, se ha incrementado? (HUIZINGA, 2000)

El deporte como función social va aumentando su significación y absorbido cada vez un campo mayor. Las formas capitales de la porfía deportiva, son, por naturaleza, constantes y antiquísimas. Lo que importa es el tránsito de la diversión momentánea a un sistema organizado de clubes y campeonatos. El desarrollo del deporte, a partir del último cuarto del siglo XIX, indica que el juego se concibe cada vez con mayor seriedad. Las reglas se hacen más rigurosas y se elaboran más al detalle. Las *performances* son cada vez más altas. (HUIZINGA, 2000)

Con esta creciente sistematización y disciplina del juego se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico. Esto se manifiesta en la distinción de los jugadores en profesionales y aficionados. El grupo interesado en el juego separa a un lado a aquellos para los que el juego ya no es un juego y aquellos otros que, a pesar de su gran capacidad, se encuentran por debajo de los auténticos jugadores. (HUIZINGA, 2000)

La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y despreocupado. El deporte se va alejando cada vez más en la sociedad moderna de la pura esfera del juego, y se va convirtiendo en un elemento *sui generis*; ya no es juego y, sin embargo, tampoco es algo serio. La perfección con que la moderna técnica social incrementa el efecto exterior de las demostraciones de masas, no consigue por ello que ni las olimpiadas ni las organizaciones deportivas de las universidades norteamericanas ni los campeonatos internacionales, que gozan de tan buena propaganda, se conviertan en una actividad creadora de cultura. Continúan siendo, por mucha importancia que revista para los participantes y los espectadores, una función estéril en la que se ha extinguido, en gran parte, el viejo factor lúdico. (HUIZINGA, 2000)

Esta concepción se opone directamente a la opinión corriente según la cual el deporte representaría en nuestra cultura el elemento lúdico en su grado máximo. El juego se ha hecho demasiado serio, y el estado de ánimo propio del juego ha desaparecido más o menos de él. Merece observarse que este desplazamiento hacia el lado serio ha afectado también a los juegos no atléticos, en especial a aquellos juegos en los que el cálculo racional lo es todo, como sucede en el ajedrez y en el juego de naipes. El ánimo alegre apenas encuentra sitio, sobre todo en aquellos juegos donde el azar no desempeña ningún papel, como, por ejemplo, en el juego de damas, en el ajedrez y en el juego del asalto, etc. Sólo recientemente la publicidad, con los campeonatos organizados, el registro de récords, las informaciones periodísticas de estilo peculiar, ha incorporado todos estos juegos de cálculo al ámbito del deporte, lo mismo los que se ejecutan sobre un tablero que los de cartas. (HUIZINGA, 2000)

El juego de naipes se diferencia del que se vale del tablero porque en aquél no está excluido por completo el azar. En la medida en que es un juego de azar se halla en el mismo campo que el juego de dados, muy poco apropiado para la formación de clubes y para campeonatos públicos. Sólo los juegos de cartas que exigen entendimiento permiten esta última derivación. El incremento del carácter serio se patentiza en este caso de manera extraordinaria. (HUIZINGA, 2000)

El bridge es uno de los mejores ejemplos en los que la moderna técnica social se apodera del juego. Con sus manuales y sistemas, con sus grandes maestros y entrenadores, se ha convertido en la cosa más seria del mundo. El lugar que el bridge ocupa en la vida actual significa, aparentemente, un enorme fortalecimiento del elemento lúdico en nuestra cultura. Pero, en realidad, no es éste el caso. Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño. ¿Podría afirmarse esto de la entrega a un juego de agudeza tan extraordinariamente refinado? Si no es así entonces este juego carece de la propiedad lúdica más esencial. (HUIZINGA, 2000)

El intento de examinar el contenido lúdico de nuestra confusa actualidad nos lleva siempre a conclusiones contradictorias. En el deporte nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevado a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública colectiva amenaza con perder su auténtico tono lúdico. Frente a esta propensión del juego a derivar en lo serio, tenemos manifestaciones que parecen demostrar lo contrario. Ocupaciones que reconocen como causa un interés material o una necesidad y que desarrollan secundariamente un aspecto al que difícilmente se puede desconocer su carácter lúdico. En el caso del deporte, un juego que se atiesa en lo serio, pero que se sigue sintiendo como juego; en otros casos, una ocupación seria que degenera en juego, pero que sigue considerándose como seria. Ambos fenómenos se mantienen en conexión por el fuerte sentido agonal que, si bien en formas distintas que antes, domina el mundo. (HUIZINGA, 2000)

Este incremento del sentido agonal, por el que el mundo va movido en la dirección del juego, ha sido fomentado también por otro factor exterior, en el fondo independiente del espíritu de la cultura: el hecho de que, en todos los campos y por todos los medios la comunicación entre los hombres se haya hecho tan extraordinariamente fácil. La técnica, la publicidad y la propaganda incitan a la competencia y hacen posible su satisfacción. La competencia mercantil no pertenece a los juegos primitivos y sacros. Se inicia cuando el comercio comienza a crear campos de actividad en que uno tiene que tratar de superar a los demás y de sorprenderlos. (HUIZINGA, 2000)

No podía evitarse que el concepto de récord, surgido en el deporte, se incorporara también a la mentalidad económica y técnica. Por todas partes donde una realización industrial ofrece un aspecto deportivo el afán de récords celebra sus triunfos: el tonelaje máximo de un trasatlántico, la cinta azul para la travesía más rápida del océano. Un elemento puramente lúdico ha pospuesto las consideraciones de utilidad, y lo serio se convierte en juego. (HUIZINGA, 2000)

Para incrementar este espíritu de competición la gran empresa organiza sus propios equipos deportivos y llega al punto de colocar a los trabajadores teniendo en cuenta el equipo de fútbol y no sólo su capacidad de trabajo. El proceso se ha revertido otra vez. La cuestión no es tan sencilla con el elemento lúdico en el arte actual como con el factor agonal en la vida de negocios. (HUIZINGA, 2000)

Hasta entrado el siglo XIX el amor al arte en general sigue siendo durante mucho tiempo un privilegio de los grupos más cultos. El arte era íntimo y estaba aislado de la vida. Sólo hacia finales del siglo XIX, y no sin influencia de la reproducción fotográfica, la alta estimación del arte desciende hasta las capas con instrucción elemental. El esnobismo se apodera del público. Al mismo tiempo su afán enfermizo de originalidad se convierte en impulso capital de la producción artística. El arte se convierte en más accesible que la ciencia a los factores dañinos del moderno proceso de producción. Mecanización, reclamo, efectismo, pueden contagiar más al arte porque trabaja directamente para el mercado y con medios técnicos. (HUIZINGA, 2000)

A todo esto, el elemento lúdico se aleja. El arte, desde el siglo XVIII, en el cual los hombres tuvieron conciencia del arte como factor cultural, ha perdido seguramente más que ha ganado en calidad lúdica. En su saber seguro acerca de su propia gracia superior perdió algo de su eterno infantilismo. (HUIZINGA, 2000)

Desde otro aspecto, podríamos ver cierto fortalecimiento del elemento lúdico en la vida artística en lo siguiente. Como en los períodos más antiguos, al arte le es todavía necesario cierto esoterismo. El artista es estimado por encima de la masa, y él, por su arte, debe considerar cierta adoración como cosa que le corresponde. En la base de todo esoterismo existe un convenio: nosotros los iniciados lo entendemos así y lo admiraremos como así. Reclama una comunidad de juego que se atrinchera tras sus

misterios. El moderno aparato de publicidad, con una crítica artística y literaria, con exposiciones y conferencias, propende a aumentar el carácter lúdico de las manifestaciones artísticas. (HUIZINGA, 2000)

El intento de determinar el contenido lúdico de la ciencia moderna dará resultados muy diferentes. En este caso tendremos que volver inevitablemente a la pregunta fundamental ¿qué es juego?, mientras que hasta ahora hemos tratado siempre de partir de una categoría “juego” como algo dado y como magnitud generalmente reconocida. Señalábamos al principio como una de las condiciones características esenciales del juego el campo de juego, un círculo limitado en el que transcurre la acción y donde valen las reglas. Fácil también es reconocer un carácter lúdico a cada ciencia de su aislamiento dentro de los límites de su método y de su concepto. El juego se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí. El estado de ánimo que le inspira es el de una alegre exaltación por mantenerse fuera de las exigencias de la vida corriente. Ahora bien, nada de esto se aplica a la ciencia. Busca siempre un contacto con la realidad y una validez para ella. Sus reglas no son, como las del juego, invariables. Constantemente van siendo desmentidas por la experiencia y modificadas por ella. Las reglas de un juego no pueden ser desmentidas. Pueden cambiarse, pero no pueden ser modificadas. (HUIZINGA, 2000)

Tenemos, por lo tanto, todas las razones para suspender provisionalmente, como una afirmación demasiado trivial, la conclusión de que la ciencia no es más que un juego. Otra es la cuestión de si una ciencia “puede jugar” dentro del ámbito que le señala el método. Las designaciones conceptuales de un método especial, elaborado, pueden ser manejadas fácilmente como figuras de un juego. (HUIZINGA, 2000)

Aparte la posibilidad de que el especialista o el aficionado jueguen con los concursos conceptuales. De alguna forma, Leonardo Da Vinci jugaba mientras hacía sus experiencias con la madera, para poderla conocer y así conocer su comportamiento, y emplearla de una mejor forma y quizás, además, novedosa. La ocupación científica es conducida a las vías del juego por el afán de competición. ¿No se produjo, también, una especie de competición en la revolución industrial (XIX), con la búsqueda además de inventores nacionales y con el proteccionismo de los inventores, inventos y patentes?.

La competición en la ciencia tiene una base económica menos directa que en el arte, pero, por otro lado, le es más propio el carácter de controversia al desarrollo lógico de la cultura que denominamos ciencia que al elemento estético. Ya tratamos sobre los orígenes de la sabiduría y de la ciencia en los períodos arcaicos, y los encontramos en lo agonal. No sin razón se ha dicho que la ciencia es polémica. Sin embargo, no es un signo de buen augurio que, en una ciencia, prevalezca el afán de adelantarse a otro con un descubrimiento o de inutilizarlo con una demostración. El tan conocido “yo ya lo hice ver el año tantos y cuantos” representa un aspecto poco simpático. El verdadero afán de conocimiento de la verdad por la investigación no estima mucho el triunfo sobre el contrario. (HUIZINGA, 2000)

Hasta el análisis experimental más fino puede estar trabado en lo lúdico. ¿No es de alguna forma un juego el buscar como se comporta un determinado experimento – prueba, ensayo, ... – para descubrir que secretos se ocultan en su interior y así poder conocer algo más de la naturaleza. No es un juego el observar la naturaleza y descubrir algo que antes no se sabía? No es la experimentación la forma más pura de juego humano adulto? ¿No le sucede lo mismo a la búsqueda o combinación de ideas mentalmente? ¿No se apoyan una en la otra? (HUIZINGA, 2000)

La vida cotidiana de la actual sociedad se ve gobernada, en medida creciente, por una cualidad que tiene algunos rasgos comunes con el sentido lúdico y en la que acaso pretendiéramos descubrir un elemento lúdico extraordinariamente desarrollado de la cultura moderna. Es esa propiedad que podríamos designar como “pueril”, es decir, una palabra que señala el carácter inmaduro de una actitud espiritual y expresa algo que está entre el infantilismo y la falta de equilibrio del adolescente. Con el nombre de “puerilidad” intenta dar cuenta de toda una serie de actividades en que el hombre contemporáneo, sobre todo el miembro de una u otra colectividad organizada, parece comportarse según criterios de mozalbete. Así, por ejemplo, esa necesidad fácilmente aplacable, pero nunca ahíta, de diversión trivial, de búsqueda de sensaciones, de gusto por las demostraciones de masa. En un nivel psicológico un poco más profundo, tenemos el espíritu de club con su amor a las insignias, gestos formalizados, consignas y slogans, desfiles, etc. (HUIZINGA, 2000)

La ausencia del sentido del humor, la reacción exagerada frente a ciertas palabras cargadas de un efecto simpático o antipático, la aquiescencia fácil, la suposición de malas intenciones o motivos en los demás y la intolerancia frente a otras opiniones, exageración desmedida en la alabanza y en el reproche y facilidad para toda ilusión que halague el amor propio o la conciencia del grupo. ¿Se puede designar como función lúdica esa puerilidad? (HUIZINGA, 2000)

Huizinga se considera autorizado para negar a la puerilidad la cualidad de forma lúdica. Un niño que juega no es infantil, pueril. Se hace pueril cuando el juego le aburre o cuando no sabe a qué tiene que jugar. Si la puerilidad general de hoy fuera un juego auténtico, tendríamos que ver a la sociedad caminando hacia las formas arcaicas de cultura, en las que el juego era un factor creador vivo. (HUIZINGA, 2000)

En la actualidad hay una gran demanda, por un lado, de innovación a través de la creatividad y, por otro lado, hay una gran cantidad de libros que hablan de cómo debe ser el comportamiento emocional para sentirse mejor. Hay un gran vacío espiritual que hace que se mire hacia culturas orientales o similares para mejorar el “día a día”, esto es bueno pero de alguna forma es un reflejo de las propias faltas. En el presente trabajo se intenta ilustrar que la creatividad aparece cuando un individuo se siente bien. Y, un individuo se siente espiritualmente bien cuando las actividades cotidianas le satisfacen. Por otro lado, estas actividades le satisfacen cuando son interpretadas o sentidas por el propio individuo como un juego, tal y como se ha descrito. Siendo así, con el juego aparece la creatividad de una forma natural. (HUIZINGA, 2000)

Muchos propenderán, quizá, a considerar el progresivo “reclutamiento” de la comunidad como una primera etapa en ese camino retrospectivo, pero sin razón. En todas las manifestaciones de un espíritu que renuncia voluntariamente a su mayor edad no vemos más que los signos de una disolución amenazadora. Faltan las características esenciales del juego auténtico, a pesar de que la actitud pueril adopta muchas veces, en lo exterior, la forma del juego. Para conquistar de nuevo la santidad, la dignidad y el estilo, la cultura tiene que andar otros caminos. (HUIZINGA, 2000)

Cada vez se impone más la conclusión de que el elemento lúdico de la cultura, a partir del siglo XIII, en el que se veía todavía en toda su flor, va perdiendo importancia en todos aquellos terrenos que le eran propios. La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso. Entretanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es. Aquí se descubre el nuevo carácter irresoluble del problema juego o seriedad. Poco a poco se llega a la convicción de que la cultura se funda en el juego noble y que, para poder desarrollar su cualidad máxima de estilo y de dignidad, no puede perder este contenido lúdico. En ninguna parte es tan imprescindible el mantenimiento de las reglas de juego como en las relaciones entre pueblos y estados. Cuando se violan, la sociedad cae en la barbarie y en el caos. Precisamente la guerra moderna parece haber perdido todo contacto con el juego. Es el contenido moral el que eleva una acción hacia lo serio. La política arraiga firmemente, con todas sus raíces, en el terreno primitivo de la cultura jugada en competición. (HUIZINGA, 2000)

Una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, “ser jugada” en un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos los aspectos el *fair play*. El aguafiestas rompe con la cultura. Para que este contenido lúdico sea culturalmente creador tiene que presentarse puro. No consistirá en la ofuscación o negación de las normas prescritas por la razón, la humanidad o la religión; no debe ser la falsa apariencia tras cuya máscara se esconda el propósito de realizar ciertos fines mediante ciertas formas de juego cultivadas expresamente a este propósito. El juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en si mismo. Su espíritu y su tono son de alegre entusiasmo y no de excitación histérica. La propaganda actual, que quiere apoderarse de todos los rincones de la vida, trabaja con recursos adecuados para producir histéricas reacciones de masas y, por consiguiente, a pesar de las formas lúdicas que adopta tan a gusto, no puede ser considerada como una manifestación moderna del espíritu de juego, sino como una falsificación. Según Huizinga puede, pues, decirse que: “La vida hay que jugarla seriamente.” (HUIZINGA, 2000)

Quien en la eterna movilidad del concepto juego-seriedad sienta vértigo en su espíritu encontrará el punto de apoyo, que la lógica le niega, en lo ético. El juego en sí se halla fuera de la esfera de las normas éticas. No es ni bueno ni malo. Pero cuando el ser humano tiene que tomar una decisión de si un hecho querido por su voluntad le está prescrito con seriedad o le está permitido como juego, entonces su conciencia moral le ofrece la piedra de toque. Cuando en la resolución hablan los sentimientos de verdad y justicia, de compasión y de perdón, la cuestión ya no tiene importancia. En toda conciencia moral, que se funda en el reconocimiento de la justicia y de la gracia, se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble, de si es juego o cosa seria. (HUIZINGA, 2000)

7.5.2 El juego en los adultos

Leonore Terr, en su libro **El Juego: Por qué los Adultos Necesitan Jugar**, tal como indica el título de su libro, expone la importancia del juego en la vida adulta. Indica que en el libro de Freud, *El malestar de la cultura*, de 1930, Sigmund Freud escribió que el amor y el trabajo eran las dos principales ocupaciones que nos permitían soportar las presiones comunes a todas las civilizaciones. Pero yo me pregunto qué papel desempeña el juego en todo esto. De la generación psicoanalítica después de Freud, fue sobre todo el eminente Erik Erikson quién subrayó el juego como elemento crucial para el desarrollo infantil. Sin embargo, no consideraba que el juego fuera importante o necesario en la vida adulta. Erikson creía que el juego activo desaparece conforme la persona va cumpliendo años. Terr está completamente convencida de que el juego es vital para una vida adulta sana y plena de éxitos. Con este libro intenta introducir el juego en el pensamiento contemporáneo acerca de la salud mental de los adultos. Expone ideas de cuatro grandes investigadores actuales sobre el juego: Brian Sutton-Smith, Barrie Thorne, Helen Schwartzman y Robert Fagen. (TERR, 2000)

7.5.2.1 *¿Por qué jugar? ¿Y cómo sabemos que estamos jugando?*

Algunas personas saben jugar. Y otras no saben. Hay personas, sentadas en un banco, mirando algo sin saber qué, moviendo las piernas, están jugando, aunque no resulte fácil definir a qué. Sin embargo, su rostro y su comportamiento así lo indican: están relajados, despreocupados, disfrutando del momento. Las personas juegan de formas muy diversas: hacen poemas, diarios, dibujos, historias, fotos, juegan al golf, montan en bicicleta, hacen baile, van a la playa. También se ríen, bromean, construyen metáforas. El juego alegra el ánimo, crea un estado mental que capacita para empezar a entender los problemas. La falta de juego deprime, entristece, tanto a los individuos como a la sociedad en general. Define juego como “actividad destinada a pasarlo bien”. Al jugar no se experimentan límites. No se es consciente del propio ser. La autoobservación desaparece. Se olvidan las lecciones anteriores de la vida y el sentido del ridículo. El individuo se olvida de sí mismo, se implica totalmente en el juego. Y se vuelve libre. (TERR, 2000)

Toma como ejemplo la hora del té. Es muy fácil burlarse del té como de una reliquia inútil de una época amanerada que ha desaparecido para siempre... pero la hora del té ejemplifica las ventajas que ofrece el juego tanto al individuo como a la sociedad. El juego del té genera momentos de exquisitos modales, una paz perfecta en escenarios compartidos. La ceremonia del té suprime la diferencia entre juego y ritual. Ofrece varios placeres: vestirse de etiqueta, comportarse con exquisitez, probar deliciosas viandas, sentarse a disfrutar de una agradable conversación... (TERR, 2000)

El ocio no equivale en absoluto al juego. El juego es activo; el ocio es, por definición, pasivo. Por desgracia, las personas hoy en día no prestan atención al juego. Cada vez se juega menos conforme pasan los años. Las personas están demasiado cansadas y demasiado estresadas. Han olvidado como se juega. Y no se dan cuenta de lo importante que es jugar. Se suele establecer al trabajo como opuesto al juego. Terr se pregunta si el trabajo siempre tiene que ser una carga, algo aburrido. Mozart escribía música pro encargo, pero también por placer. Esta oposición blanco-negro entre trabajo y juego se vislumbra en todos los segmentos de la sociedad. El trabajo puede definirse como “actividad dirigida principalmente a procurar un sustento personal y familiar, la consecución de poder, la realización de contribuciones sociales”; pero el trabajo a menudo lleva aparejado un segundo objetivo: divertirse; y gran parte del trabajo también supone un juego para el individuo. (TERR, 2000)

Obviamente, cualquier persona, debe, de vez en cuando, sentarse a realizar una actividad que le suponga una disciplina. Pero un estado mental lúdico aplicado al trabajo permite soluciones inteligentes a los problemas relacionados con el trabajo y, además, una sensación de bienestar. El trabajo y el juego no tienen por qué ser mutuamente excluyentes. El psicólogo suizo C. G. Jung opinaba que el trabajo y el juego eran inseparables. En 1923 escribió: “Sin jugar con la fantasía, todavía no ha nacido ningún trabajo creativo” (Jung, 1923). (TERR, 2000)

Se sabe que alguien está jugando porque elige deliberadamente ir en esa dirección. Se toma invariablemente una decisión: jugar. De repente el individuo se olvida de todos los problemas y preocupaciones. Tras el juego, el individuo se siente purificado y renovado, a pesar de tener el cuerpo cansado o los músculos doloridos, a pesar del sueño. Ocurre al margen del deseo de supervivencia o éxito personal. El juego es desinteresado.

Divertirse solo, soñando, deseando, jugando con las ideas, es un juego. Cualquier actividad destinada a divertirse es un juego. Jugar es contagioso; anima a unirse a la fiesta. El juego permite una descarga emocional sin grandes riesgos. Nuestros problemas, preocupaciones, tristezas y secretos salen a la luz. Reírse, jugar a la pelota, volver a plantar flores secas, caminar, pensar, bromear, fingir otro rol; estas diversiones generan una serie de liberaciones lentas y profundas que nos relajan y nos dejan satisfechos, listos para afrontar un nuevo día. (TERR, 2000)

Según el profesor Robert Fagen, biólogo de la vida salvaje en la Universidad de Alaska, el juego enseña a los animales a comportarse dentro del grupo, a marcar su territorio, a controlar su propio cuerpo y a anticipar los patrones que establecerán un ritual fructífero de apareamiento, dominación y caza. El doctor Fagen señala que cuando los animales se convierten en ejemplares adultos, ya no necesitan aprender a trañes del juego, pero ello les mantiene flexible desde el punto de vista del comportamiento. A través del juego se enfrentan mejor a los problemas y cambios (FAGEN, 1981)

Aunque muchas personas juegan de forma absolutamente distinta en su vida adulta, muchos de nosotros regresamos a viejos modos o temas favoritos de nuestra infancia. Embellecemos nuestros juegos con significados que sólo nosotros conocemos. Los juegos adultos no surgen de la nada. Se desarrollan a partir de carencias, pérdidas, deseos, preferencias, incluso rebeliones, de la infancia. (TERR, 2000)

El juego es esencial para la madurez. Nos proporciona placer, un sentido de logro, de pertenencia. Es una oportunidad para aprender. Reduce nuestras tensiones. El juego es importante para nuestras relaciones. Nos proporciona flexibilidad. Como afirmó Robert Fagen: “En un mundo que presenta continuamente retos únicos y una gran ambigüedad, el juego nos prepara para un planeta en constantes cambios”. (TERR, 2000)

Las personas se deben parar a examinar su vida. Y deben hacerlo a intervalos frecuentes. Como adultos, la mayoría de nosotros ya no juega. Si ya estamos acostumbrados a jugar, debemos seguir jugando y encontrando tiempo libre. Si nunca jugamos, debemos empezar a hacerlo. (TERR, 2000)

7.5.2.2 *Regresando a los peldaños más bajos de la escala del juego*

Creo que, ya desde el principio, los bebés intentan comprender el mundo y adquirir su parte de control. Su mundo es pequeño: su cuna, su cuerpo, unas cuantas caras, algunos sonidos, un regazo, un biberón o un pecho. Y, sin embargo, en ese ámbito tan reducido, los niños empiezan a jugar. Y lo hacen porque es imprescindible para seguir madurando. (TERR, 2000)

El juego instintivo es la primera de todas las formas humanas de juego. La sensación de jugar con los instintos es la de encontrar un punto medio entre el caso y el control. Es un equilibrio entre reír y llorar, el placer y el dolor. Y los adultos lo recuperamos en las peleas, la experiencia sexual, la sorpresa, la alegría intensa. Divertirse es más difícil para los humanos que para otros animales. Como no sabemos divertirnos por instinto, inventamos todo tipo de herramientas que nos ayuden a jugar y a conseguirlo. (TERR, 2000)

El psicólogo inglés D. W. Winnicott, de mediados del siglo XX, establece su teoría de la creatividad y juego humanos alrededor de esos momentos de transición en la vida de un niño. Estar solo sabiendo que alguien acudirá si lo necesitas es el mejor estado para los juegos mentales. Según su punto de vista, las personas que de pequeñas son capaces de soportar pequeñas separaciones implicándose en solitarios juegos mentales son las que mantienen esa actitud lúdica toda su vida. Winnicott era lo suficientemente inteligente como para darse cuenta antes que los demás de que el juego no es sólo una actividad; es un estado mental. Sin embargo, de separaciones más duras debidas al abuso o desinterés proviene justo lo contrario, la incapacidad de jugar. (WINNICOTT, 2001)

7.5.2.3 *Razones biológicas por las que elegimos ciertos juegos y formas de jugar*

¿Qué nos hace jugar tal y como lo hacemos: nuestra naturaleza o nuestra educación? Ciertas formas inherentes de ser contribuyen a crear un jugador extraordinario. (TERR, 2000)

La revista profesional *Nature Genetics* desveló en Enero de 1996 una clave referente a cómo elegimos nuestros campos de juego favoritos. Dos grupos de investigadores distintos, uno de Israel y otro de Estados Unidos, publicaron que habían localizado un gen que determinaba los comportamientos en busca de novedades. Ese gen, localizado en el cromosoma 11, codifica instrucciones para los receptores de dopamina D4, un estimulante interno del cerebro. Las personas que se describían a sí mismas como buscadoras de novedades tenían un gen más largo que las que se describían como reservadas y reflexivas. Según ambos equipos de investigación, ese gen permitía personalidades más extravertidas, impulsivas y exploradoras. Por tanto, aquí tenemos un factor independiente de la educación de nuestros padres. Las novedades que buscamos inciden en los juegos que elegimos. (TERR, 2000)

Robert Cloninger realizó estudios indicando que la dopamina influía en el carácter de la persona (y, por tanto, en su forma de jugar). Cloninger ha teorizado que cuatro elementos de construcción del comportamiento (la búsqueda de novedades, el deseo de evitar el daño, la dependencia de la gratificación y la constancia) son fundamentales para la formación del carácter. Los niños nacen con varias combinaciones de esos cuatro ingredientes básicos que les aboca a una forma natural e innata de ser.

En su forma más rudimentaria, la curiosidad y el juego producen movimientos físicos similares en algunos animales. La curiosidad y el juego de los animales también producen los mismos beneficios duraderos. Los biólogos consideran que la curiosidad y el juego son cualidades específicas de los humanos y de otras formas de animales superiores. Junto con nuestra educación y vivencias sociales, nuestra herencia biológica ayuda a determinar qué hábitos nos proporcionan más placer. (TERR, 2000)

7.5.2.4 *El juego basado en fantasías sobre agresión o sexo*

La diversión más temprana de carácter colectivo y social que expresa agresión o el deseo de supervivencia personal es el juego de las peleas. Los juegos violentos aparecen siempre y suponen un aprendizaje para comunicarse y colaborar. La persecución y las peleas empiezan en los años de la primera infancia y preescolar. (TERR, 2000)

El juego de la pretensión nos traslada al dominio de las fantasías diurnas. Los sueños tratan del presente y del futuro. “¿Qué pasaría si?” Los escenarios de simulación ayudan a muchas personas en su vida diaria. “¿Y si hago esto?” “¿Y si ocurriera lo otro?” Es una forma divertida de juego mental que genera placer y a veces una idea especial, o una idea revolucionaria. (TERR, 2000)

Desde que los niños alcanzan la edad preescolar, pasan gran parte de su tiempo creando fantasías. El juego fantástico es una simulación y expresa sentimientos sexuales y agresivos, esperanzas y frustraciones con respecto a la realidad presente o pasada. Con la pretensión, podemos expresar sentimientos y sueños sobre lo que queremos ser y lo que queremos hacer. (TERR, 2000)

Esta imaginación tan fuerte en los niños no está motivada de la misma manera que se considera que aparece la imaginación en los adultos: con la intención de resolver un conflicto, para lo cual se busca una solución y puede aparecer una novedad. Los niños lo hacen por el placer de jugar y posiblemente en estos juegos van introduciendo fantasías encaminadas a resolver conflictos, pero no probablemente al revés.

7.5.2.5 *Momentos cruciales de los adolescentes en el juego*

En los juegos de los adolescentes se suele presentar un alto componente de riesgo. Otra diversión de la adolescencia es el juego solitario. El juego mental solitario es placentero y relajante y puede ir acompañado de una sonrisa sutil. Para unos pocos adolescentes afortunados, los juegos solitarios de la mente se convierten en la semilla de futuras carreras de éxito. (TERR, 2000)

Los adultos seguimos jugando en nuestra mente con "¿Qué pasaría si?". Ello nos permite comprender el punto de vista de los demás. El juego mental nos proporciona poder. Al cabo de un par de minutos, solemos desarrollar un "plan de juego". Y suele funcionar mejor de lo que ocurriría si actuáramos sólo por impulso. (TERR, 2000)

Los adolescentes pierden confianza en el juego, debido a su despiadado autoexamen en ésta época de su vida. Todos los adolescentes cometen errores que pueden menoscabar su autoestima. El deseo de seguir jugando depende del hecho de poseer una buena imagen de uno mismo. Todos los buenos jugadores tienen de vez en cuando un mal día. En esos momentos, un buen entrenador, profesor, amigo o pariente les puede salvar de sí mismos, sus peores críticos. (TERR, 2000)

Jugar mucho y duro a una actividad permite jugar mucho y duro a otra distinta. A través del juego, se desarrolla la capacidad de adaptación necesaria para encontrar otro juego más apropiado y completamente distinto. Los jugadores de hoy en día lo tendrán más difícil para empezar ese proceso en su madurez. (TERR, 2000)

A veces se alaba a los adolescentes por abandonar el juego. "Me alegro de que ya no estés tan agobiado", dice el director de estudios. "Ahora podrás dedicarte a trabajar", dice su padre. Sí, es cierto que el hecho de jugar no garantiza automáticamente ser aceptado en una buena universidad o tener una profesión fabulosa. Pero seguir jugando en la adolescencia mantiene vivo el espíritu lúdico. Si una persona deja de jugar, se producirá un cambio desafortunado. Para mí está claro que no debemos renunciar al principio del placer sólo porque aceptemos la realidad. Podemos quedarnos con ambas cosas. (TERR, 2000)

7.5.2.6 *Cómo cambia el juego a través de la historia y de las distintas partes del mundo*

Después de todo, cuando hay niños alrededor, el espíritu es más festivo. Creo que es una de las razones históricas por las que se perdió el juego como fuente de salud y felicidad en los adultos. Sin la presencia de los niños, desaparece el juego sin uno darse cuenta. (TERR, 2000)

A partir del siglo XVII, la sociedad industrial, entre otras cosas, ha hecho que las personas deben trabajar en recintos solo para adultos, desapareciendo los niños de los alrededores industriales (yendo a las escuelas) y esto ha producido que las actividades adultas se hayan vuelto también “más serias” por no estar en contacto con las actividades infantiles, “más lúdicas”.

Desde el punto de vista histórico, el juego evoluciona a la vez que nos ofrece trazos de aquello que ya ha desaparecido. El juego es algo vivo. El juego proviene de la desintegración de las civilizaciones, pero también sirve para civilizarnos. El juego cambia porque está vivo. Y esa cualidad nos mantiene vivos a nosotros. (TERR, 2000)

7.5.2.7 *Falta de juego, exceso de juego y curación a través del juego*

Cuando alcanzamos la madurez, la mayoría de nosotros ya no sabemos jugar. Algunos de nosotros somos demasiado compulsivos para poder jugar. Los compulsivos dedican demasiado tiempo al trabajo y llegan a casa tan tarde que ya no hay tiempo para jugar. Nos tomamos la vida demasiado en serio. Pensamos demasiado las cosas. Nuestras fantasías en la vida a menudo se imponen sobre los juegos cotidianos o la falta de éstos. Esas fantasías se refieren a miedos, ansiedades y deseos. (TERR, 2000)

7.5.2.8 *El juego como trabajo, el juego como vida*

Hay gente que considera su trabajo una fuente de cambios constantes. El trabajo como juego, el juego como trabajo. ¿Tiene una persona que ser un profesional del juego para conseguir los objetivos del juego, es decir, el placer y el alivio, en el trabajo? No, en absoluto. Conozco gente que trabaja en tareas rutinarias para grandes empresas y que, sin embargo, no han perdido el sentido del juego. (TERR, 2000)

Las personas que convierten su trabajo en un juego le sacan mayor partido. Y parecen más felices. Demuestran una fuerte concentración placentera, un estado mental que siempre se ha asociado al juego. El psicólogo de la Universidad de Chicago Mihaly Csikszentmihalyi llama a este tipo de superconcentración “flujo.” (200) (TERR, 2000)

Al principio de su carrera, llevó a cabo entrevistas y distribuyó cuestionarios a personas que dedicaban su tiempo a hacer exactamente lo que querían ser, a menudo sacrificando cuestiones económicas o sociales. Preguntó a artistas, deportistas, músicos, maestros de ajedrez, cirujanos. Lo que quedó claro es que esos individuos eran plenamente felices y que tenían una “experiencia óptima” poniéndose pequeños retos factibles y ciñéndose a ellos. En cierto sentido, alcanzaban el mismo tipo de flujo que los niños cuando juegan. El estado de flujo es algo parecido a estar jugando. (TERR, 2000)

En estudios realizados se observó que durante los tiempos de ocio de las personas encuestadas, sólo el 18% de sus respuestas se calificaron de flujo. Por otro lado, durante el trabajo, el 54% de las respuestas se consideraban de flujo. Si el flujo es realmente una experiencia intensamente placentera ¿por qué la gran mayoría de individuos siguen afirmando en los cuestionarios que prefieren estar ociosos a trabajando? (TERR, 2000)

Para resolver esta paradoja, debemos entender lo que la mayoría de las personas hacen con su tiempo libre. “ocio”, como ya hemos visto, no es lo mismo que “juego”. El ocio es tiempo libre. El juego es tiempo aprovechado. Nadie puede estar alerta todo el tiempo. No podemos esperar enormes cantidades de flujo o juego en nuestro tiempo libre, de la misma forma que nosotros no fluimos, o jugamos, todo el tiempo. De la misma manera que necesitamos fases de sueño REM (movimiento rápido del ojo) y

sueño profundo, también necesitamos varios estados de conciencia en nuestras horas de vigilia. Uno de esos niveles es el descanso. En muchos casos, después de las actividades mentales más activas del trabajo, debemos relajarnos y dejar que nuestras cansadas mentes reposen un rato. ¿Cuándo, si no es en el tiempo de ocio, podemos perder el tiempo, o esperar el momento oportuno para hacer algo? (TERR, 2000)

Desde principio de los setenta, John Cleese, el actor inglés miembro de los Monty Python, es copropietario de una empresa de asesoría de negocios llamada “Video Arts”. Según Cleese, cuando una persona intenta resolver un importante problema de negocios necesita crear una pequeña distancia con respecto al problema. Esta distancia se establece cambiando momentáneamente el “humor o énfasis”. Como ejemplo de ese tipo de cambio brusco, Cleese hablaba del comportamiento de Alfred Hitchcock con sus coguionistas. Cuando el comité de escritura se enfrentaba a un bloqueo y su actitud se volvía tensa, el director interrumpía la conversación y contaba una historia que no tenía nada que ver con el tema que les afectaba. Al principio, los guionistas se enfadaban con esa tendencia del jefe a salirse del contexto. Más tarde se dieron cuenta de que el maestro del suspense se comportaba así a propósito. “Relájense”, dijo un día al grupo cuando su enfado era obvio. “Ya llegará”. Y, de hecho, tras un pequeño descanso, surgían nuevas ideas para la historia. (TERR, 2000)

El juego no aborda un problema de frente de hecho, las soluciones más innovadoras a los problemas laborales surgen de un enfoque lúdico: evitando mirar al frente y en lugar de ello intentando buscar ideas alternativas. John Cleese recordaba que parte de los hallazgos cómicos de Monty Python estaban inspirados en consultas aleatorias en los diccionarios. También opina que las personas responsables de las contribuciones creativas necesitan un “oasis de tranquilidad”, un período concreto al día con la puerta cerrada y sin llamadas de teléfono. (TERR, 2000)

Como trabajo y juego no son tan contrarios como siempre se ha creído, los juguetes y los artilugios placenteros se pueden aprovechar para obtener ventajas en los negocios y entornos profesionales. (TERR, 2000)

En primer lugar, se pueden usar los juguetes para aliviar el estrés del trabajo. Puede servir cualquier objeto atractivo y agradable al tacto, arcilla, masilla, bolas de espuma...

El segundo propósito de los juguetes de oficina es fomentar la creatividad. Otros dos usos adicionales están destinados a romper el hielo en las reuniones de negocios. Sin embargo, no siempre resultan apropiados. Las personas que no se conocen bien, sobre todo los adultos, suelen sentirse incómodas en entornos lúdicos en cierto modo impuestos. (TERR, 2000)

Muchas veces, cuando más se organice el juego, menos probable es que se juegue. Cuando creemos que el trabajo ya no nos permite jugar, es hora de pensar en introducir alguna modificación. Debemos considerar nuestro compromiso de jugar como una promesa para toda la vida. (TERR, 2000)

Las fantasías aparecen en la vida de la mayor parte de los seres humanos. Dedicando buena parte de nuestras energías a jugar, podemos expresar esas fantasías de manera más completa, sin ocasionar un daño a los demás tal vez inevitable si nuestro espíritu fuera menos lúdico. Todo el mundo necesita parar de vez en cuando y analizar su vida. Hoy en día la mayoría de preocupaciones se centran en el sexo, las amistades, las habilidades para comunicarse, los problemas familiares o el trabajo. Pero casi nunca se piensa en el juego. (TERR, 2000)

Un buen método para que todos nosotros apreciemos las ventajas del juego es observar de forma informal el juego de los demás. Cuando observamos a distintos individuos en distintas situaciones, siempre vemos que algunos adultos son especialmente creativos y felices. ¿Cómo juegan? ¿Es un juego obvio? ¿O su juego se desarrolla enteramente en su interior? Si su juego es solitario, ¿cómo lo llevan a cabo? Si somos amigos de un jugador adulto tal vez nos desvele su secreto. Muchos científicos han conseguido, tras un duro y largo trabajo, realizar grandes descubrimientos, pero al principio “sólo estaban jugando”. (TERR, 2000)

Existen tantas formas de jugar como individuos hay en el mundo. El juego beneficia al individuo y su entorno. El juego se alimenta del juego. Todos los investigadores coinciden en que cuando una persona aprende a jugar, se vuelve más fácil jugar en otras circunstancias y otros momentos de la vida. Cuando estamos jugando sacamos lo mejor de nosotros mismos. (TERR, 2000)

7.5.3 El ejemplo de Fleming

En 1936, Alexander Fleming presentó un par de ponencias en el Second Internacional Congress of Microbiology celebrado en Londres. En una de ellas presentó su descubrimiento de un compuesto derivado del moho *Penicillium*. En la otra presentó una pintura microbiana, realizada con una paleta de colores proporcionados por bacterias de distintos colores. Pero, no obstante, la comunidad científica ignoró ambas presentaciones, porque por un lado el *Penicillium* todavía no había logrado ninguna cura milagrosa y por otro lado la pintura microbiana no presentaba ningún interés científico.

Según indica Root-Bernstein:

“para Fleming, el hecho de jugar con las bacterias era un modo de coquetear con el azar y con la misteriosa capacidad de descubrir algo sin buscarlo. Su afición por la pintura le permitió descubrir la penicilina. Las pinturas microbianas eran experimentos, meros pretextos para la investigación. La necesidad de bacterias coloreadas para sus pinturas también sirvió para que Fleming acumulara todo tipo de cultivos “*para ver las cosas extrañas e interesantes que ocurrían*” como, por ejemplo, un nuevo “*color*” con el que enriquecer su paleta microbiana... o el moho verde azulado *Penicillium notatum* del que aisló el primer antibiótico”.

“Al comienzo, nadie conocía las aplicaciones de ese moho, ni siquiera el mismo Fleming, porque el juego carece de todo propósito definido. Uno juega por el mero placer de divertirse, sin tener que dar cuentas a nadie y sin expectativa alguna de éxito o de fracaso. En este sentido, el juego rompe las reglas de la actividad seria y establece las suyas propias, moviéndose según los antojos de la curiosidad y el interés. Pero decir que el juego carece de objetivos no significa decir que sus resultados no puedan servir posteriormente a propósitos que trascienden los del mero goce”

“Como ha señalado el psicólogo Jean Piaget, el juego puede fortalecer de modos distintos, las diversas habilidades mentales. En primer lugar, hay que decir que el juego desarrolla y consolida toda y cada una de las herramientas del pensamiento. En segundo lugar, el juego simbólico permite el ejercicio de habilidades tales como la analogía, el modelado, la representación y la empatía, evocando un mundo imaginario en el que una cosa representa otra. En tercer lugar, el juego nos enseña a establecer reglas a situaciones externas que delimitan el modo como podemos pensar o comportarnos, así como las condiciones con las que esas reglas pueden transgredirse. El juego, en consecuencia, va más allá del ejercicio de las herramientas del pensamiento y es una herramienta en y por sí misma. El hecho de improvisar con los materiales, las técnicas y las reglas de cualquier actividad genera nuevas conductas, observaciones e ideas, sobre todo cuando,

como en el caso de Fleming, se ponen en marcha las tres funciones mencionadas” (ROOT-BERNSTEIN, 2000)

Root-Bernstein (2000) menciona lo dicho por Arthur Molella, director del Lemelson Center for the Study of Invention and Innovation de la Smithsonian Institution: ***‘La esencia de la actividad creativa radica en el juego. La inventiva nace de la asociación libre y jubilosa de la mente’***. (ROOT-BERNSTEIN, 2000)

7.5.4 LA VIDA ES JUEGO

José Antonio Jáuregui, en su libro *La Vida es Juego. Estrategias para ganar y no perder*, trata el tema del juego y lo relaciona con todas las actividades humanas. Se plantea una serie de preguntas: ¿Es la vida un juego? ¿Es vivir jugar, y se puede, como en todos los juegos, ganar o perder? Indica que el ser humano está constantemente utilizando los verbos *ganar* y *perder*. El hombre, en todas sus actividades intenta ganar el máximo y perder el mínimo. Jáuregui se pregunta por cual es el juego de la vida y cuáles son los juegos de la vida. (JAUREGUI, 2003)

Este autor, desde los años setenta ha estado estudiando el concepto de la vida como un juego que se puede ganar y perder. Ya ha realizado toda una serie de libros sobre este tema y en ellos ya ha demostrado que los seres humanos están jugando todos los días en equipos tribales o territoriales, o bien como hombres y mujeres individualmente. Hace mención al libro de Huizinga, indicando que para este autor “la cultura humana brota del juego” en ese ascenso o evolución de las sociedades primitivas a las civilizadas en las que el juego –algo primitivo – da paso a la cultura. Jáuregui indica que ésta no es su tesis ya que para él no existen sociedades primitivas/salvajes y sociedades civilizadas, sino solamente sociedades humanas/inhumanas. La cultura no es un peldaño en la escala jerárquica de la evolución, sino que el juego sigue siendo clave en toda sociedad humana, y la cultura, un juego que se puede ganar o perder. (JAUREGUI, 2003)

En el capítulo de su libro titulado *Las cartas del juego*, indica que todo ser humano tiene unas cartas ocultas. En el juego de la vida se ve al jugador, se oyen palabras, se ven los gestos de su cara, se palpan y tocan manos y otros miembros corporales, pero el ser humano dispone de unas cartas ocultas: las ideas y los sentimientos. Son las cartas ocultas que entrega la genética para jugar el juego de la vida. Este juego de la vida se juega con dos barajas: las cartas que se ven, como las piezas del ajedrez, todos pueden verlas, tocarlas, percibir las. La otra es la baraja de las ideas y los sentimientos, de las intenciones, de las jugadas o jugarretas de una estrategia urdida que nadie conoce salvo uno mismo. Las dos barajas son indispensables en el juego de la vida: la abierta/pública y la oculta/privada. (JAUREGUI, 2003)

Existe una tercera carta para jugar: la libertad de respetar o de violar el código de las dos barajas. Por jugarse con dos barajas es, por tanto, un doble juego. La gran ventaja del juego de la vida es que nadie sabe nunca cuáles son nuestras verdaderas cartas: nadie sabe qué pensamos ni qué sentimos. La gran tragedia del juego de la vida es que no se sabe nunca cuáles son las verdaderas cartas del juego de nadie, ni siquiera de los seres más queridos. (JAUREGUI, 2003)

El ser humano puede jugar sus cartas de una forma honesta, “jugando limpio”, fomentando la fidelidad y la verdad, pero también puede “jugar sucio”, empleando el engaño y la traición. Los resultados en cualquier caso pueden ser beneficiosos para el jugador, ahora bien, el día en el que se descubre el juego sucio, pierde el juego, no sólo el económico, sino el de jugador limpio. Los juegos “limpio” y “sucio” pertenecen a la galaxia estética. Es pues un juego ético y estético. La genética ha colocado en el interior de la persona un elemento que intenta defender el terreno ético: Es la bella y profunda intuición de los remordimientos. Alguien puede jugar sucio, infringir las reglas éticas y estéticas, saltarse las reglas del juego, lograr que no se descubra el pastel, que aún y así parezca una bellísima persona. Sin embargo, no puede suprimir que “le remuerda la conciencia”. (JAUREGUI, 2003)

Se pregunta quien reparte las cartas que dispone el ser humano. En el juego de la vida, es la naturaleza quien reparte las mismas cartas: un cuerpo, unos ojos, un cerebro, ... La naturaleza juega a los dados al entregar las primeras cartas al jugador humano. No participará en el juego de la vida con las mismas cartas la guapa que la fea. El segundo reparto de cartas es la familia que a uno le toca. Más tarde el azar sigue interviniendo en el juego de la vida. No juega con las mismas cartas el niño que crece en un orfanato que el que tiene a su disposición unos padres ejemplares. También importa la posición de la familia dentro del juego de castas y clases. ¿Quién da las cartas al inicio del juego de la vida? La naturaleza, jugando a los dados, reparte diversas jugadas al niño: las de los distintos cuerpos y cerebros de tan diferente valor; las de las diversas familias, orfanatos, calles, castas y clases. Como en el juego del ajedrez, la naturaleza no nos coloca a todos como peones, sino como rey, reina, torre, alfil o peón. No nos coloca a todos en la misma posición. No es lo mismo nacer en estados Unidos que en un país del Tercer Mundo. (JAUREGUI, 2003)

En el apartado de **Los juegos**, indica que el primer juego es el gran tour vaginal. La carrera de los espermatozoides. La naturaleza, siempre aficionada a los juegos de azar y cada espermatozoide lleva cartas muy distintas. Cada ser humano es la unión de un espermatozoide que se une con un determinado ovocito, tras una accidentada carrera. Este es el primer juego que concierne al ser humano. En esta carrera vaginal se deciden nuestra suerte, nuestro futuro, nuestro ser. Pero, ¿por qué la naturaleza, tan avisada, tan previsora juega a los dados en tantas ocasiones? Pero una vez se encuentra el feto en el vientre de la madre, la naturaleza sigue haciendo de las suyas: abortos, hijos no deseados, alquileres de útero...

La clave del juego está en los verbos “ganar” y “perder”. El ser humano está programado genética y biosocialmente con ganas de gana, con la satisfacción inevitable si gana, y con una multa emocional ineludible si pierde. El que pierde será castigado emocionalmente con los azotes previstos por el genoma biosocial: a mayor pérdida, cuánto más importante sea el juego perdido, mayor castigo emocional; cuanto mayor sea la victoria conseguida, mayor será la recompensa emocional con la que premia el cerebro al ganador.

En el juego de tener razón, las cartas son las palabras y las ideas. Gana el juego el que demuestra ante el respetable que él tienen razón y que el otro jugador se ha equivocado. Recuerda que según Epicuro, en el juego de tener la razón, el perdedor en el terreno de juego de “derrotar al adversario” puede ser el ganador en otro terreno de juego, el de aprender: “En la discusión racional, el que es vencido gana más por lo que aprende”. En el juego de tener razón se comete a veces el error de partir de la conclusión a la búsqueda de las premisas. Se parte de una convicción intocable. Cree que juega a tener razón, pero no escucha a su oponente, ni sopesa sus razonamientos en la balanza de la razón. Cada uno se proclama vencedor antes de jugar el juego. Las ganas de ganar aconsejan al jugador que no dé su brazo a torcer. Solamente el sabio – el inteligente y honrado – reconoce su error o su equivocación y de buen grado admite su derrota: “Tenía usted razón; usted me ha sacado de mi error; le estoy muy agradecido.”

A veces la sociedad descalifica a alguien como loco, por ser innovador: el que se atreve a cuestionar ciertos dogmas intocables de su sociedad, según Durkheim. El innovador tiene estas cartas para jugar: su razón excepcional, su genio e ingenio, su descubrimiento, la fuerza interior y su convicción inequívoca de ofrecer a la humanidad un servicio muy útil en el futuro. En la primera o primeras partidas, cuando el innovador se enfrenta con su entorno social, lleva las de perder, pero puede ganar el juego. El genoma biosocial da más cartas a la sociedad (la sociedad tiene razón) y da muy poca jugada al individuo. Pero, al mismo tiempo, la genética ha contemplado el juego entre el innovador y su sociedad. Puede el innovador, el ser humano excepcional, el genio, descubrir algo ignoto. (JAUREGUI, 2003)

Habla de juegos de “salvajes” y “civilizados”, juegos del listo y del tonto, juego del loco y del cuerdo, juego del culpable y del inocente, juegos académicos, el juego de la fama (donde los ganadores son los famosos y los perdedores los desconocidos), el juego de la igualdad (donde en realidad se busca la jerarquía), el juego del amor, el juego del vivo y el muerto (donde el ser humano juega contra la muerte), el juego económico, juegos ideopolíticos... (JAUREGUI, 2003)

El genoma biosocial permite e, incluso, empuja al ser humano, con las palancas emocionales de la insatisfacción y de la creatividad, a diseñar nuevos juegos, con nuevos jugadores, nuevos terrenos de juego y nuevas reglas de juego.

Los seres humanos están diseñados de tal forma que siempre están insatisfechos de su sociedad, siempre sueñan con la situación utópica, empeñados en crear una sociedad en la que todos sean felices. En cualquier momento, un ser humano puede diseñar un nuevo juego, con nuevas reglas del juego. Es el juego humano. Es innegable que existe un sujeto o piloto consciente, libre e incluso rebelde y creativo, que recibe continuamente presiones emocionales en direcciones opuestas y que todos los días elige un camino. “Somos juguetes de nuestras pasiones: es el cerebro el que ordena y manda, es el que gana el juego”. Recuerda que tenía razón Unamuno: “somos piezas de ajedrez movidas y manipuladas por el cerebro”. Concluye que la libertad individual es una de tantas ilusiones aportadas por la naturaleza, el genoma social, tal como ya lo decía Heráclito, *e fisis filei criptein*, “ a la naturaleza le encanta ocultar su juego”. (JAUREGUI, 2003)

Habla de los equipos y jugadores que participan en todos los juegos humanos: las clases sociales, los equipos ideopolíticos, geopolíticos y teopolíticos. El homo ludens se disgusta cuando pierde, no sólo cuando pierde dinero. La clave del juego es ganar, es derrotar, es no perder, sea en el terreno de juego del ajedrez, sea en el terreno de juego del amor, sea en el terreno del juego del dinero. No todos los juegos son fair play: juego justo. En el fair-play todos los jugadores parten de la misma línea de salida y tienen las mismas ventajas al inicio del juego. ¿Sería fair play en el fútbol que un equipo contara desde el principio con once jugadores y otro con dos? (JAUREGUI, 2003)

Indica que conviene distinguir entre el juego de vencer y el juego de convencer. No se cambian las convicciones a tiro limpio; no se puede ganar el juego de convencer por la fuerza bruta. El convencer gana al vencer. Cristobal Colón tiene ideas, conocimientos geográficos y marinos y audacia, pero no tiene barcos, ni marinos, ni dinero para construir naves y pagar a marineros. Empieza su juego: tiene que convencer a los que tienen medios para poder navegar por el *mare Tenebrosum*. Una vez más, debemos sorprendernos de la importancia y trascendencia que tiene en los juegos humanos una persona, un jugador nuevo, novedoso, audaz, dispuesto a crear nuevos equipos, el llevar el juego a nuevos terrenos y cambiar las reglas del juego. Cristobal Colón quiere descubrir nuevos mundos, guiado y empujado por la pasión del Homo ludens en el juego científico y filosófico del escondite. Juego que es, a la vez, un juego económico. Los Arquímedes y los Colón, los Copérnico y los Galileo Galilei, los Servet y los Fleming son jugadores audaces que han tenido la osadía de enfrentarse a errores de pedigrí, a traiciones nefastas y a la Santa Inquisición del sentido común y de la turba pretenciosa de los pedantes. (JAUREGUI, 2003)

En este libro, así como en los anteriores, Jaúregui intenta mostrar y demostrar que el juego humano es a la vez econopolítico, teopolítico, geopolítico y varios juegos más; que los equipos son varios y variopintos, equipos que se alinean entre sí y que luchan entre sí, y que, por otra parte, a diferencia de lo que ocurre en la sociedad de las abejas, de las hormigas, de los lobos y de los monos, hay que contar con los Buda, los Einstein, los Marx, los Osama Bin Laden, con jugadores individuales que desafían a los grandes equipos, a sus propios equipos y/o a los equipos rivales, jugándose su propia vida en algunos – bastantes – casos. (JAUREGUI, 2003)

En todo juego humano intervienen a la vez varios equipos, varios juegos y varios jugadores. El juego humano no es nunca ni solamente geopolítico, ni solamente eropolítico, ni solamente teoplítico, ni ideopolítico... (JAUREGUI, 2003)

Una vez más se debe tener en cuenta al azar, “al dado”, en todos los juegos humanos. Ningún jugador es capaz, ni el más precavido y más poderosos, de controlar las jugadas y jugarretas del azar. Cada jugada y cada jugador intervienen e interfieren en todos los juegos, equipos y jugadores. Indica que en los juegos humanos intervienen cinco protagonistas: la naturaleza, la cultura, el ordenador cerebral, el sujeto y el azar. (JAUREGUI, 2003)

Es bueno recordar las ideas de la teoría de la complejidad de E. Morin e intentar recurrir a sus indicaciones para formar la frase: “el jugador altera el juego jugando y, al mismo tiempo, el juego altera al jugador”.

Respecto a la naturaleza (*fisis, natura*) indica que está por descubrirse y que nunca podrá descubrirse del todo. La naturaleza ha diseñado al ser humano con la capacidad intelectual y con las ganas creativas de idear juegos nuevos. La propia naturaleza ha creado (es) un gran juego en el que juegan diversos jugadores y diversos equipos enfrentados. La naturaleza es la gran diseñadora de todo el juego y de todos los juegos: es ella la que decide qué margen de libertad y de creatividad deja a los otros cuatro protagonistas, y no al revés. (JAUREGUI, 2003)

Respecto a la cultura indica que los diversos equipos humanos producen diversos sistemas culturales. Todo individuo recibe obligatoriamente diversos sistemas culturales que se le imponen desde la infancia. Las culturas desempeñan un gran papel en los juegos humanos: el idioma, la religión, la industria, la economía, la educación... (JAUREGUI, 2003)

Respecto al “ordenador personal”, indica que lentamente va aprendiendo de una forma mayoritariamente inconsciente muchas de las reglas que rigen en su cultura. Es él quien presiona al individuo para que juegue en diversas canchas. Castiga al perdedor con severas multas emocionales y, en cambio, inunda de placer al ganador. El ordenador cerebral tiene en rigurosa exclusiva la llave que proporciona placer al ganador y

sufrimiento al perdedor. El ordenador cerebral es crucial y fundamental en todos los juegos humanos, ya que sin estas presiones emocionales, antes, durante y después del juego se paralizarían todos los juegos y dejarían de jugar todos los jugadores.

El sujeto: Todo ser humano es ubicado en varios equipos geopolíticos. Puede elegir jugar en ciertos terrenos de juego; puede elegir jugar limpio o hacer trampas; puede, incluso, en un cierto orden de cosas, programar su propio cerebro. El sujeto, ese misterioso fantasma que habita en el castillo corporal, tiene estas propiedades: no se puede ver, ni oler, ni tocar; es invisible como un fantasma; sus pensamientos, sus sentimientos y sus intenciones también son inodoros, incoloros e insípidos; no hay microscopio que pueda ver la envidia ni la generosidad, ni la ternura, ni el odio, ni que pueda captar alguna imagen del sujeto. El sujeto, además, tiene otras propiedades: cuando está activado a la conciencia, el sujeto siente, piensa, discurre, imagina, descubre misterios ocultos, inventa y crea artefactos, ciudades, nuevas teópolis, nuevas ideópolis, libros maravillosos, composiciones musicales gloriosas... Este sujeto creativo, rebelde, utópico, imprevisible, crea juegos, cambia las reglas del juego en muchos terrenos y crea nuevos equipos.

En todos los juegos de cartas, igual que en los humanos, interviene el azar. En todos los juegos de la vida el azar está repartiendo cartas y jugadas: a un espermatozoide le otorga una diabetes hereditaria y a otro, el genio de un Einstein o un Mozart; a un niño le pueden tocar unos padres honrados y cariñosos, y a otro, un sórdido orfanato; a un niño, al nacer, le puede tocar un médico indigno de este nombre que hará que tenga unas taras de por vida; le podrá tocar un profesos extraordinario que le haga crecer en sabiduría, o bien un pederasta viciosos que abuse de él creándole un trauma irreversible; podrá Romeo toparse con Julieta en el camino de la vida por puro azar. Todos los días interviene el azar en los juegos de la vida. Ningún empresario puede controlar todas las jugadas. Nos condicionan las relaciones con las personas que casualmente se cruzan en nuestra vida. (JAUREGUI, 2003)

Todo el mundo se disgusta alguna vez cuando pierde una partida en algún terreno de juego por una inesperada jugada del azar. Más tarde se descubre que fue indispensable que perder aquella partida fue lo que permitió ganar otra de mucha mayor trascendencia en el juego de la vida. (JAUREGUI, 2003)

La suerte o fortuna es una dama caprichosa que hace girar una rueda y que decide “la suerte” de todos los juegos humanos. Sea la Divina Providencia (o la Santa Evolución de Darwin), sea el destino inapelable, sea la caprichosa Fortuna o Suerte, o sea un ciego y puro azar, lo cierto es que el dado inesperado e imprescindible nos concede cuando menos esperamos unas cartas maravillosas en el juego de nuestros diversos equipos: el eropolítico, el hemopolítico, el geopolítico, el teopolítico, el ideopolítico, el econopolítico, y todos los demás. Cuando menos se espera se pierde algo o alguien, a algún ser querido. No podemos suprimir las ganas de ganar, la alegría de ganar o la tristeza de perder, ni podemos decidir si nacemos, cuándo y dónde, ni cuándo morimos, cómo y dónde, ni podemos suprimir las jugadas del azar tan decisivas en los diversos terrenos de juego. (JAUREGUI, 2003)

En su capítulo final, *Razón y fin del juego*, indica que sin oxígeno no podríamos vivir. Al suprimir algo puede descubrirse su utilidad o su inutilidad. ¿Cuál es la razón de ser del juego y de los juegos de la vida? ¿Para qué sirven? Suprimamos el juego y veamos que ocurriría. Si suprimimos de los ordenadores emocionales – los cerebros del *homo ludens* – las ganas de jugar y de ganar, todos los seres humanos se pararían y se paralizarían: dejarían de pensar, de idear, de imaginar, de trabajar. La sociedad humana dejaría de moverse, se pararía. Las ganas de ganar son la cuerda que mueve a un juguete, el titiritero que mueve al títere. El científico o técnico que va cada día al trabajo, busca solucionar los problemas, intenta ampliar su conocimiento, hace hipótesis, las prueba y analiza los resultados, se equivoca y reinicia sus hipótesis, discute con el resto de compañeros o departamentos, se responsabiliza de sus acciones, incluso, puede no estar remunerado por todas las horas empleadas, quita horas de dedicación a su familia para avanzar en sus ensayos ... , logra superar todos estos obstáculos gracias a las ganas de ganar que le insufla su ordenador emocional y, sueña con convertirse en un Einstein, Pasteur o Edison. Las ganas de ganar empujan a todo jugador a jugar hasta alcanzar el premio, el Nobel, el Óscar o la medalla de oro.

No jugaríamos al duro y apasionante juego de la vida, si el ordenador cerebral no nos activase el densímetro emocional de las ganas de jugar y de ganar. Se trata de un mecanismo emocional inconsciente. No es necesario que el sujeto descubra los mecanismos fisiológicos y emocionales de la digestión para que los laboratorios de este complejo proceso de la digestión para que este complejo proceso funcione. La

naturaleza sólo muestra las cartas indispensables de su juego, pero no otras ni todas. Las ganas de ganar son la cuerda de juguete que mueve a los seres humanos a jugar el juego de la vida y a ganar cuantas partidas y juegos sea posible, hasta llegar a ocupar el puesto del ganador, del número uno. (JAUREGUI, 2003)

Otra razón del juego de la vida es que crea, mantiene, recrea y aumenta los equipos sociales. El juego hace que los individuos trabajen, sufran y breguen, pero, además, el juego es el padre de la sociedad humana y de todas las sociedades humanas.

El juego es, en última instancia, el árbitro que va colocando a los equipos y a los jugadores en puestos altos, medios o bajos. No debe también olvidarse que el sujeto es el resultado de un gran *tour* vaginal en el que ganó un espermatozoide entre varios millones. Aquí empieza la jerarquía dinámica del juego. En este juego, el que gana juega y el que pierde queda fuera de juego. (JAUREGUI, 2003)

Los científicos y los técnicos, en sus juegos feroces y apasionantes, inventan y crean desde la palanca de Arquímedes hasta el teléfono de Antonio Meucci (que Bell le robó), pasando por la radio, la televisión, Internet, los automóviles, los barcos, los trenes, los aviones... El patrimonio de la Humanidad es maravillosos e impresionante. Es el resultado de un juego multiseccular entre equipos y jugadores variopintos. El científico que descubre o inventa la penicilina, al jugar con/contra otros científicos, gana su juego y se lleva el trofeo, pero toda la familia humana gana con el nuevo invento de la penicilina. (JAUREGUI, 2003)

Así pues, se pueden ver cuatro razones de ser, fines o funciones del juego: la energía que mueve a los jugadores a jugar, la unidad y cohesión de los equipos cuando juegan, la jerarquía dinámica de los equipos y jugadores y el Gran patrimonio de la Humanidad. (JAUREGUI, 2003)

7.5.5 Necesidad de un Proyecto de vida

El filósofo Nicola Abbagnano, en su libro *La sabiduría de la vida*, se pregunta si la felicidad es alcanzable. Tal vez nunca como hoy la situación del hombre en el mundo ha sido tan contraria al desarrollo de una vida feliz y nunca como hoy ha sido tan atenta y activa la búsqueda de una vía que conduzca a la felicidad completa. (ABBAGNANO, 1985)

El éxito y el dinero, obtenidos con cualquier medio lícito o ilícito, el abandono sin control a los impulsos momentáneos, la diversión que idiotiza, son hoy algunos de los medios más evidentes y extendidos para procurarse una satisfacción que vaya más allá de los aprietos de la vida cotidiana. Cuando esta satisfacción decepciona o no está al alcance de la mano, el individuo se dirige al sueño y a la imaginación. Y el sueño más placentero e inmediato es el que procura la droga. Estos hechos llamativos de la vida contemporánea muestran la presencia dominante del deseo de la felicidad incluso cuando se ve impedido por la situación de hecho. Pero, por otro lado, tal deseo puede encontrar y encuentra satisfacciones, aunque parciales y temporales, en las tareas más comunes de la vida. Un artesano es feliz cuando logra realizar bien su trabajo y comprueba que es apreciado. Un artista es feliz si consigue expresar en su obra lo mejor de su inspiración. Un científico o un intelectual lo son cuando su actividad consigue resultados útiles y válidos, aunque no sean extraordinarios. Y, en general, cualquier trabajo en el que un individuo pueda reconocer una parte de sí mismo contribuye a darle sentido de seguridad y de paz que es el prólogo de la felicidad. (ABBAGNANO, 1985)

Lo que hoy se denomina “búsqueda de la propia identidad” es precisamente el esfuerzo de reconocerse en una actividad, en un modo de pensar y de actuar que se adecue a las propias posibilidades y a los propios gustos y proporcione así satisfacción y serenidad. El difícil “arte de vivir” consiste precisamente en saber efectuar semejante búsqueda con un cierto éxito. Pero puesto que el individuo nunca está aislado, una parte de su comportamiento se ve influida por la actitud de quienes se relacionan con él. Lograr un bienestar, aunque modesto, constituye un elemento de seguridad, y un conjunto de buenas costumbres proporciona al individuo la fuerza de afrontar las dificultades de la jornada. (ABBAGNANO, 1985)

Ciertamente, esto son sólo aspectos parciales e incompletos, rayos o vislumbres de una felicidad que debería iluminar toda la vida como un astro fulgurante. Pero, contra esta forma idealmente perfecta de la felicidad, está la insuperable limitación de la vida humana, sujeta a las bromas de la naturaleza y de la casualidad y sometida a condicionantes biológicos, ambientales y sociales sobre los que apenas puede ejercerse un escaso control. Las grandes religiones han aplazado esta forma de felicidad (que mejor podría llamarse *beatitud*) para una vida futura de la que, sin embargo, es necesario ser dignos. Y los filósofos se han preocupado a menudo por negar a los hombres la ilusión de alcanzarla en la vida terrena, aconsejándoles renunciar a los deseos desmedidos y a su pretensión de satisfacciones inmediatas y totales, a la violencia de pasiones que pretenden exaltar al hombre y en cambio lo conducen a la destrucción. (ABBAGNANO, 1985)

La calma debida a la satisfacción mesurada de las necesidades y de las aspiraciones, la serenidad alcanzada manteniendo el control sobre uno mismo, incluso en circunstancias difíciles o dolorosas, son las enseñanzas fundamentales que los filósofos han sugerido a los hombres desde los tiempos de la antigua Grecia. La experiencia que el mundo moderno está viviendo en el intento siempre renovado y siempre frustrado de superar los límites del hombre, de alcanzar de un solo golpe una felicidad estática que satisfaga todos los deseos es el colmo de exaltación frenética, sólo consigue hundir a los hombres en una desesperación que genera odio y violencia. (ABBAGNANO, 1985)

Pero, con todo, la felicidad no significa para los hombres renuncia, sacrificio, represión de las necesidades, indiferencia por el propio dolor y el ajeno o bloqueo de los afectos, de los sentimientos y de las pasiones que constituyen la sustancia de la vida interior. La felicidad de la vida humana reside en esta plenitud sin mortificarla y sin lanzarla a perseguir metas inalcanzables. La conciencia exacta de las propias posibilidades, la constancia en realizarlas, la capacidad de afrontar los obstáculos que se oponen a ellas, la fuerza para soportar, sin rendirse ante la angustia o la desesperación, los duros golpes que la vida no escatima a nadie, son sus condiciones indispensables. En este sentido, la felicidad no es otra cosa que el propio amor a la vida, que la mantiene despierta y activa en todo momento, la abre a la esperanza e impide que se hunda en la inercia y en el odio. (ABBAGNANO, 1985)

Pero si la felicidad es así, hay que decir que es propia del individuo, que no puede exigir su realización a entidades externas que tengan el deber de procurársela. Ningún grupo político o social, ningún régimen puede tener la pretensión de hacer felices a sus miembros. Puede, a lo sumo, disminuir o eliminar las dificultades que en mayor medida se oponen a la felicidad, promoviendo la paz, la injusticia y el bienestar. La búsqueda de la felicidad debe ser una tarea libre para todos, porque una felicidad impuesta desde arriba y, por lo tanto, reducida a un esquema de vida obligado constituye la peor forma de felicidad. El camino de la felicidad es el camino que la misma vida pone a prueba, animándolas con sus éxitos o haciéndolas nulas o peligrosas. El deseo “Sed felices” significa en primer lugar “Sed libres”. (ABBAGNANO, 1985)

El proyecto de vida es buscar una satisfacción en algo que hace crecer al individuo. El buscar esta plenitud interior implica ir moldeando un camino en base a las experiencias y vivencias diarias. No deja de ser un trabajo de creatividad individual. Esta creatividad individual de buscar en cada momento lo más adecuado para el proyecto de cada uno permite encontrar soluciones potenciales a los imprevistos que van apareciendo, obteniéndose como resultado una mayor creatividad. Es una creatividad que se construye sobre si misma.

Koestler, en *Los sonámbulos*, expone que desde los inicios de la humanidad siempre han avanzado conjuntamente la astronomía y la astrología, dice: “Así, en el inicio mismo de este largo viaje, la ciencia emerge en forma de Jano, el dios de doble rostro, guardián de las puertas: el rostro delantero se muestra alerta y observador, mientras que el otro, soñador y de ojos vidriosos, mira en dirección opuesta”. (KOESTLER, 1986)

Intimamente asociado se encuentra “el sueño”. El sueño es un aspecto ineludible de la vida del hombre. Los sueños que se producen con los ojos abiertos acompañan las vicisitudes de la vida real y constituyen un resquicio de esperanza en su incierto futuro. Soñar despiertos no es un proyecto preciso de vida, ni el anuncio de una realidad ineludible, sino una imagen que trasciende la vida cotidiana y la proyecta en una forma que parece superior y feliz. “La vida es sueño”, sostenía en el siglo XVII Calderón de la Barca. Soñar despiertos no es olvidar o condenar la vida vivida. Es un rayo de luz sobre algún momento culminante, sobre un aspecto o un acontecimiento que podría cambiar la suerte. (ABBAGNANO, 1985)

“Soñar de alguna manera es pensar cual es va a ser la próxima jugada que vamos a realizar en “el juego de la vida”, también es, que he hecho en la “última jugada” que no me ha permitido alcanzar el resultado esperado.

Soñar despiertos es connatural a la vida de cada hombre y es el síntoma y la expresión de esta actitud positiva frente a la vida, porque proyecta, en cada uno de sus momentos, atisbos de alegría, posibilidades de victoria y de paz que sirven de contrapeso a los aspectos negativos y ayudan a vencerlos. Muchos sueños que la ciencia tuvo en su pasado son ahora realidad. (ABBAGNANO, 1985)

Enrique Rojas (Rojas, 2002) indica en su libro *El hoimbre light*, indica:

“Cada vida humana es una trayectoria dinámica, viva, amplia y plural. Podemos decir que la vida es como un problema que hay que ir resolviendo sucesivamente, al ritmo de su desarrollo. Y como cualquier problema, lo importante es plantearlo bien. (...) Tener la vida bien planteada es clave. Aunque no podemos perder de vista el azar y tantos posibles imprevistos como pueden aparecer, es esencial el punto de partida”. (ROJAS, 2002)

7.5.6 Un proyecto común. Situaciones win/win. Relaciones de suma no nula. Inteligencia compartida

J. Burcet, en su libro *El agujero Blanco*, expone una tesis según la cual parece que la idea última de progreso debería relacionarse con la erradicación de las prácticas necróticas, predatorias y parasitarias. O para decirlo en positivo, que el progreso consistiría en aumentar el grado y la calidad de simbiosis en las relaciones que los humanos establecemos entre nosotros mismos y las que mantenemos con el resto de la biosfera y el medio ambiente. (BURCET, 2003)

Deben de fomentarse las relaciones humanas ecológicas. Osea que mejoran nuestras relaciones humanas, a la humanidad en general, y al hombre en relación con el medio ambiente.

Esto estaría en sintonía con el camino hacia una biosfera más simbiótica y representaría la progresiva mejora de nuestra capacidad para generar valor añadido tanto en el plano económico como en el cultural. Considera que solo las transacciones simbióticas agregan algo que antes no existía. Solo las relaciones gana-gana crean algo a partir de la nada y este hecho sugiere que la expansión tanto material como inmaterial ha de pasar necesariamente por el refinamiento de nuestras relaciones. De lo que se trata es de abandonar las estrategias de “cómo le quito al otro lo que tiene” a las estrategias de “cómo creo junto con el otro cosas que antes no estaban”. (BURCET, 2003)

La simbiosis requiere un cierto grado de comprensión recíproca. Sólo la simbiosis crea algo que antes no existía y lo agrega al conjunto. Sólo las interacciones naturaleza simbiótica agregan algo al conjunto. Las otras modalidades de intercambio podrán beneficiar temporalmente a alguien, pero no generan nada que no existiera antes, de una forma o de otra. Las relaciones simbióticas parecen pertenecer a otro dominio en el que el principio de la conservación de la energía no se aplica (nada se crea ni se destruye; todo se transforma). En este dominio, surge algo de la nada. (BURCET, 2003)

En estas interdependencias que se refuerzan recíprocamente, se puede hallar el nudo gordiano de la generación de orden y más en general, la clave de la creación, el motor último de los sistemas que se auto-organizan, el combustible que propulsa el despliegue de la Vida, el resorte más básico de la evolución. La práctica todavía generalizada de la depredación en la vida económica, social y afectiva demuestra el grado de ignorancia y papanatismo que todavía impera en las sociedades humanas. (BURCET, 2003)

Hay transacciones que son más estables que otras. Las relaciones de depredación son más estables cuando las partes asumen papeles complementarios. Para que el agresor pueda desempeñar plenamente su función es necesario que su oponente asuma el papel de víctima. (BURCET, 2003)

Por el contrario, en equilibrio de fuerzas, la interacción se torna inestable. Si el equilibrio de fuerzas se mantiene durante tiempo y los contendientes mantienen intactas sus ansias, entonces la relación se torna necrótica. En las relaciones de parasitismo puede haber una correspondencia que depende de la complementariedad de los papeles. Para que esta relación persista, una parte debe mantenerse en el papel de parásito y la otra en el papel de anfitrión. Cualquier modificación de estos roles romperá esa complementariedad. (BURCET, 2003)

Si el anfitrión, por ejemplo, empieza a depredar al parásito y lo hace con suficiente determinación, entonces acabará con él. Pero si se contiene y modera su impulso, aparecerá una situación en la que el anfitrión extrae algo del parásito sin llegar a terminar con él. Con el tiempo, con un poco de suerte y quizás con algo de inteligencia, esas relaciones pueden evolucionar hacia la simbiosis. El milagro de la simbiosis aparece tan pronto como cada uno obtiene algo del otro vale más que lo que cede.

El mecanismo esencial de la comunicación consiste en una transacción que se debe producir entre dos sistemas. Puede estribar en un intercambio de masa biológica o, de forma más inmaterial, en un intercambio de señales y significados. Hay cuatro tipos de relaciones: La simbiótica, la parasitaria, la necrótica y la depredadora. (BURCET, 2003)

En la *depredadora* el beneficio de una de las partes se extrae de la destrucción de la otra. En las *parasitarias*, el parásito se apodera de una parte de la energía de su víctima, sin devolverle nada a cambio. Este cambio debilita a la víctima. En las *necróticas*, las partes se destruyen recíprocamente, sin que ninguno obtenga beneficio alguno en términos de auto-organización. En las *simbióticas*, la transacción revitaliza a las partes, que salen más enteras y más fuertes en cada encuentro. Estas transacciones en las que ambas partes ganan, son las que en teoría de juegos se denomina como juegos de suma desigual a cero. La victoria de cada uno no se nutre de la derrota del otro. Lo que cada parte recibe tiene más valor que aquello que cede. En términos de autoorganización, el beneficio es mayor que el coste. (BURCET, 2003, pág. 102)

	A gana	A pierde
B gana	Simbiosis	Depredación o parasitismo
B pierde	Depredación o parasitismo	Necrosis

Tabla 7.5.6-1. Tipología de transacciones

La información aparece siempre como el ingrediente indispensable para alimentar los procesos de auto-organización. La naturaleza última de la estructura de los sistemas está hecha de información. Los mecanismos de feedback son corrientes de información. Todo lo relacionado con la autoorganización depende de la comunicación. Desde un punto de vista funcional, el interior de los sistemas vivos está constituido por redes de comunicación. Estas redes son tanto más densas cuanto más complejo es el organismo. (BURCET, 2003)

Si se ven las cosas globalmente, lo que se pone de manifiesto es que la comunicación está presente en todos los procesos vitales y sociales. Hay un nexo tan estrecho entre la Vida y la comunicación que jamás se da lo uno sin lo otro y se diría que son aspectos de una misma cosa. Lo que postula el paradigma de la comunicación es que el intercambio de información es la base sobre la que se sustenta la Vida, su mecanismo primordial y su recurso más crucial. La información enriquece la auto-organización y la beneficia. (BURCET, 2003)

Por el contrario, los trastornos en la comunicación tienen efectos negativos y desorganizadores. Se sabe que cuando aparece una nueva forma de vida más compleja, surge siempre de una forma precedente más simple. (BURCET, 2003)

En el capítulo del libro titulado *El desenvolvimiento del pensamiento*, indica que el desenvolvimiento del proceso de ductilización se caracteriza también por el abandono progresivo de las formas más simplificadas de pensamiento. A medida que se avanza en la ductilización el pensamiento se refina. Gracias a ello, mejora la conciencia que se tiene de la realidad y es posible reparar en sutilezas que en un momento anterior pasaban desapercibidas. Es innegable que el pensamiento se ha refinado. Lo que desea subrayar son dos cosas: La primera es que, con el paso del tiempo, el pensamiento se hace más complejo y más eficaz. La segunda es que hay una cierta correspondencia entre las distintas etapas de ductilización y la progresiva eclosión del pensamiento. (BURCET, 2003)

Cuando habla del *pensamiento leve* indica que con la adquisición del lenguaje verbal el pensamiento emprende un largo camino. Hay ocasiones en las que “no tienen palabras” para expresar lo que intentan transmitir. Mejora la capacidad de abstracción. Los términos “amigos” y “enemigos” expresan “propios” y “extraños”, “buenos” y “malos”. Pensamiento muy bifocalizado entre dos ideas extremas. La paleta de colores es muy pobre. Se puede empezar a generalizar: cuchillos, hachas, animales, casas... Surgen pautas mentales y lógicas que carecen de fundamento: sacrificios humanos, armas en las tumbas ... Ofrendas al cielo: Evitar tormentas... Todo es simple. Se ve una relación causa-efecto inmediata. Hay una gran ignorancia de los fenómenos naturales. Lo desconocido es malo. Son explicaciones a una sola variable, llanas e imprecisas. Es lo que sucede cuando se habla de extraterrestres: “No es solo que los extraterrestres existan, sino que además son malos”. Se relaciona con el etnocentrismo: “Nosotros somos los mejores” Propicia la adopción de soluciones simplistas que siempre son equivocadas limitadoras y represivas. Si alguien habla en clase, todos se quedan castigados sin recreo. Produce una cultura simple, con reglas rígidas, convenciones reduccionistas y alta rigidez en los puntos de vista. (BURCET, 2003)

Cuando habla del *pensamiento denso* indica que las explicaciones se tornan más complejas. Empiezan con planteamientos científicos y técnicos, pero más adelante se integran pensamientos sociales y políticos. Envuelve al pensamiento leve pero no lo suprime. (BURCET, 2003)

En *El pensamiento avanzado* indica que representa un salto cualitativo. La mente se hace más maciza, pero no aparece ninguna innovación mayor. Aumenta la densidad y se introduce una dimensión nueva. No solo maneja sujetos y atributos, sino también paradojas. No se piensa solo en las cualidades de un objeto sino también en las paradojas. (BURCET, 2003)

En los pensamientos anteriores, las paradojas eran consideradas como erróneas. Aumenta la capacidad para percibir mejor las contradicciones y las paradojas que presenta la realidad. Empiezan a aparecer tonalidades entre bien y mal. (BURCET, 2003)

Presenta las ventajas: Una mejor percepción de la realidad, una vía más precisa para concebir propósitos, una perspectiva cognitiva más adecuada para constatar los resultados obtenidos. La realidad es lo que es, pero al mismo tiempo, también es lo contrario de lo que es. Los miembros de un grupo pueden cooperar entre si y, al mismo tiempo, competir entre ellos. Funciona bien este pensamiento cuando la realidad es incongruente. La percepción de los elementos antagónicos no es nueva. En las formas de pensamiento que se han desarrollado hasta ahora encontramos formas de percibir y designar elementos antagónicos. (BURCET, 2003)

Por ejemplo, las nociones de yin y yang que aparecieron en el pensamiento oriental. Esas nociones carecen de los elementos diferenciadores que caracterizan el pensamiento avanzado. El yin y el yang proponen la idea de dos principios antagónicos, que son complementarios. Sus relaciones se entienden presididas por el principio de la armonía universal, de manera que cuando uno aumenta, su antagónico disminuye.

El pensamiento avanzado, por el contrario, no contiene ese elemento de complementariedad. En este pensamiento, el incremento de un elemento no implica necesariamente la disminución de su antagónico. (BURCET, 2003)

Una de las primeras construcciones cognitivas que apuntan hacia la posibilidad del pensamiento avanzado es la descripción de estructuras disipativas de Prigogine. En estos sistemas no lineales en los que hay elementos antagónicos que fluctúan bajo ciertas condiciones de desequilibrio, acontecen “momentos catastróficos” que desencadenan un punto de bifurcación y dan lugar a un estado ulterior de organización que puede ser de orden superior. (BURCET, 2003)

La percepción de la realidad mejora. Se hace posible representar mentalmente objetos y procesos cuya entidad está constituida por elementos antagónicos (aparentemente complementarios entre sí en otros modelos de pensamiento) que se relacionan en una región que está más allá de la lógica que domina el pensamiento leve y el pensamiento denso. Sin el pensamiento avanzado, la gestión del cambio carece de la fuerza necesaria. Desde esta óptica, se puede considerar que la sanidad pública y la sanidad privada pueden crecer simultáneamente. (BURCET, 2003)

El siglo XXI debe dar paso a estas formas de pensamiento avanzado. Con el pensamiento avanzado, los humanos alcanzan la capacidad de comprender y gestionar aquello que es lo más esencial de todo cuanto son. Las piezas de esta trama argumental son las siguientes (BURCET, 2003):

1. Tanto el hombre como individuo, como los grupos, las organizaciones y, más en general, las sociedades humanas son sistemas que se autoorganizan.
2. La mecánica de la auto-organización consiste básicamente en la confrontación de antagónicos, que se produce bajo ciertas condiciones de disipación.
3. Las formas de pensamiento desplegadas hasta ahora permitían la reflexión sobre atributos pero no permiten la reflexión sobre sistemas que se autoorganizan.
4. En consecuencia, esas formas de pensamiento no permiten concebir y expresar correctamente objetivos de autoorganización.
5. Con la aparición del pensamiento avanzado se hace factible, por primera vez en la historia de la humanidad, concebir objetivos de autoorganización y reflexionar sobre ellos, en otras palabras, estar en condiciones de comprender y diseñar el despliegue de lo que somos.
6. Permite también hacer un seguimiento apropiado de los resultados de las acciones que se emprendan en pos de objetivos de autoorganización.

7.5.7 Jugando papeles (Rol playing)

7.5.7.1 Introducción

Una de las técnicas de estimulación de la creatividad es lo que se denomina “*role playing*”. Cuando los niños participan en este tipo de juegos, ellos saben que están jugando, saben que están envueltos en situaciones irreales. Pero es un situación muy imaginaria por el carácter lúdico y divertido de lo que están haciendo así como por el hecho de que son alguien más, lo que les permite explorar y aprender formas diferentes de hacer las cosas y probar nuevos comportamientos que no habían experimentado antes. (STERN, 1975)

Durante el proceso de crecimiento o en el de socialización, el juego del tipo role-playing de comportamiento descrito disminuye hasta llegar a desaparecer. La mayoría de adultos dejan de fingir, y cuando lo hacen ponen a muchas personas que los observan en una situación poco confortable; son tratados de infantiles o tontos. Un adulto, por definición, es alguien que tiene formas de comportamiento adultas y que ha asumido comportamientos que son muy diferentes y muy correctas y normalmente muy estrictas. Consecuentemente, hay pocas ocasiones en las que los adultos participan en el juego de rol excepto en circunstancias más o menos formales, tales como en formación o en sesiones psicoterapéuticas. (STERN, 1975, Pág. 64)

7.5.7.2 *Ser otra persona u otro objeto*

El juego de rol, el aceptar y el ser o sentirse como otro (persona, animal u objeto), si un individuo puede permitirse la libertad psicológica de dedicarse a ello, puede resultar de valor en algunos aspectos del proceso creativo, es el caso de la sinéctica. Uno de los cuatro mecanismos operacionales en sinéctica, descritos por Gordon (1961), es la *analogía personal*, donde el individuo imagina que es el objeto o el material con el cual está trabajando. Haciendo esto, puede aprender más acerca de las características de estos materiales y por eso más acerca de los variados usos que pueden adoptar para diferentes propósitos. (STERN, 1975, Pág. 64)

Se han hecho estudios a un gran número de personas en situaciones de juegos de rol donde se han demostrado las ventajas de emplear este método. En concreto, a un grupo de estudiantes se les dividió en dos grupos, uno que debía adoptar el papel de “ser personas extremadamente creativas y originales” y el otro de “ser personas fuertemente inteligentes (autoritarias)”. Se les sometieron a diferentes pruebas. (STERN, 1975, Pág. 65)

Un resultado de este estudio fue que el grupo creativo (rol de persona creativa) fue mejor en inventar ideas que el que no asumió este rol (medido por el test de usos inusuales de Guilford). (STERN, 1975, Pág. 65)

Otro resultado de este estudio fue que el grupo de estudiantes que asumió el papel de ser autoritario-inteligente obtuvo peor puntuación en los test de Barrow de originalidad, independencia del juicio y preferencia por la complejidad que lo que habían obtenido antes de asumir el papel. El grupo que asumió el papel creativo obtuvo puntuaciones más altas. (STERN, 1975, Pág. 65)

Una conclusión que puede obtenerse del juego de rol podría ser que algunas personas tienen mayor potencial creativo de lo que realmente manifiestan. Una de las posibles razones es que durante mucho tiempo en las vidas de estas personas han sido tomadas como no creativas y por lo tanto proceden en su comportamiento para validar este “cartel” que les han impuesto. (STERN, 1975, Pág. 66)

7.5.7.3 *Influencias en el proceso creativo*

Sobre la base de lo presentado, el juego de rol puede ser bastante útil en la generación de ideas. Las investigaciones demuestran ser congruentes con lo que sucede en las situaciones de la vida real. (STERN, 1975, Pág. 66)

Debe indicarse que el juego de rol tiene gran influencia en la personalidad. Tomar roles diferentes a los propios da opción al individuo que los asume de saltarse la censura y rigidez que inhibe las ideas. El juego de rol no afecta al conocimiento técnico o artístico. Cuando el cambio de personalidad debe ir asociado a un conocimiento técnico seguramente no aporta resultados creativos. (STERN, 1975, Pág. 67)

7.5.8 El hombre light

7.5.8.1 Introducción

En los apartados anteriores se ha observado la importancia de encontrar o, más bien, sentir sensaciones placenteras ante las actividades realizadas. También se ha indicado que es la actitud del ser humano ante la vida la que le permite alcanzar este tipo de estados. Se ha visto que la actitud lúdica consigue alcanzar este objetivo. Así pues, la actitud ante la vida condiciona la capacidad de tener satisfacciones placenteras y, por lo tanto, la capacidad creativa. En este subapartado se ilustra que existe una actitud generalizada ante la vida que favorece la aparición de estados satisfactorios potencialmente creativos. No obstante, también existe una actitud bastante extendida en la sociedad que más bien parece que anula la posibilidad de crear. La causa de exponer estas ideas se debe a poder reafirmar que la forma para poder potenciar el modelo de creatividad simplificado es disponer de una actitud lúdica ante la vida en general. O sea, tener una actitud lúdica tanto “dentro” como “fuera” del modelo. Una actitud “lúdica”, positiva, optimista, ante la vida potencia la creatividad de los individuos en general y, en concreto, a la hora de aplicar técnicas creativas como las que se expondrán en los capítulos correspondientes.

7.5.8.2 Prólogo

Enrique Rojas, en su libro *El hombre Light*, habla de la importancia de la actitud ante la vida. Es un libro de denuncia. Desde hace ya unos años, a este autor, psiquiatra de profesión, le preocupan los derroteros por los que se dirige la sociedad opulenta del bienestar en Occidente, y también porque su influencia en el resto de los continentes abre camino, crea opinión y propone argumentos. Indica que es una sociedad, en cierta medida, que está enferma, de la cual emerge el *hombre light*, un sujeto que lleva por bandera una tetralogía nihilista: *hedonismo-consumismo-permisividad-relatividad*. Todos ellos enhebrados por el *materialismo*. Un individuo así se parece mucho a los denominados *productos light* de nuestros días: comidas sin calorías y sin grasas, cerveza

sin alcohol, azúcar sin glucosa, tabaco sin nicotina, Coca-Cola sin cafeína y sin azúcar, mantequilla sin grasa,... y un hombre sin sustancia, sin contenido, entregado al dinero, al poder, al éxito y al gozo ilimitado y sin restricciones. (ROJAS, 2002)

El hombre light carece de referentes, tiene un gran vacío moral y no es feliz, aun teniendo materialmente casi todo. Esto es lo grave. Rojas intenta dar algunas sugerencias de cómo escapar y salirse de ese camino errado que tiene un final triste y pesimista. Frente a la cultura del instante está la solidez de un pensamiento humanista; frente a la ausencia de vínculos, el compromiso con ideales. Es necesario superar el pensamiento débil con argumentos e ilusiones lo suficientemente atractivos para el hombre como para que eleven su dignidad y sus pretensiones. Se atraviesa así el itinerario que va de la inutilidad de la existencia a la búsqueda de un sentido a través de la coherencia y del compromiso con los demás, escapando así de la grave sentencia de Thomas Hobbes: “El hombre es un lobo para el hombre”¹ (HOBBS, 1993).

Hay que conseguir un ser humano que quiere saber lo que es bueno y lo que es malo; que se apoya en el progreso humano y científico, pero que no se entrega a la cultura de la vida fácil, en la que cualquier motivación tiene como fin el bienestar, un determinado nivel de vida o placer sin más. Sabiendo que no hay verdadero progreso humano si éste no se desarrolla con un fondo moral. (ROJAS, 2002)

¹ La sentencia completa de Thomas Hobbes es “*el hombre es un Dios para el hombre, y el hombre es un lobo para el hombre*” en el original “*Homo homini Deus, & Homo homini lupus*”, aparecida en la carta introductoria de “*El Ciudadano*” (*De Cive*) fechada en 1646 (pág. 2). Según Hobbes “De tal forma que un adulto malo viene a ser como un niño robusto, o un hombre con mentalidad infantil, y la malicia se equipara a la falta de razón en una edad en la que los hombres suelen tenerla por naturaleza, gobernada ésta por la educación y por la experiencia de los daños sufridos. (...) Se deberá reconocer que los hombres tienen pasiones, miedo, ira y demás afecciones animales por naturaleza sin que, a pesar de ello, sean malos por naturaleza. Fijado pues el fundamento propuesto, voy a mostrar en primer lugar que la condición humana fuera de la sociedad civil (condición que puede llamarse estado de naturaleza), no es otra que la guerra de todos contra todos y que en esa guerra todos tienen derecho a todo. Después mostraré que todos los hombres, desde el momento en que se dan cuenta de semejante miseria, desean salir de ese miserable y odioso estado. Lo cual sólo es posible si renuncian a su derecho a todo por medio de pactos.” (pág.8-9)

7.5.8.3 *El hombre light*

Rojas se cuestiona cuál es el perfil psicológico del hombre light. Para él, se trata de un hombre relativamente bien informado, pero con escasa educación humana, muy entregado al pragmatismo, por una parte, y a bastantes tópicos, por otra. Todo le interesa, pero de forma superficial; no es capaz de hacer síntesis de aquello que percibe, y, en consecuencia, se ha ido convirtiendo en un sujeto trivial, ligero, frívolo, que lo acepta todo, pero que carece de unos criterios sólidos en su conducta. Todo se torna en él etéreo, volátil, banal, permisivo. Ha visto tantos cambios, tan rápidos y en un tiempo tan corto, que empieza a no saber a qué atenerse o, lo que es lo mismo, hace suyas las afirmaciones como “todo vale”, “que más da” o “las cosas han cambiado”. Y así, se obtiene un buen profesional en su tema, que conoce bien la tarea que tiene entre manos, pero que fuera de ese contexto va a la deriva, sin ideas claras, atrapado – como está – en un mundo lleno de información, que le distrae, pero que poco a poco le convierte en un hombre superficial, indiferente, permisivo, en el que anida un gran vacío moral. (ROJAS, 2002)

Las conquistas técnicas y científicas han traído logros evidentes: la revolución informática, los avances de la ciencia, un orden social más justo y perfecto, la preocupación operativa sobre los derechos humanos, la democratización de tantos países y, ahora, la caída en bloque del comunismo. Pero frente a todo ello, hay que poner sobre el tapete aspectos de la realidad que funcionan mal y que muestran la otra cara de la moneda. (ROJAS, 2002)

- a) *Materialismo*: hace que un individuo tenga cierto reconocimiento social por el único hecho de ganar mucho dinero.
- b) *Hedonismo*: pasarlo bien a costa de lo que sea es el nuevo código de comportamiento, lo apunta hacia la muerte de los ideales, el vacío de sentido y la búsqueda de una serie de sensaciones cada vez más nuevas y excitantes.
- c) *Permisividad*: arrasa los mejores propósitos e ideales.
- d) *Revolución sin finalidad y sin programa*: la ética permisiva sustituye a la moral, lo cual engendra un desconcierto generalizado.
- e) *Relativismo*: todo es relativo, con lo que se cae en la absolutización de lo relativo; brotan así unas reglas presididas por la subjetividad.

f) *Consumismo*: representa la fórmula posmoderna de la libertad.

Para Rojas, no hay en el hombre light entusiasmos desmedidos ni heroísmos. La cultura light es una síntesis insulsa que transita por la banda media de la sociedad: comidas sin calorías, sin grasas, sin excitantes, ... todo suave, ligero, sin riesgos, con la seguridad por delante. Un hombre así no dejará huella. (ROJAS, 2002)

El ideal aséptico es la nueva utopía, por que, como dice Lipovetski, el ser humano actual se encuentra en la *era del vacío*. De estas rendijas surge el nuevo hombre cool, representado por el telespectador que con el mando a distancia pasa de un canal a otro buscando no se sabe bien qué o por el sujeto que dedica el fin de semana a la lectura de periódicos y revistas, sin tiempo casi para otras ocupaciones más interesantes. (ROJAS, 2002)

Para Rojas, el hombre light es frío, no cree en casi nada, sus opiniones cambian rápidamente y ha desertado de los valores trascendentales. De este modo, resulta más fácil manipularlo, llevarlo de acá para allá, pero todo sin demasiada pasión. Se han hecho muchas concesiones sobre cuestiones esenciales, y los retos y esfuerzos ya no apuntan hacia la formación de un individuo más humano, culto y espiritual, sino hacia la búsqueda del placer y el bienestar a toda costa, además del dinero. Se puede decir que se está en la era del plástico, el nuevo signo de los tiempos. De él se deriva un cierto pragmatismo de usar y tirar, lo que conduce a que cada día impere con más fuerza un nuevo modelo de héroe: el del triunfador, que aspira al poder, la fama, un buen nivel de vida ..., por encima de todo, caiga quien caiga. Es un hombre que antes o después se irá quedando huérfano de humanidad. Se trata de un hombre sin vínculos, descomprometido, en el que la indiferencia estética se alía con la desvinculación de casi todo lo que le rodea. Un ser humano rebajado a la categoría de objeto, repleto de consumo y bienestar, cuyo fin es despertar admiración o envidia. El hombre light no tiene referente, ha perdido su punto de mira y está cada vez más desorientado ante los grandes interrogantes de la existencia. Esto se traduce en cosas concretas, que van desde no poder llevar una vida conyugal estable a asumir con dignidad cualquier tipo de compromiso serio. Cuando se ha perdido la brújula, lo inmediato es navegar a la deriva, no saber a qué atenerse en temas clave de la vida, lo que le conduce a la aceptación y canonización de todo. (ROJAS, 2002)

Algunos intelectuales europeos han enunciado este tema. Alain Finkielkraut lo expone en su libro *La derrota del pensamiento*¹. Según él: (FINKIELKRAUT, 1987). Por otra parte, Jean-François Revel, en *El conocimiento inútil*, resalta que nunca ha sido tan abundante y prolija la información y nunca, sin embargo, ha habido tanta ignorancia. El hombre es cada vez menos sabio, en el sentido clásico del término. (ROJAS, 2002)

Finkielkraut indica en *La derrota del pensamiento* que: “estamos en una sociedad convertida en adolescente”. Para él, por medio de la escolarización masiva, la propia adolescencia a dejado de ser un privilegio burgués para convertirse en una condición universal. Y, continúa, un modo de vida: protegidos por la influencia familiar por la institución escolar y del ascendiente de los profesores por “el grupo de los iguales”, los jóvenes han podido edificar un mundo propio, espejo invertido de los valores circundantes. La “*cultura joven*”, esta antiescuela, afirma su fuerza y su autonomía desde los años sesenta, es decir, desde la democratización masiva de la enseñanza. Es una cultura en la que el *feeling* domina sobre las palabras, la sensación sobre las abstracciones del lenguaje. Tanto si se escucha como si se toca, en efecto, se trata de sentirse “*cool*” o de colocarse. “Las guitarras están más dotadas de expresión que las palabras, que son viejas (poseen una historia), y por tanto hay motivo para desconfiar de ellas...” (FINKIELKRAUT, 1987, pp. 130-139)

¹ Los populistas rusos del siglo XIX decían: “Un par de botas vale más que Shakespeare”. En el minimalismo desaparece el gesto creador por medio de obras casi indiscernibles de los objetos e incluso de los materiales cotidianos. Este nihilismo da paso, en el pensamiento posmoderno, a una admiración equivalente por el autor del Rey Lear al zapatero fabricante del par de botas. Siempre que lleve la firma de un gran diseñador, un par de botas equivale a Shakespeare. El futbolista y el corógrafo, el pintor y el modisto, el escritor y el publicista, el músico de cámara y el rockero son *creadores* con idénticos derechos. A la voluntad de humillar a Shakespeare, se opone, pues, el enoblecimiento del zapatero. Lo que aparece descalzado, implacablemente reducido al nivel de los gestos cotidianos realizados en la sombra por la mayoría e los hombres ya no es la gran cultura; el deporte, la moda, el ocio son los que fuerzan su acceso a la misma. La absorción vengativa o masoquista de lo cultivado (la vida del espíritu) en lo cultural (la existencia habitual) ha sido sustituida por una especie de alegre confusión que eleva la totalidad de las prácticas culturales al rango de grandes creaciones de la humanidad. Cuando el odio a la cultura pasa a ser cultural, la vida guiada por el intelecto pierde toda significación. (pág. 115-123)

Para Finkelkraut hay aquí algo que está claro: la cultura en el sentido clásico, basada en palabras, tiene el doble inconveniente de *envejecer* a los individuos, dotándoles de una memoria que supera la de su propia biografía, y de *aislarles*, condenándoles a decir “Yo”, es decir, a existir como personas diferenciadas. Para Finkelkraut, actualmente, el “yo” se disuelve en el Joven. Esta regresión sería absolutamente inofensiva si el Joven no estuviera ahora en todas partes: el estilo de vida adolescente muestra el camino al conjunto de la sociedad. La moda es joven; el cine y la publicidad se dirigen prioritariamente al público de los quince-veinteañeros; las mil radios libres cantan, casi todas con la misma música de guitarra, la dicha e terminar de una vez con la conversación. Se ha levantado la veda de la caza al envejecimiento: mientras que hace menos de un siglo, en ese mundo de la seguridad que según Finkelkraut tan bien describe Stefan Zweig: “el que quería progresar se veía obligado a recurrir a todos los disfraces posibles para parecer más viejo de lo que era”, “los diarios recomendaban productos para adelantar la aparición de la barba”, y los jóvenes médicos recién salidos de la Facultad intentaban adquirir una ligera barriga y “cargaban sus narices con gafas de montura de oro, aunque su vista fuera perfecta, y ello pura y simplemente para dar a sus pacientes la impresión de que tenían *experiencia*”. Como una neurosis expulsa la otra, los cuarentones son unos “*teenagers*” prolongados; en lo que se refiere a los Ancianos, no son honrados por su sabiduría (como en las sociedades tradicionales), su seriedad (como en las sociedades burguesas) o su fragilidad (como en las sociedades civilizadas), sino única y exclusivamente si han sabido permanecer juveniles de espíritu y de cuerpo. Según Finkelkraut ya no son los adolescentes los que, para escapar del mundo, se refugian en su identidad colectiva; el mundo es el que corre alocadamente tras la adolescencia. Finkelkraut indica que según ha observado Fellini, esta inversión constituye la revolución cultural de la época posmoderna: “Yo me pregunto qué ha podido ocurrir en un momento determinado, qué especie de maleficio ha podido caer sobre nuestra generación para que, repentinamente, hayamos comenzado a mirar a los jóvenes como a los mensajeros de no sé qué verdad absoluta. Los jóvenes, los jóvenes, los jóvenes... ¡Ni que acabaran de llegar en sus naves espaciales; (...) Sólo un delirio colectivo puede habernos hecho considerar como maestros depositarios de todas las verdades a chicos de quince años”. (FINKIELKRAUT, 1987, pp. 130-139)

Finkelkraut se pregunta qué ha ocurrido. Por muy enigmático que resulte, el delirio del que habla Fellini no ha surgido de la nada: el terreno estaba preparado y puede decirse que el largo proceso de conversión al hedonismo del consumo emprendido por las sociedades occidentales culmina hoy con la idolatría de los valores juveniles. ¡El Burgués ha muerto, viva el Adolescente; El primero sacrificaba el placer de vivir a la acumulación de las riquezas y situaba, según la fórmula de Stefan Zweig, “la apariencia moral por encima del ser humano”; demostrando una impaciencia equivalente ante las rigideces del orden moral y las exigencias del pensamiento, el segundo quiere, ante todo, divertirse, relajarse, escapar de los rigores de la escuela por la vía del ocio, y esta es la razón de que la industria cultural encuentre en él la forma de humanidad más rigurosamente conforme a su propia esencia. Así pues, la barbarie ha acabado por apoderarse de la cultura. A la sombra de esa gran palabra, crece la intolerancia, al mismo tiempo que el infantilismo. Estamos en la industria del ocio, esa creación de la era técnica que reduce a pacotilla las obras del espíritu. Y la vida guiada por el pensamiento cede suavemente su lugar al terrible y ridículo carac a cara del fanático y del zombie. (FINKIELKRAUT, 1987, pp. 130-139)

Parece que en la sociedad actual, donde todo se mide por el beneficio económico, todo tiene un precio y por lo tanto todo se puede vender. Esta situación está llevando a la sociedad a un límite. Ella misma, de alguna forma, se ha vendido. Hay una tenedencia a que se pierdan los valores culturales y los sentidos de la vida, salvo aquellos que llevan un beneficio económico claro. Hay un cierto caos espiritual. Este constante introducir productos nuevos en el mercado a quita valor a lo viejo, y la cultura, si por algo se caracteriza, es por su riqueza en valores antiguos, se debe construir apoyándose en el pasado, construyendo en el pasado y no anulando, negando o ignorándolo. No se puede volver a nacer cada día. No es extraño que esta sociedad actual se encuentre en una cierta crisis espiritual. Se prioriza la venta de productos y, en esta venta, la sociedad misma se está vendiendo. La sociedad debe dirigirse hacia situaciones que generen (creen) cultura, no a situaciones que la destruyan. Se pide ser más creativos en la realización de nuevos productos, pero no se saben crear productos que aumenten la cultura. No es el producto en si, sino el cómo se consigue y el fin que tiene, lo que aumenta la cutlura.

Recordando algunas frases de Erich Fromm: “Los seres humanos de la actualidad lo tienen todo, pero adolecen de sí mismos”; “El ser humano no sólo vende mercancías, también se vende a sí mismo y se siente como una mercancía”; “El ser humano de hoy se ha transformado en una mercancía y concibe su vida como un capital que hay que invertir para que reporte beneficios. Si lo consigue, es un “triunfador” y su vida tiene sentido; sino es un “fracasado”; “El principio de la eficiencia máxima tiene como consecuencia el principio de la individualidad mínima”; “Somos un rebaño: creemos que el camino que seguimos tiene que conducir a una meta porque vemos que todos los demás van por el mismo camino”; “Para el ser humano de orientación marketing, dar sin recibir nada es sinónimo de estafa”; “Con el narcisismo me refiero al hecho de que el ser humano deja de mostrar interés vivo por el mundo exterior y desarrolla un fuerte vínculo consigo mismo, su propio grupo, el propio clan, la propia religión, nación, raza, etcétera”; “El narcisista encarna lo que al ser humano medio le gustaría ser: está seguro de sí mismo, no conoce la duda y se siente a la altura de cualquier situación”; “Mientras alguien crea que su ideal y el fin de su existencia están fuera de él, sea en las nubes, en el pasado o en el futuro, vive fuera de sí mismo”; “El objeto del arte de vivir no es tal o cual quehacer, sino el “quehacer” de la vida misma, el proceso de desarrollar lo que el ser humano es potencialmente”; “Para que la vida resulte interesante, uno mismo tiene que estar interesado”; “El ser humano sólo puede elegir entre dos posibilidades: retroceder o avanzar”; “Sólo puede moverse a los seres humanos a cambiar sus acciones si tienen esperanza. Y sólo pueden tener esperanza si tienen visión; y sólo pueden tener visión si les muestran alternativas”; “Quien cree que uno puede ver en su interior y estar ciego al mundo exterior se parece a aquel que dice que una vela sólo le ilumina en una dirección y no en todas”; “La mayoría de los seres humanos muere antes de haber nacido del todo”; “La alegría auténtica yace en la actividad auténtica, y actividad auténtica es crecimiento de las facultades humanas”; “La alegría es el resultado de vivir intensamente”; “La felicidad es el rendimiento de la productividad interior del ser humano, no un regalo de los dioses”. (FROMM, 2003)

Parry Anderson, en *Los orígenes de la posmodernidad*, indica, hablando de la posmodernidad:

“El verdadero momento de su influencia sólo llegó con la televisión en color, que alcanzó difusión general en occidente a principios de los años setenta, desencadenando una crisis de la industria cinematográfica cuyos efectos de taquilla se han venido prolongando hasta el día de hoy. Si hay alguna divisoria tecnológica de los posmoderno es ésta. (...) Antaño la modernidad estaba poseída, con júbilo o con alrama, por las imágenes de la maquinaria; ahora la posmodernidad era presa de una maquinaria de imágenes. En sí mismos, el televisor y el terminal de ordenador, con el cual acabará fundiéndose, son objetos vacíos de una manera peculiar, zonas nulas del interior doméstico o burocrático que no sólo son inadecuados como “conductores de energía psíquica”, sino que tienden a neutralizarla. Jameson lo ha formulado con característico vigor: “Estas nuevas máquinas se pueden distinguir de los antiguos iconos futuristas de dos maneras relacionadas entre sí: todas son fuentes de reproducción más que de “producción” y ya no son sólidos culturales en el espacio. La caja de un ordenador difícilmente encarna ni manifiesta sus energías peculiares de la misma manera que la forma de un ala de un avión o una chimenea inclinada (...) Por otro lado, esas máquinas, segregan un torrente de imágenes con cuyo volumen ningún arte puede competir. El entorno técnico decisivo de lo posmoderno está constituido por este “Niágara de cháchara visual”(…) ¿Cómo debe resumirse, pues, la conyuntura de lo posmoderno? Una comparación concisa con la modernidad podría ser la siguiente: la posmodernidad surgió de la constelación de un orden dominante desclasado, una tecnología mediatizada y una política monocroma”. (ANDERSON, 2000, pp. 122-126)

Según E Rojas, en la *cultura nihilista*, el hombre no tiene vínculos, hace lo que quiere en todos los ámbitos de la existencia y únicamente vive para sí mismo y para el placer, sin restricciones. ¿Qué hacer ante este espectáculo? Rojas indica que no es fácil dar una respuesta concreta cuando tantos aspectos importantes se han convertido en un juego trivial y divertido, en una apoteósica y entusiasta superficialidad. Por desgarcia, muchos de estos hombres necesitarán un sufrimiento de cierta trascendencia para iniciar el cambio, pero no olvidemos que *el sufrimiento es la forma suprema de aprendizaje*; otros, que no estén en tan malas condiciones, necesitarán hacer *balance personal* e iniciar una andadura más digna, de más categoría humana. Finalmente, es preciso resumir esa ingente información, la náusea ante un exceso de datos y la perplejidad consiguiente, y para ello lo mejor es extraer conclusiones que pueden ser de dos tipos:

1. Generales: ayudan a interpretar mejor la realidad actual, en su rica complejidad.
2. Personales: conseguirán que surja un ser humano más consciente, vuelto hacia los valores y comprometido con ellos. (ROJAS, 2002)

7.5.8.4 *Hedonismo y permisividad*

Para E. Rojas, las dos notas más peculiares son el *hedonismo* y la *permisividad*, ambas enhebradas por el *materialismo*. Hedonismo significa que la ley máxima de comportamiento es el placer por encima de todo, así como el ir alcanzando progresivamente cotas más altas de bienestar. Su código es la permisividad, la búsqueda ávida del placer y el refinamiento, sin ningún otro planteamiento. Porque una cosa es disfrutar de la vida y saborearla, en tantas vertientes como ésta tiene, y otra muy distinta ese maximalismo cuyo objetivo es el afán y el frenesí de diversión sin restricciones. Lo primero es psicológicamente sano y sacia una de las dimensiones de nuestra naturaleza; lo segundo, por el contrario, apunta a la muerte de los ideales. Del hedonismo surge el consumismo. Todo puede escogerse a placer; comprar, gastar y poseer. *El ideal del consumo de la sociedad capitalista no tiene otro horizonte que la multiplicación o la continua sustitución de objetos por otros cada vez mejores.* (ROJAS, 2002)

La *permisividad* propugna la llegada a una etapa clave de la historia, sin prohibiciones ni territorios vedados, sin limitaciones. Hay que atreverse a todo, llegar cada día más lejos. Se impone así una *revolución sin finalidad y sin programa*, sin vencedores ni vencidos.(...) Este derrumbamiento axiológico (teoría de los valores) produce vidas vacías, pero sin grandes dramas, ni vértigos angustiosos ni tragedias ... “Aquí no pasa nada”, parecen decirnos los que navegan por esta agua. Es la *metafísica de la nada*, por muerte de los ideales y superabundancia de lo demás. *El relativismo es hijo natural de la permisividad.* De esta *tolerancia interminable* nace la *permisividad*. (ROJAS, 2002)

Un ser humano hedonista, permisivo, consumista y centrado en el relativismo tiene mal pronóstico. Vive rebajado a nivel de objeto, manipulado, dirigido y tiranizado por estímulos deslumbrantes, pero que no acaban de llenarlo, de hacerlo más feliz. Éste es el denominado hombre cool, a quien no le preocupa la injusticia, ni los viejos temas de los existencialistas, ni los problemas sociales ni los grandes temas del pensamiento (la libertad, la verdad, el sufrimiento...) Ya no lee el *Ulises* de James Joyce, ni *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust, ni las novelas de Hermann Hesse. (ROJAS, 2002)

Este *vacio moral* puede ser superado con humanismo y trascendencia, cruzar la vida elevando la dignidad del hombre y sin perder de vista que *no hay auténtico progreso si no se desarrolla en clave de moral.* (ROJAS, 2002)

7.5.8.5 *¿Qué es el hombre?*

Según E. Rojas, cuando se intenta profundizar sobre un modelo humano reciente, muy habitual a principios del siglo XXI, la imagen que ilustra refleja una sociedad desorientada, perpleja, desengañada, escéptica, que va a la deriva pero orgullosamente, radiante de caminar hacia atrás, a un cierto galope deshumanizado. *El hombre es libre porque no es un animal*, porque puede tomar distancia de sus instintos más primarios y elevarse de nivel, aspirando a no quedar determinado por su naturaleza. Dicho en otros términos: *ser hombre es amar la verdad y la libertad*. Hoy a muchos no les interesa para nada la verdad, ya que cada uno se fabrica la suya propia, subjetiva, particular, sesgada según sus preferencias, escogiendo lo que le gusta y rechazando lo que le apetece. La vida humana tiene que ser *abierta y argumental*. Lo primero significa que es incompleta, provisional, siempre sujeta a imprevistos, por eso tiene un fondo dramático; lo segundo quiere decir que necesita tener un tejido sustantivo, un porqué, una razón de ser. Para E. Rojas, así se descubre la grandeza o pobreza de cada persona. De este modo, vamos del hombre grande, egregio, ejemplar, que sirve como modelo a aquel otro entregado a la satisfacción de lo inmediato, que tergiversa los nombres y a la prisión la llama libertad, al sexo practicado sin compromiso le pone la palabra amor, y al bienestar y al nivel de vida los equipara con la felicidad. (ROJAS, 2002)

Según E. Rojas, en un gran número, *el hombre de hoy no sabe a dónde va*, y esto quiere decir que *está perdido*, sin rumbo, desorientado. Hay dos exponentes claros al respecto: en los jóvenes, la *droga*, y en los adultos, las *rupturas conyugales*. ¿Qué está pasando? Del hombre más egregio al más degradado hay una enorme distancia, pero los dos pertenecen a la especie humana. Sólo uno de ellos ha sabido llevar su vida sacando el máximo partido a lo positivo; ahí tenemos algunos ejemplos de la historia de la humanidad: desde Sócrates, Platón, Aristóteles, Plotino, San Agustín, San Anselmo, Santo Tomás de Aquino o el maestro Eckhart, pasando por Kepler, Galileo, Newton, Descartes, Pascal, Kant o Hegel a los existencialistas como Sartre, Camus, Kierkegaard, Nietzsche, nuestro Unamuno, o los grandes pensadores de nuestro tiempo como Brentano, Husserl, Heidegger, Max Scheler y Ortega y Gasset. (ROJAS, 2002)

Según E. Rojas, la vida humana se desliza por los hilos que teje la trama de las circunstancias, envueltas siempre en un halo de incertidumbre. La incertidumbre nos hace dudar respecto a qué atenernos y nos impide alcanzar la firmeza definitiva. No obstante, a pesar de los avatares, en la vida hay que buscar unos criterios sólidos, y uno de ellos consiste en saber en qué consiste la verdad. Su posesión se traduce en una peculiar sensación luminosa tanto personal como de la realidad, además de en una impresión de seguridad. Hay que señalar que mientras la filosofía se ocupa de la verdad, la ciencia busca la certeza del conocimiento; la primera se expresa en silogismos y premisas; la segunda, en lenguaje matemático. *La búsqueda de la verdad es una pasión por la libertad y sus consecuencias*. Aspirar a ella es ir hacia lo mejor de nosotros mismos y de lo que nos rodea. *El ocaso de los valores supremos es uno de los dramas del hombre actual*, pero como éste necesita del misterio y de la trascendencia, crea otros que, de alguna manera, llenen ese vacío en que se encuentra. Aparecen así los ya mencionados: *hedonismo* y su brazo más directo: *consumismo*; *permisividad* y su prolongación: *subjetivismo*; y todos ellos unidos por el *materialismo*. Vivir en la verdad y de la verdad conduce a lo que se podría denominar una *vida lograda*, plena, profunda, repleta de esfuerzos, natural y sobrenatural a la vez, que mira al otro y cuyo objetivo lo constituyen unos valores para sacar lo mejor que hay dentro del ser humano... En definitiva, una *vida verdadera*. (ROJAS, 2002)

Para muchas personas resulta más interesante estar bien informado que buscar y conocer la verdad. Y esto es así por el subjetivismo reinante. Jean-François Revel habla de esto en su libro *El conocimiento inútil*. Los medios de comunicación de masas nos cubren de mensajes e informaciones minuciosas que no son informativas, que no ayudan a construir un ser humano mejor, con más criterio y mejor dispuesto para acercarse a la verdad. *La información que se recibe no es formaiiva, ni constructiva, ni busca el bien del hombre ni lo conduce a comprenderse mejor a sí mismo y estar más cerca de los demás*. Esa es la gran paradoja. Cuando uno se olvida de ir a lo sustancial, se pierde en lo anecdótico. Ante tantas noticias negativas, desgracias colectivas y personales, el ser humano se vuelve insensible y cauteriza su piel como mecanismo de defensa ante el aluvión que le arrolla. (ROJAS, 2002)

Existe una bulimia de consumo de sucesos y acontecimientos que apunta hacia el sensacionalismo, que paraliza la capacidad de reacción del consumidor para hacer una

síntesis de lo que recibe. En general, todo eso no educa. El *hombre light* se alimenta de noticias, mientras que el *hombre sólido* procura hacer una síntesis de ellas, buscando un sentido. El *hombre light*, como vamos viendo, muestra una curiosidad incesante, pero sin brújula, mal dirigida; quiere saberlo todo y estar bien informado, pero nada más: éste es el salto hacia ninguna parte. En cambio, el *hombre sólido* busca la verdad, para que ésta le haga avanzar hacia un mejor desarrollo personal. ¿Hacia dónde? Para mí, la respuesta está clara: *hacia el bien, que está repleto de amor; es decir, hacia aquello que sacia la profunda sed de infinito que todos llevamos dentro.* (ROJAS, 2002)

El *hombre light* no tiene cerca nunca ni felicidad ni alegría; sí, por el contrario, bienestar y placer. *La felicidad consiste en tener un proyecto*, que se compone de metas como el amor, el trabajo y la cultura; supone la realización más completa de uno mismo, de acuerdo con las posibilidades de nuestra condición; esto es, *hacer algo con la propia vida que merezca realmente la pena.* El *bienestar*, por su parte, representa para muchos la fórmula moderna de la felicidad; buen nivel de vida y ausencia de molestias físicas o problemas importantes; en una palabra, sentirse bien y, en un lenguaje más actual, seguridad. Y la *alegría*, de la que antes hablaba, no hay que confundirla con el *placer.* *En el hombre light hay placer sin alegría*, porque ha vaciado la auténtica alegría de su proyecto, lo ha dejado hueco, sin consistencia. (ROJAS, 2002)

7.5.8.6 *El camino del nihilismo*

E. Rojas se pregunta por qué tiene un trasfondo nihilista la permisividad. La respuesta es que un hombre hedonista, consumista y relativista es un hombre sin referentes, sin puntos de apoyo, envilecido, rebajado, codificado, convertido en un ser libre que se mueve por todas partes, pero que no sabe a dónde va; un hombre que, en vez de ser brújula, es veleta. Así viene a la mente un conjunto de estados anímicos engarzados por el tedio, el aburrimiento, la desolación, una especial forma de tristeza... Entonces aflora una nueva pasión: *la pasión por la nada*; y un nuevo experimento: hacer tabla rasa de todo para ver qué sale de esta rotura de las directrices y superficies de la geometría humana. (ROJAS, 2002)

Todo invita al descompromiso. E. Rojas indica que el ejemplo más patente está en la vida conyugal. Para algunos el matrimonio estable de hace tan sólo quince o veinte años es una empresa entre utópica e imposible. ¿Por qué? Por que sólo quien es libre es capaz de comprometerse. Y el hombre posmoderno es cada vez más esclavo de sus pasiones, de sus gustos subjetivos. Prefiere una bulimia de sensaciones: probarlo todo, verlo todo, bajar al fondo de tod... Pero no para conocer mejor los resortes personales y buscar una mejoría, sino para divertirse sin más. Éste es el drama de la permisividad: una existencia indiferente, sin aspiraciones, edificada de espaldas a cualquier compromiso trascendente. (ROJAS, 2002)

El hombre light es vacío, que vive en la era del vacío o, como afirma Daniel Bell, en una etapa de rebelión contra todos los estilos de vida reinantes. Guy Debord habla de la *sociedad del espectáculo*, aquella en la que se produce una discusión vacía y los medios de comunicación insisten una y otra vez en no decir nada. Para E. Rojas, permisividad y subjetivismo forman un binomio estrechamente entrelazado. El subjetivismo, que insiste una y otra vez en que la única norma de conducta es el punto de vista personal, se va instalando de espaldas a la verdad del hombre y de su naturaleza, buscando y persiguiendo el beneficio inmediato. Con ello se quiere afirmar que la verdad es lo útil, lo práctico, y, en consecuencia, nada es absoluto ni definitivo: todo es relativo. (ROJAS, 2002)

La filosofía del relativismo desemboca gradualmente en el escepticismo. Relativismo, escepticismo y finalmente nihilismo tienen un tono devorador, porque de ellos emerge un hombre pesimista, desilusionado, indiferente a la verdad por comodidad, por no profundizar en cuestiones sustanciales. Así surge la idea del consenso como juez último: lo que diga la mayoría es la verdad. (ROJAS, 2002)

E. Rojas pregunta: ¿Radica la felicidad en el bienestar, el dinero, el poder, la fama, la belleza, los honores, los títulos, las distinciones, los placeres, la seguridad personal, económica y social? En todas y cada una de esas circunstancias uno se puede encontrar satisfecho, pero la felicidad es algo más profundo y complejo, ya que engloba al ser humano como totalidad. (ROJAS, 2002)

¿Qué es, en qué consiste? En primer lugar se trata de un estado de ánimo satisfecho, contento, alegre, a través del cual manifiesto mi dicha por vivir de acuerdo con lo que había proyectado. Al analizar la vida en su conjunto, como totalidad, experimento la satisfacción de haber cumplido algunos de sus objetivos más importantes. De ahí que se puede afirmar que la felicidad es un resultado: la realización más completa de uno mismo. Esto implica dos cosas (ROJAS, 2002):

1. Que uno se encuentra a mí mismo.
2. Que se tiene un proyecto de vida coherente (con tres ingredientes fundamentales: amor, trabajo y cultura)

La felicidad significa ir progresando al máximo a nivel personal. La felicidad está muy relacionada con la coherencia interior, tanto en la teoría como en la práctica, porque llevar una vida coherente conduce a la felicidad

7.5.8.7 *La sociedad divertida*

Para E. Rojas, el hombre light es un producto que abunda especialmente en los niveles socioeconómicos altos de Occidente. También puede aflorar en estratos medios y medio-bajos, como influjo resonante de las capas superiores. En tal sentido, las revistas del corazón hacen de correa de transmisión: se imita la forma de vestir de los personajes que en ellas aparecen, sus expresiones y, lo que es más grave, su tipo de vida, tantas veces vacío y roto, deshilachado. (ROJAS, 2002)

Al tener el hombre de la sociedad del bienestar todas las apetencias materiales cubiertas, además de una serie de libertades claramente dibujadas, puede suceder que si no abre otras vías más ricas en el campo cultural o espiritual se deslizará por una rampa que termina en la frivolidad. Una sociedad dominada por la frivolidad, centrada en el consumo, aturdida por la publicidad, infantilizada e influenciada por los “personajillos” que están en el sandelero no es capaz de establecer sistemas, teorías o esquemas posibles para la vida pública. (ROJAS, 2002)

En el hombre light hay una ausencia casi absoluta de cultura. Dentro del terreno intelectual, sólo busca aquello que tiene relación con su vida profesional. Aquello que no es trabajo profesional resulta leve, ligero, evanescente, la regla de oro es la superficialidad. En este final de siglo, la enfermedad de Occidente es la de la abundancia: tener todo lo material y haber reducido al mínimo lo espiritual. (ROJAS, 2002)

7.5.8.8 *El síndrome del mando a distancia*

Para E. Rojas, hoy la televisión lo llena todo. El hombre actual pasa demasiado tiempo delante de la televisión. La televisión provoca el mismo fenómeno que el de la droga: crea adicción. Las personas con escasos recursos intelectuales o poca curiosidad por llenar su ocio con una afición quedan atrapadas por ella una y otra vez. Podemos afirmar que la televisión es casi todo su alimento intelectual. De ahí se derivará un hombre escasamente culto, pasivo, entregado siempre a lo más fácil: apretar un botón y dejarse caer. En este marco no demasiado positivo – dado que la televisión es pocas veces educativa –, aparece un fenómeno nuevo: la posibilidad de netretenerse cambiando de canal sucesivamente. Esta segunda adicción televisiva puede llegar a ser más fuerte que la primera. Esta filosofía pone sobre el tapete algo notable: al telespectador de zapping le interesa todo y nada a la vez; lo que quiere es pasar el rato sin demasiadas complicaciones, exactamente igual que la mujer adicta a las revistas del corazón. (ROJAS, 2002)

E. Rojas, se pregunta por qué se produce esto. Indica varios puntos (ROJAS, 2002):

1. Representa una nueva forma de consumo. La avidez de sensaciones e imágenes se intenta saciar con el telemando.
2. Significa un interés por todo y por nada., lo cual se traduce en una clara insatisfacción de fondo. El hombre, al no quedar saciado, pasa y repasa los canales una y otra vez por ver si aparece algo nuevo que sea capaz de suscitar su interés.
3. Se produce una bulimia de novedades buscando no se sabe exactamente qué, zambulléndose en un juego caleidoscópico de impresiones fugaces que no dejan prácticamente ninguna huella.

4. El mando a distancia tiene un efecto sedante. Representa una especie de droga que ayuda a conciliar el sueño.
5. La televisión cumple la ley de mínimo esfuerzo: basta dejarse caer en un cómodo sillón, apretar el mando y nada más. No hay que poner el menor acto de voluntad.

El mando a distancia se convierte en el chupete del adulto. Por lo general, ver mucha televisión produce seres humanos robotizados, pasivos, acríticos y, lo que es más grave, sin inquietudes culturales. (ROJAS, 2002)

El aburrimiento es consecuencia de un exceso de información que al final distrae pero que, estudiado con objetividad durante un cierto tiempo, no aporta gran cosa al hombre. Todo lo más, consigue una plétora de noticias dispersas cuyo argumento es la actualidad. El culto al deseo inmediato, junto a la ausencia de inquietudes culturales verdaderas, provoca la pérdida del centro de gravedad de las jerarquías humanas. Da igual el tipo de programa de televisión, al final, llega el aburrimiento, no por falta de contenidos, sino por sobredosis antitética de casi todo. Así pues, el hombre pegado a la televisión es un ser desmantelado de cultura, que se mueve por la baliza de la indiferencia producida por la saturación de antagonismos. Ver la televisión sin espíritu crítico es caer en una jungla de manipulaciones que lleva a un narcisismo febril. El hombre, entonces, se torna frágil, individualista, incapaz de renunciar a nada. El límite del relativismo tiene que venir impuesto por la existencia de algo absoluto, objetivo y punto de encuentro de la condición humana. Hay que buscar la verdad universal, aquella que está por encima de las ideas personales o las preferencias particulares. Si no es así, se cae en una verdad a la carta que uno encarga según sus gustos u opiniones. Lo absoluto gira y se compone de valores milenarios e invariables, como esas estrellas fijas que iluminan nuestro caminar nocturno. (ROJAS, 2002)

7.5.8.9 *La vida light*

Light es la palabra mágica que hoy está de moda y con la que se trata de vender una serie de productos de menor valor energético para conseguir una línea esbelta, como por ejemplo la coca-cola sin cafeína, la cerveza sin alcohol, el tabaco sin nicotina, la sacarino o el queso sin grasa, entre otros. La aparición de estos productos cada día es mayor. Lo *light* lleva implícito un verdadero mensaje: todo es ligero, suave, descafeinado, liviano, aéreo, débil, y todo tiene un bajo contenido calórico. Estos alimentos son especiales para el ejecutivo de nuestros días, que, con frecuencia, come fuera de casa, sin orden, y que a la larga aumenta de peso y tiene un exceso de colesterol y triglicéridos. (ROJAS, 2002)

La sociedad occidental actual, en una cierta mayoría, ha perdido el rumbo y ahora ya no hay grandes debates sobre las más relevantes encrucijadas de la existencia como la muerte, el sufrimiento, la angustia, la injusticia... La palabra *light*, en principio, tiene una connotación positiva con respecto a la alimentación, pero mi tesis es que hoy constituye un término emblemático de los tiempos que corren, y que nos refleja claramente un modelo de vida bastante pobre. La vida *light* se caracteriza por que todo está descalorizado, carece de interés y la esencia de las cosas ya no importa, sólo lo superficial es cálido. (ROJAS, 2002)

En Occidente a esto podemos denominarlo indiferencia por saturación. Hay de todo en exceso, y el hombre indiferente no se aferra a nada, no tiene verdades absolutas ni creencias firmes, y sólo quiere toneladas de información, aunque no sepa para qué; deserta de cualquier compromiso, menos del que tiene consigo mismo, y así se convierte en un ser megalómano. Estamos en una vida centrada en pasarlo bien y consumir, en interesarse por todo y, a la vez, no comprometerse a nada. Todo se puede acomodar, todo es transitorio, pasajero, relativo, inconcreto, y hasta la democracia, la vida conyugal o de pareja se vuelve *light*. El lema es no exigir demasiado y alcanzar una tolerancia absoluta. Ya no hay retos, ni metas heroicas ni grandes ideales, porque lo importante es pasarlo bien, sin esfuerzos ni luchas contra uno mismo, y cualquier resultado es bueno. (ROJAS, 2002)

Según E. Rojas, la vida es el triunfo de los mass-media, según apunta Guy Debord en su libro *Comentarios sobre la Sociedad Espectáculo*.¹ (DEBORD, 1999)

Se puede decir, según E. Rojas, que el hombre light es sumamente vulnerable. Al principio tiene un cierto atractivo, es cjispeante y divertido, pero después ofrece su auténtica imagen; es decir, un ser vacío, hedonista, materialista, sin ideales, evasivo y contradictorio. La situación actual es grave, porque empieza a descuidarse la educación intelectual: curiosidad por los libros de siempre, los grandes autores, los temas eternos e imperecederos... (ROJAS, 2002)

La sociedad actual lo trivializa todo y propugna la ley del mínimo esfuerzo y de la máxima comodida. La vida ya no tiene los héroes pasados, lo que está de moda es sorprender a los demás con una vida refinada y descomprometida. Este tipo de hombre light no se entrega a nada, sólo se reserva para sí mismo y para su disfrute personal: gimnasia, dietas lights, sauna, cierto espiritualismo diluido de tradición oriental, incultura, muchos periódicos y revistas – mucha información, pero sin capacidad

¹ Tal como indica José Luís Pardo en el prólogo del libro “La Sociedad del Espectáculo” de Guy Debord, “(...) las posiciones de Debord son claramente pioneras con respecto a lo que luego se convertiría en un tema explotado hasta la banalidad por los intelectuales de izquierda (y de derecha, si los hay): el despropósito que consiste en “liberar” una cantidad creciente de tiempo de trabajo que, al no poder ser empleado en ninguna actividad real (sino únicamente en la pasividad de la contemplación del espectáculo mismo del consumo masivo), necesita que la gigantesca industria del entretenimiento venga a llenarlo. (...) ¿no es sinrazón que nos esforcemos denodadamente en ganar tiempo a las penosas actividades laborales, y en ganar independencia con respecto a nuestros inexcusables vínculos bio-fisiológicos con la naturaleza, para luego destinar esas ganancias a la adquisición de material de descho –lo que ya en 1959 llamaba Adorno “seudocultura” (*Halbbildung*), y que hoy llamamos “cultura-basura” – con el que rellenar su vergonzoso vacío? ¿No es locura luchar por tener cada vez más *ratos libres* si luego no sabemos qué hacer con ellos y necesitamos toda una industria – la de *show business*, el negocio del espectáculo – que nos ayude onerosamente a pasar el rato? ¿No sería mejor vivir? (...) sólo estaba en condiciones de explicarlo una teoría que, como la situacionista, había diagnosticado una *nueva pobreza* en el corazón de la abundancia, una pobreza que la proliferación de mercancías conserva, envuelve y disimula pero no resuelve, a saber, *la miseria de la vida cotidiana de los trabajadores*, de quienes han descubierto que su riqueza no lo es más que aparentemente y reclaman el derecho a vivir y no sólo a pasar el rato, rebelándose, como los antiguos *ludditas*, contra las máquinas que les expropián su tiempo de vida. (...)”

sintética y sin tiempo para madurar intelectual y personalmente. Un hombre así se va escorando hacia una progresiva debilidad: indigencia; deseos caprichosos; exageración del ideal materialista; y esclavitud por la ambición y el hedonismo. (ROJAS, 2002)

Se vive en una sociedad triste, sin ilusión, distraída por cuestiones insustanciales, en la que son necesarias mucha fuerza, tesón e ideas claras para salir de ahí. La cotidianidad invita a seguir en ese carrusel. Hay que proyectar y ensayar un nuevo esquema para escapar de estas redes que hacen mucho ruido, pero que no satisfacen el corazón humano. El hombre light no es feliz: tiene una cierta dosis de bienestar, pero no puede saborear lo que es la felicidad, aunque sólo sea de forma esporádica; tiene placeres, pero sin la verdadera alegría, ya que está centrado en sí mismo, en una egolatría sutil en la que se encuentra atrapado. Según E. Rojas: es necesario cambiar de ruta y orientarse con dirección a los valores humanos.

7.5.8.10 *El cansancio de la vida*

En el cansancio de la vida, la fatiga no se refiere a nada concreto. Conciérne a la vida como totalidad. Ante la pregunta ¿qué es la vida? E. Rojas, responde: la vida está constituida por un complejo grupo de ingredientes de todo tipo a los que cada hombre debe enfrentarse. La vida tiene dos vectores esenciales: personalidad y proyecto. (ROJAS, 2002)

A lo largo de la vida uno va formando su personalidad y realizando su proyecto concreto. Una de las cosas que más cansan es la lucha permanente con los reveses, sinsabores y frustraciones que cualquier vida implica, porque para hacer algo grande en ella hay que luchar mucho, y para salir adelante, quemar las naves. Ante la crisis psicológica que conduce a la pérdida de ilusión por los anhelos personales la mejor terapia consiste en tres operaciones complementarias:

1. Replantearse la vida.
2. Poner orden. Establecer una jerarquía de valores y preferencias.
3. Aplicar una voluntad firme para llevar a cabo los propósitos.

7.5.9 Resumen apartado 7.5

Los animales y los humanos juegan. El juego traspasa los límites biológicos o físicos. El ser humano es algo más que un mero ser racional, puesto que el juego es irracional e intuitivo. Jugando fluye el espíritu creador, se pasa de lo material a lo pensado y de lo pensado a lo material. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora, un juego de palabras y tras él se oculta un juego de ideas, una invención, una creación. Todo lo místico y mágico, lo heroico, lo “músico”, lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en el juego noble, origen de la vida cultural: derecho y orden, artesanía y arte, erudición y ciencia. Estas actividades humanas tienen sus raíces en la actividad lúdica. En sus fantasías juega un espíritu inventivo. El juego es la base de la cultura.

El juego presenta ciertas *características*. Se juega por voluntad. Se puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Su necesidad surge del placer experimentado. El juego es desinteresado, absorbe al jugador, convierte lo serio en divertido. Mientras se juega hay cambio. Se realiza dentro de un tiempo y en un “terreno de juego”. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. Juega con el azar creando orden. Oprime y libera, arrebatada, hechizada, embriagada. Desborda ritmo y armonía. Hay un componente de riesgo, *incertidumbre y azar*, que pone a prueba las facultades del jugador: su fuerza, resistencia, inventiva, espíritu.

Es un elemento espiritual fundamental de la vida. El deportista, el actor, el pianista, todos juegan. El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. Todas las acciones culturales como el rito, magia, liturgia y sacramento entran en el concepto “juego”. Se observa en categorías como “mover”, “obrar”, tocar instrumentos, intervenir en algo, hacer una acción sin garantías de éxito, llevar a cabo un asunto, maquinando algo, el jugar de la imaginación, el juego dialéctico, filosófico, psicológico, el jugar papeles, manipular objetos, actuar, representar... que nada tienen que ver con el juego en sentido estricto y formal. Su aplicación a las holguras de un mecanismo ayuda a entender su aplicación en actos ligeros, libres, poco condicionados.

Es difícil separar las ideas de competición, porfía, reto, peligro y rivalidad del juego. Tiene un carácter antitético. Se juega entre dos bandos. Se busca “ganar”. A la victoria se enlazan: exaltación, honor y prestigio. Se juega “por algo”. En el juego antitético de tipo agonal la tensión e incertidumbre, alcanza su grado máximo. En el juego el elemento apasionante es la perspectiva de ganancia. El reto, la incertidumbre, la incerteza de ganancia, la inseguridad del resultado y la tensión son la esencia de la actitud lúdica. Esta tensión determina la conciencia y el valor del juego, y cuando crece, el jugador se olvida de que está jugando, “dando hasta la piel” por alcanzar el éxito.

El juego mental transporta al dominio de las *fantasías* que relacionan presente y futuro. Divertirse sólo, soñando, jugando con las ideas, es un juego. El juego mental “juega” con la fantasía e *imaginación*. Este juego es simulación; expresa sentimientos, esperanzas y frustraciones sobre la realidad y sobre los deseos y posibilidades futuras. Estas simulaciones encuentran nuevas alternativas. En los juegos mentales hay un componente de *riesgo, incertidumbre y azar*. El juego mental es placentero, relajante y se convierte en la semilla de futuras opciones de éxito. Durante el juego, el individuo se olvida de sus problemas y preocupaciones. Jugar es contagioso. Permite una descarga emocional sin grandes riesgos. Reírse, jugar a la pelota, plantar flores, pensar, bromear; estas diversiones liberan, relajan y satisfacen. A través del juego se afrontan mejor los problemas y cambios. Los juegos no surgen de la nada. Se desarrollan a partir de carencias, pérdidas, deseos, preferencias... Proporciona placer. Reduce tensiones. Ayuda en las relaciones humanas. Proporciona flexibilidad. Como afirmó R. Fagen: “En un mundo que presenta continuamente retos únicos y una gran ambigüedad, el juego nos prepara para un planeta en constantes cambios”.

Para poder jugar se inventan herramientas. Esta búsqueda es también un juego. El jugar a buscar nuevas herramientas lleva a considerar la creatividad como un metajuego. La creatividad y el juego se potencian mutuamente. *El juego* divierte inventando. Para Molella: “La esencia de la actividad creativa radica en el juego. La inventiva nace de la asociación libre y jubilosa de la mente”. El juego es una forma divertida de explorar nuevos horizontes. Permite, no sólo, conectar con las sensaciones, las emociones y la intuición, sino también, combinarlas. Transforma el conocimiento, crea nuevos mundos y reglas: inventa. El juego transforma la información disponible del jugador, convirtiéndole en inventor.

Investigadores como B. Sutton-Smith, B. Thorne, H. Schwartzman, R. Fagen y L. Terr, lo consideran vital para una vida sana y plena de éxitos. El juego se relaciona con la salud mental. Las personas juegan de formas diversas: hacen poemas, diarios, dibujos, historias, fotos, juegan al golf, hacen baile. También se ríen, bromean, construyen metáforas. El juego alegra el ánimo, crea un estado mental que capacita para empezar a entender los problemas. La falta de juego deprime, entristece, tanto a los individuos como a la sociedad en general. Quienes juegan están relajados, despreocupados, disfrutan del momento. El juego es una “actividad destinada a pasarlo bien”. Al jugar no se experimentan límites. La autoconciencia desaparece. El individuo se olvida de sí mismo, su mente se libera. El juego no aborda el problema de frente, las soluciones más innovadoras surgen de un enfoque lúdico: buscando ideas alternativas.

Frente al juego se tiene “lo serio” y en especial el “trabajo”. Lo serio es lo que “no es juego”. Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio. El ocio no es juego. El juego es activo; el ocio es pasivo. El ocio es tiempo libre. El juego es tiempo aprovechado. Se suele considerar al trabajo como opuesto al juego. No tienen por qué ser excluyentes. Según Jung: “Sin jugar con la fantasía, todavía no ha nacido ningún trabajo creativo”. El trabajo a menudo lleva aparejado un segundo objetivo: divertirse. Cualquier actividad destinada a divertirse es un juego. Así, gran parte del trabajo supone un juego para el individuo. En el trabajo creativo no debe de evitarse “lo lúdico”, sino, todo lo contrario, pues, justo esta actitud, es el motor de la creatividad.

Los niños crean fantasías. Sin ellas no hay juego. El juego infantil, instintivo, es la primera de todas las formas humanas de juego. El juego es instintivo y se juega instintivamente. Jugar mucho y duro a una actividad permite jugar mucho y duro a otra distinta. A través del juego, se desarrolla la capacidad de adaptación. El juego cambia porque está vivo. Y esa cualidad mantiene vivo al individuo. Quienes convierten su trabajo en un juego le sacan mayor partido, y parecen más felices. Muestran una fuerte concentración placentera, un estado mental que siempre ha estado asociado al juego y a la creatividad. Es el estado denominado de “*flujo*”. En apartados anteriores ya ha quedado claro que los individuos que experimentan este estado alcanzan una “experiencia óptima”, son plenamente felices y altamente creativos.

Dedicando buena parte de las energías a jugar, se pueden expresar las fantasías de manera más completa, sin ocasionar un daño a los demás tal vez inevitable si nuestro espíritu fuera menos lúdico. Muchos científicos han conseguido, tras un duro y largo trabajo, realizar grandes descubrimientos, pero al principio ellos mismos reconocen que “sólo estaban jugando”. El juego beneficia al individuo y su entorno. El juego se alimenta del juego. Todos los investigadores coinciden en que cuando una persona aprende a jugar, se vuelve más fácil jugar en otras circunstancias y otros momentos de la vida. Cuando se está jugando se saca lo mejor de uno mismo.

¿Es la vida un juego? El ser humano constantemente utiliza los verbos *ganar* y *perder*. Todo ser humano tiene unas *cartas de juego* ocultas. En el juego de la vida se ve al jugador, se oyen sus palabras, se ven sus gestos, pero se ignoran las ideas y los sentimientos. El juego de la vida se juega con dos barajas: las cartas visibles y las cartas de las ideas y los sentimientos que nadie conoce salvo uno mismo. Existe una tercera carta: la libertad de respetar o no el código ético de las dos barajas. En el juego de la vida nadie sabe nunca cuáles son las verdaderas cartas del otro.

La naturaleza, jugando a los dados, reparte diversas cartas al niño: los distintos cuerpos y cerebros de tan diferente valor; las diversas familias, orfelinatos, calles, castas y clases. Como en el ajedrez, la naturaleza no coloca a todos como peones, sino como rey, reina, torre, alfil o peón. El azar interviene en la vida. Es un jugador más del juego de la vida. El primer juego de la vida es la carrera de los espermatozoides. La naturaleza, siempre aficionada a los juegos de azar, da a cada espermatozoide cartas distintas.

El ser humano es juguete de sus propias pasiones. El ser humano está programado genéticamente con ganas de ganar, con la satisfacción inevitable si gana, y con un disgusto ineludible si pierde. En el juego de tener razón, las cartas son las palabras y las ideas. Gana el juego el que tiene razón. A veces la sociedad descalifica a alguien como loco, por ser innovador: el que se atreve a cuestionar dogmas intocables de su sociedad. El innovador tiene como cartas: su razón excepcional, su genio e ingenio, su descubrimiento, su fuerza interior y su convicción. En las primeras partidas, cuando se enfrenta con su entorno social, lleva las de perder, pero puede ganar el juego. El genoma biosocial da más cartas a la sociedad que al individuo. Pero, en este juego, puede el innovador, el ser humano excepcional descubrir algo ignoto y ganar a la sociedad.

Hay diferentes juegos de la vida: juegos de “salvajes” y “civilizados”, juegos del listo y del tonto, juego del loco y del cuerdo, juego del culpable y del inocente, juegos académicos, el juego de la fama, el juego de la igualdad, el juego del amor, el juego de la vida contra la muerte, el juego económico... El genoma biosocial empuja al ser humano, por medio de los sentimientos de la insatisfacción y la creatividad, a diseñar nuevos juegos, con nuevos jugadores, nuevos terrenos de juego y nuevas reglas. Los humanos siempre sueñan con una situación utópica, empeñados en crear una sociedad mejor. Es el juego humano. El juego de vencer es diferente del de convencer. Éste último no se puede ganar. El inventor o científico tiene que convencer. Sorprende la importancia y trascendencia que tiene en los juegos humanos una persona, un jugador nuevo, novedoso, audaz, dispuesto a crear nuevos equipos, el llevar el juego a nuevos terrenos y cambiar las reglas del juego. Los Arquímedes y los Colón, los Copérnico y los Galileo Galilei, los Servet y los Fleming son jugadores audaces, que guiados por la pasión del *Homo ludens* han tenido la osadía de enfrentarse a errores, traiciones nefastas y a la Santa Inquisición del sentido común.

El juego humano es a la vez econopolítico, teopolítico, geopolítico y varios juegos más; los equipos son varios y variopintos, equipos que se alinean y luchan entre sí, y que, por otra parte, deben de contar con los Buda, los Einstein, los Marx, los Osama Bin Laden, con jugadores individuales que desafían a los grandes equipos, a sus propios equipos y/o a los equipos rivales, jugándose su propia vida en algunos casos. En todo juego humano intervienen a la vez varios equipos, varios juegos y varios jugadores.

En los juegos humanos intervienen cinco protagonistas: la naturaleza, la cultura, el ordenador cerebral, el sujeto y el azar. *La naturaleza* decide qué margen de libertad y creatividad deja a los otros protagonistas. Respecto a *la cultura*, los equipos humanos producen sistemas culturales impuestos desde la infancia. El *ordenador cerebral* aprende de forma mayoritariamente inconsciente muchas reglas culturales. Presiona al individuo a jugar: castiga al perdedor y llena de placer al ganador. *El sujeto*: sus pensamientos, sus sentimientos y sus intenciones se ignoran. El sujeto, cuando está consciente, siente, piensa, imagina, inventa, crea artefactos, ciudades, nuevas teópolis, ideópolis, libros maravillosos, composiciones musicales... Este sujeto creativo, rebelde, utópico, imprevisible, crea juegos, cambia las reglas del juego en muchos campos y crea nuevos equipos.

Se debe considerar la importancia del *azar* en los juegos humanos. En los juegos de la vida, el azar reparte cartas: a un espermatozoide le otorga una diabetes hereditaria y a otro, el genio de un Einstein. Cada jugada y cada jugador intervienen e interfieren en todos los juegos, equipos y jugadores. El jugador, al jugar, altera el juego y, al mismo tiempo, el juego altera al jugador. Nadie puede controlar al azar. Cualquiera se disgusta cuando pierde una partida por una fortuita jugada del azar. Más tarde, descubre que fue indispensable perderla para poder ganar otra más trascendente en el juego de la vida. El azar decide “la suerte” de los juegos humanos. Sea la Divina Providencia, sea el destino inapelable, sea la caprichosa Fortuna, o sea un ciego azar, lo cierto es que el dado inesperado concede cartas aleatorias en el juego humano. Cuando menos se espera se pierde algo o alguien. No se puede suprimir la alegría de ganar o la tristeza de perder, ni decidir si se nace, cuándo y dónde, ni cuándo morir.

El juego es como el oxígeno para la vida. Si, del *homo ludens*, se suprimen las ganas de jugar y de ganar, los seres humanos dejarían de idear, de imaginar, de trabajar. Las ganas de ganar mueven al individuo. El científico que va cada día al trabajo, busca solucionar los problemas, intenta ampliar su conocimiento, hace hipótesis, prueba y analiza los resultados, se equivoca y altera sus hipótesis, discute, se enfrenta y colabora con otros, se responsabiliza de sus acciones, incluso, puede no sentirse bien remunerado, no tener “éxito” para otros ... Supera estos “sacrificios” gracias a las ganas de ganar que le insufla su ordenador emocional. Se trata de un mecanismo emocional inconsciente. Sueña con convertirse en un Einstein, Pasteur o Edison. Le gusta el juego. Las ganas de ganar le empujan a luchar hasta alcanzar el ansiado premio. Los científicos y los técnicos, en sus juegos feroces y apasionantes, inventan y crean desde la palanca de Arquímedes hasta el teléfono de Antonio Meucci, pasando por la radio, la televisión, Internet, los automóviles, los barcos, los trenes, los aviones... El patrimonio de la Humanidad es maravilloso e impresionante. Es el resultado de un juego multiseccular entre equipos y jugadores variopintos. El científico que descubre o inventa la penicilina, al jugar con/contra otros científicos, gana su juego y se lleva el trofeo, pero toda la familia humana gana con el nuevo invento de la penicilina.

Así pues, se pueden ver cuatro razones de ser, fines o funciones del juego: la energía que mueve a los jugadores a jugar, la unidad y cohesión de los equipos cuando juegan, la jerarquía dinámica de los equipos y jugadores y el Gran patrimonio de la Humanidad.

Finalmente, se ha visto que dependiendo de la actitud ante la vida, los resultados pueden ser más o menos creativos. Todo la exposición realiza sobre este tema intenta ayudar a dar más forma al modelo de creatividad expuesto. La creatividad no deja de ser una actitud ante la vida. Esta actitud, igual que el modelo, tiene una alta componente de azar, incertidumbre, pero se ven compensadas por el esfuerzo aportado por la persona para superar estos retos. Por otro lado, el esfuerzo se ve compensado siempre y cuando el individuo encuentre una gran satisfacción a la hora de realizar las actividades asociadas a la superación del reto. Actividades que intentan eliminar la incertidumbre y el azar, por medio de aumentar su conocimiento. Pero, gracias a una actitud lúdica ante la vida, la satisfacción encontrada en las actividades aumenta doblemente, pues, como juego, también divierte. Al mismo tiempo, este “juego de la vida” enseña al ser humano a jugar con las variables que se encuentran a su alrededor, y, este mismo juego, le lleva a emplear cambios en las variables en algunos casos de forma fortuita. Es el pez que se muerde la cola: Para controlar la incertidumbre no se debe tener miedo al fracaso, y esta valentía, asociada al reto propuesto, debe satisfacer tanto que sea tomado como un juego, pero este juego, hace que el individuo juegue sus fichas, un poco al azar, y como a medida que avanza el juego muchas de las fichas se habían colocado en lugares correctos, el placer encontrado le permite seguir jugando, y así, cada vez acercarse a los retos propuestos y al mismo tiempo le da energías para plantarse otros. Todo esto recuerda que la propia vida es un proyecto y, por tanto, requiere construir un **proyecto de vida**. Sin un proyecto de vida, que en parte no es totalmente definible, uno no sabe a donde va. Por tanto, esta actitud ante la vida aporta creatividad al individuo. Por este motivo, el modelo de creatividad expuesto es un intento de transportar esta actitud ante la vida (potencialmente creativa) a un entorno industrial, en concreto aquel que requiere un incremento de creatividad e innovación.

