

## Homo ludens Luis Armando Aguilar Sahagún

### **Juego y trabajo**

Platón exaltó el trabajo como forma de juego, y definió el juego como el contenido esencial de la vida de los hombres, como el modo de existencia más digno de ellos (La Leyes, libro VII). El historiador de la cultura Johann Huizinga ha caracterizado al hombre, más que como ser que piensa o que trabaja (homo sapiens, homo laborans), como «hombre juguetero» (homo ludens).

Ser es también jugar. El juego es un modo «serio» de ser con los otros, ateniéndose a unas reglas. El juego es a veces «agónico», a veces gozoso. Se desenvuelve entre la competencia y la disipación. Es tiempo y espacio de recreación. Muchos animales juegan, no sólo el hombre; pero sólo él puede establecer sus propias reglas, cambiarlas y someterse a ellas. El hombre crea y recrea la cultura no sólo trabajando, sino también jugando.

El hombre es y se hace hombre al jugar. Puede entenderse por juego la ocupación cuidadosamente separada, aislada del resto de la existencia y realizada, por lo general, dentro de límites precisos de tiempo y lugar. El juego se caracteriza por ser una actividad libre, separada, incierta e improductiva, reglamentada y ficticia. Está en cierto modo encerrado en sí mismo, y ahí genera un orden propio, no exento de tensión, de incertidumbre, de un elemento azaroso.

Si el trabajo es penoso, es porque obedece las leyes y se orienta a la finalidad del mundo objetivo. El juego, por el contrario, suspende temporalmente las normas y los imperativos del mundo objetivo, como afirma H. Marcuse.

### **Significado del Juego**

Hay varios tipos de juego: de competencia, de azar, de simulacro, de vértigo. El modelo por excelencia es el juego del niño, por su carácter espontáneo y su improvisación. Al extremo, cuando el juego se complica para hacerlo «más interesante», cuando exige mayor disciplina y carga de reglas que lo hacen más complicado, podemos hablar del juego típico de adultos (ludus).

El juego es una experiencia que presenta un valor en sí misma. Se juega «porque sí» y, si bien el hombre es capaz de hacerlo, no se subordina, de suyo, a otra cosa. Aquello a lo que se subordina puede disminuir o aumentar su valor, puede pervertirlo o hacer de él algo sublime.

El juego no es, en primer término, lo que se hace con el «tiempo perdido», sino ante todo un modo de colmar el tiempo con la misma intensidad de atención y entrega que demanda el trabajo, o con la soltura de las fuertes amarras que constriñen los ritmos de la vida por los deberes y obligaciones que impone el trabajo cotidiano. Se caracteriza por la libertad, la gratuidad, la creatividad y la satisfacción.

Una sola persona es capaz de jugar, como el «solitario» de la baraja. Pero el juego tiene su plenitud cuando es compartido. Por ser con otros, se juega con otros. Por ser para otros, se juega para otros.

«El juego –afirma Hugo Rahner– es esencialmente una actividad corporal y espiritual del hombre: la acertada expresión de un poder espiritual e interior que cuenta con la ayuda de estos corporales y visibles, de sonidos audibles y de materia palpable. En la medida en que el juego consiste en un aprendizaje del espíritu hacia su origen corporal, este aprendizaje, desde el punto de vista biológico, no es más que un bello ejercicio de instrucción corporal,

y desde un punto de vista espiritual, comprende todo lo artístico en su sentido más amplio. Así, la palabra 'juego' adquiere sentido para nosotros cuando el dominio de lo corpóreo a través del espíritu, de algún modo, ha encontrado su realización en la facilidad, en el dominio y elegancia para el mismo juego. Y esto sucede cuando la palabra, el sonido o el gesto son dóciles y disponibles para el espíritu; cuando el cuerpo visible convierte su expresión en una plenitud interior que en sí misma se apacigua. Por esta razón el juego es una actividad que comprende en su voluntad el ser activo, que tiene sentido, pero no finalidad» (El hombre lúdico, p. 14).

El sentido que tiene el juego en sí mismo, ha llevado a pensar si el juego no sólo es algo de carácter esencial para el hombre, como podría ser trabajar, sino más esencial aún que el trabajo (donde, según Marx, el hombre se crea a sí mismo, prescindiendo de un Dios Creador), por el que el hombre se «re crea» (como pensaban Platón o Schiller). Queda abierta la pregunta de si, por una parte, lo lúdico puede ser integrado al trabajar y viceversa (Marcuse Moltmann).

### **Juego, presente y comunión**

Al jugar, el hombre establece un ritmo de vida distinto del tiempo de trabajo. El niño se embebe en el juego. Vive en el presente. Así también el hombre que, de alguna manera, busca reconstruir esas experiencias. El hombre puede pasar horas jugando, sin darse cuenta. El jugador, el atleta, el deportista, están de otro modo en el mundo, el espacio y el tiempo. Algo hay en el juego que es atisbo de lo que no es mera temporalidad.

El juego es también un modo privilegiado de ser y estar con los otros. Es un espacio privilegiado de encuentro. Puede ocurrir en la espontaneidad, en el acuerdo que genera la simpatía, o en medio del conflicto que puede llevar hasta la destrucción; el juego permite que se limen los antagonismos y asperezas, o también que se acentúen las rivalidades, siempre dentro de marcos más o menos reconocibles y aceptados por los participantes (lo que no ocurre en el «juego sucio»).

Entre el trabajo y el ocio, la competencia y el reto, el juego hace posible pasar el tiempo junto con otros, en lo que tiene sentido y en lo que aparentemente no. Hace posible buscar y encontrar la armonía, la sintonía con el otro de cara a esa tarea peculiar que puede ser muy exigente, pero no es un quehacer del que dependen la sobrevivencia ni la solución de los grandes asuntos de la convivencia. El juego rompe las rutinas, y su vivencia se convierte en promesa de una vida sin cadenas.

### **Juego y Humanización**

Podemos preguntar por el sentido antropológico del juego: humanizar. También cabe advertir su carácter ambiguo, cuando es deshumanizante. Su sentido antropológico consiste ante todo en crear, re crear —el hombre se recrea y recrea—, la relación con los demás, la comunicación, la salud, su carácter educativo, el conocimiento mediante el aprendizaje lúdico y el desarrollo de la creatividad. El juego auténtico, puro, constituye un factor decisivo de toda cultura, tan importante o incluso más que el mismo trabajo (Huizinga).

El hombre es y se hace más humano cuando juega y sabe jugar. Sus sentidos pueden ser múltiples, pero sin duda uno de ellos es que ayuda a ver las cosas de manera diferente, con humor; a relativizar el mundo de lo apremiante, lo serio, a valorar todas «las formas de lo innecesario» (Zubiri).

Parece que el sentido más profundo del juego es el de carácter religioso, sacro. Los dioses juegan, como lo hace la Sabiduría divina, y los hombres aprenden a celebrar y a rendir culto

en el juego sagrado de la liturgia. El culto es una representación vicaria. Platón vio cómo en él se da una identidad entre el juego y la acción sacra, y llegó a pensar que los juegos dedicados a la divinidad son lo más alto a lo que el hombre puede dedicar su vida.

El juego es, en sus raíces y en su floración, un misterio sacro –la esperanza de una vida transformada en gesto–. El juego es encantamiento, presentación de lo que es totalmente distinto, anticipación de lo venidero y negación de la pesada realidad. Así, de repente, lo terrenal se convierte mediante el juego en algo provisional, que es pronto superado para acabar erradicándolo definitivamente. Entonces el espíritu estará preparado para entrar en lo fabuloso, para entrar en el mundo de las leyes completamente diferentes, para ser libre e independiente como un rey, para ser divino. El hombre lúdico espera esta maravillosa liberación.

### **El «Juego» de la vida**

La vida puede ser vista también como un juego en el que se juega todo y se puede perder todo. El hombre necesita aprender a ubicarse, elegir el lugar, el papel, el sitio donde quiere jugar «el juego que todos jugamos», al crecer y convivir en «el teatro del mundo». Aprender y llegar a dominar las reglas de ese juego, con lo que tiene de salida, de evasión, pero más, de liberación, de gozo, de placer, del disfrute que compensa, puede costar mucho trabajo.

¿A qué estamos «jugando»? A vivir, a tomar la vida en serio, a ponerlo todo a prueba, y a uno mismo; a «probarse». Perder o ganar quizá no sea tan importante en último término; asumir que el fracaso es parte de la vida, para seguir, para seguir siendo hombres y mujeres que nos encontramos, en la alegría inesperada de la broma y del gesto lúdico, de la salida hilarante, más allá de los rigores, de los fragores del día o en medio de ellos, en una jornada y en la hora del descanso.

Desde otra perspectiva, queda planteada asimismo la cuestión de si, en la experiencia del juego, la vivencia del tiempo es cualitativamente diferente de la que se da en las «jornadas» de trabajo, en las «horas» de trabajo intenso, duro, cuando el parámetro es el tiempo que miden las manecillas del reloj, el amanecer y el anochecer, la aurora y el ocaso. El tiempo que cautiva en el asunto mismo, en el estar con otros, en el esparcimiento, la fascinación silenciosa, gozosa, tensa, intensa, en la que parece que se suprime el tiempo, y se gusta del instante, y se le desearía eternizar. Si el juego es, en su sentido más profundo, una anticipación de esa «otra vida» esperada explícitamente por algunos, vida que no dura nada, o que perdura para siempre.

Trabajar, jugar como un niño, totalmente presente, en lo arduo y en lo suave, celebrando que se está ahí, en el instante que tiene su germen eterno, su olor, su sabor, su «más, más por favor, más», y así, irse acabando, en un desgaste y en la gracia con que se pasa el rato, las horas, la vida, hacer cosas, decir una palabra y comunicar, en todo amar, que es lo que cuenta y se queda para siempre, por más que uno se acabe.