

ROGER BARTRA

Sinapsis

LA LIBERTAD EN JUEGO

112

LETRAS LIBRES
DICIEMBRE 2011

EL JUEGO ES UNA DE LAS ACTIVIDADES humanas que más ha sido asociada con la libertad. Cuando los humanos juegan, se ubican en un espacio peculiar donde se practican actividades que no parecen necesarias ni útiles y donde reina el libre albedrío. Los mejores estudios sobre el juego no han dejado de señalar que se trata de un comportamiento libre y aparentemente superfluo. Johan Huizinga, en su *Homo ludens* (1938), un libro extraordinario, afirma que una de las principales características del juego es que es libre. Jean Piaget, el gran psicólogo, dice en *La formation du symbole chez l'enfant* (1945) que el juego “es la actividad libre por excelencia”; piensa que el juego infantil va acompañado de un sentimiento de libertad y que anuncia al arte, que es la expansión y el florecimiento de la actividad lúdica espontánea. Por su parte, Roger Caillois, en su brillante reflexión sobre el juego (*Les jeux et les hommes*, 1958), establece a la libertad como su primera característica.

El juego es una actividad libre y voluntaria que al mismo tiempo implica un orden regulado. Esta combinación coloca al juego en el mismo plano que otras expresiones exocerebrales como la música, la danza y las artes plásticas. Todas las formas de juego transcurren de acuerdo a reglas, y al mismo tiempo son el resultado de decisiones voluntarias libres en las cuales es difícil advertir una función o una utilidad inmediata. Los juegos de competencia establecen reglas para asegurar la igualdad de oportunidades y ordenar el desarrollo de la confrontación, sea de tipo deportivo (fútbol, carreras, atletismo) o de carácter intelectual (ajedrez, go, damas). Incluso los juegos de simulación, donde los participantes actúan como si fueran un personaje, un objeto o un animal, ocurren bajo condiciones y regulaciones más flexibles pero indispensables para el ejercicio lúdico. En los casos de simulacro de lucha encontramos reglas incluso cuando los jugadores no son personas sino animales, por ejemplo cachorros o gatos, que se enfrentan sin hacerse daño, pues controlan la fuerza de los mordiscos

y los zarpazos. Los niños que juegan a ser piratas, *cowboys*, indios, policías, ladrones, soldados, astronautas o bomberos siguen ciertas reglas no escritas y ponen límites a la representación. Los juegos de azar se desarrollan de acuerdo a normas y principios previamente acordados. También los juegos meramente motrices como saltar, dar vueltas vertiginosamente, revolcarse o dar volteretas implican el seguimiento de pautas y ritmos que guían la repetición con variaciones de los movimientos.

El espacio del juego es un excelente laboratorio para observar las peculiaridades del exocerebro y mostrar que allí reside el libre albedrío. A mi juicio, el juego es una de las expresiones primordiales y acaso más puras de lo que he llamado la incompletitud del cerebro. El juego es una prótesis inútil en su expresión inmediata, pero contribuye a estimular los procesos simbólicos de sustitución. El hecho de que es una actividad que los humanos comparten con los mamíferos superiores y con algunas aves amplía las posibilidades de análisis del fenómeno lúdico. A nivel biológico, el juego es una actividad que consume gran cantidad de energía y expone a los animales a los peligros de lastimarse o de ser sorprendidos por un predador. Sin embargo, el juego ayuda a construir un conocimiento práctico del entorno, a adquirir y perfeccionar habilidades físicas, a cimentar las relaciones sociales y a afinar tanto la musculatura como el sistema nervioso. El juego carece de funciones inmediatas, pero a largo plazo permite a los animales jóvenes simular, en un contexto relativamente seguro, situaciones potencialmente peligrosas a las que se podrían enfrentar en el futuro.

Se han hecho experimentos para probar la utilidad del juego. Ratas muy jóvenes fueron criadas en completo aislamiento; una parte de ellas tuvo la oportunidad durante una hora diaria de luchar juguetonamente; otro grupo fue privado totalmente de la posibilidad de jugar. Cuando después de un mes estas ratas fueron lanzadas a la jaula de otra rata, esta casi siempre las atacó como intrusas. Las ratas que no habían jugado se comportaron de manera anormal y tendían a mantenerse inmóviles, a diferencia de las ratas que habían tenido oportunidad de jugar. Aparentemente la falta de juego afectó la capacidad de las ratas para enfrentarse a un mundo competitivo.

Se ha dicho que el juego, desde el punto de vista de su función, es un andamio para el desarrollo; una vez realizado el trabajo, desaparece. No obstante, sabemos que el juego, al menos en los humanos, lejos de desaparecer, se mantiene como un elemento importante en la vida adulta. Así que, más que un andamio, el juego sería una prótesis imprescindible y no desechable.

La idea de que la libertad no es una mera ilusión —que ha sido el tema de toda la serie de *Sinapsis* publicadas durante este año— puede desembocar en el juego: allí se puede ver que el libre albedrío no es una quimera. La cultura es juego, como creía Huizinga, y la actividad lúdica es la muestra más clara de que la conciencia humana es capaz de ser libre. El juego se encuentra en la base de la música y la poesía, pero también en los cimientos de la vida política. El juego político puede ser fuente de muchos males pero también es un posible espacio de libertad. ❧