

**HUIZINGA, JOHAN***Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.*

Rowohlt, Hamburg, 1960.

Fernando Lolas Stepke<sup>1</sup>

La obra de Johan Huizinga constituye una sólida aportación a la cultura europea. Su autor, nacido en Groningen, Holanda, en 1872, falleció poco antes de terminar la Segunda Guerra Mundial en 1945. Universal atención recibió su libro ahora clásico, *El otoño de la Edad Media*, que estudia las formas de vida y espíritu de los siglos XIV y XV en Francia y los Países Bajos.

En 1938 apareció *Homo Ludens*, una contribución a la historia cultural que examina la tesis de que en el fundamento de muchas prácticas sociales y culturales se encuentra la idea de “juego”. Ello incluye, por supuesto, el Derecho, la filosofía, el arte y ciertamente la ética. No debe olvidarse cuanto de “juegos de lenguaje” descubrió Wittgenstein en el trabajo filosófico y como ello debe tenerse en cuenta al contrastar posturas y examinar la forma en que las personas y las escuelas abordan el problema de tomar decisiones morales.

Lejos está una postura como la de este libro de restar importancia o seriedad a las actividades que examina. Todo lo contrario. Demuestra que la oposición entre juego y seriedad o entre juego y trabajo bien puede ser un artefacto cultural impulsado por ideologías específicas que tendemos a considerar naturales y excluyentes.

Las definiciones de juego son, por cierto, complejas. Puede decirse que se trata de actividades voluntarias, en cuyo transcurso rigen reglas diferentes de las habituales, las cuales quienes juegan deben respetar con “seriedad” (aunque sabiendo que puede no irles la vida en ello), a menudo con una tonalidad de competencia con otras personas y afán de ganar.

Gadamer, aludiendo a esta obra de Huizinga en *Verdad y Método*, agrega otra nota aplicable a los juegos bipersonales o multipersonales. Más allá de la subjetividad involucrada, los juegos parecen “jugarse” solos, con independencia de quienes participan. Lo mismo decía Heidegger del lenguaje, “el lenguaje habla”, no sus hablantes. El juego “se” juega y es un ejemplo de bipersonalidad lograda cuando un juego agonial —con contrincantes— se juega “bien”. La noción de bipersonalidad de Paul Christian, que hemos estudiado en su valencia unitiva, exige también ponderar el aspecto de competición y complementariedad que el juego destaca.

La noción de “juego” tiene connotaciones diferentes en distintas lenguas. Hay algunas que carecen de un sustantivo universal que designe todas las instancias de modo general e inequívoco. En otras, la palabra que designa el juego se une a muchas actividades que, tras una reflexión, pueden subsumirse en el concepto. Así, el alemán *Spielen*, que probablemente deriva de una voz antigua para danzar, se extiende a tocar un instrumento y otras actividades.

Huizinga dedica algunas páginas a la idea de “representación” o “expresión”, que se asocia al juego, tema que retoma Gadamer en sus análisis sobre la dimensión interpretativa o hermenéutica de la vida y sus “verdades” más allá de las obtenidas por métodos. El holandés distingue, en las artes, aquellas performativas —como la danza o el teatro, e incluso la declamación lírica o épica— de las que condensan su trabajo en objetos que quedan fuera del tiempo. Por ejemplo, la pintura y la escultura, también la arquitectura, son artes que no “transcurren” en un tiempo reproducible sino se fijan como objetos. Allí la noción de competición se

<sup>1</sup> Director, Acta Bioethica. Profesor Titular, Universidad de Chile, Chile

Correspondencia: flolas@uchile.cl

restringe solamente al momento productivo, cuando por ejemplo los artistas son convocados a crear obras en concursos.

Sin embargo, aun en estos casos puede defenderse la tesis de que su “resurrección” se debe siempre a un juego entre espectadores que buscan sentido y artistas que lo volcaron a la creación. Menos inmediatamente obvio que en las producciones verbales escritas, este momento de reconfiguración (o de Mímesis III, por emplear la idea de Ricoeur) también puede considerarse esencial.

La palabra “juego”, en la lengua castellana, tiene un potencial metafórico inmenso. Decimos que el viento juega en las ramas de los árboles, que las olas juegan en el mar, que un engranaje tiene buen juego, que las circunstancias juegan a favor o en contra de algo. En ellas van las ideas de ritmo, armonía o azar, a veces mezcladas de modo complejo. El juego de un engranaje es comprobable y predecible. El juego de las fuerzas naturales es impredecible.

No cabe duda de que las nociones asociadas al juego son de interés para quienes se dedican a los asuntos prácticos. Quien domine las reglas explícitas o implícitas puede tener ventajas sobre otras personas. Así en el Derecho, en la guerra, en el culto religioso, pues en todas estas esferas se juega, y se juega seriamente. Baste pensar en qué ocurre si las normas de presentación del “*self*” en la vida cotidiana se transgreden. Ahí aparece de súbito el carácter convencional y antagonístico de muchas de estas actividades. También es evidente cuando alguien se niega a seguir las reglas del juego y entonces estropea la esencia de la vida social (como Alejandro Magno, quien no quiso seguir la regla de desatar el nudo gordiano y prefirió romperlo, con lo cual anuló el juego).

Muchos de los comportamientos dictados por la tradición, el uso y la costumbre se codifican como juegos sociales, cuya racionalidad o razón de ser escapan a la mirada contemporánea, pero cuya transgresión se castiga con exclusiones o discriminación. La norma ética de sentido común está siempre asociada a seguir reglas transmitidas en las cuales se vive. Igual que el lenguaje, que nadie ha creado desde cero pero a cuya comunidad se adhiere mientras se madura en sociedad. Probablemente Wittgenstein separaría los juegos lingüísticos de los no lingüísticos, pero sin duda aquellos predominan al momento de justificar o explicar acciones, fundamento de toda reflexión moral. La libertad inherente a la posibilidad de optar, base de toda ética, exige repensar el juego y sus estilos en la vida social. Hay juegos que gustan en una época y se abandonan en otra. La misma idea de “*fairness*”, que tan importante papel juega en la lengua inglesa, procede del jugar “correcto” y no tiene las mismas connotaciones en otros idiomas. Por ejemplo, adecuadas traducciones al alemán y al español son difíciles, porque en estas lenguas la noción nuclear se tiñe de tonalidades jurídicas que en su origen esta palabra no posee.

Lejos de considerar que los dilemas éticos en tanto “juegos de lenguaje” son así trivializados, esta idea adquiere una densidad y una comprensibilidad mayores cuando se ve su importancia en la vida social<sup>2</sup>. Porque en la lingüisticidad de lo humano, dimensión más allá de las lenguas particulares, se fraguan las visiones de mundo (*Weltanschauungen*) y el mundo vital (*Lebenswelt*) que se construye con vivencias (*Erlebnisse*) y es el crisol de la vida moral. El mismo lenguaje es un juego que “se” juega allende sus hablantes.

La fertilidad de la idea de juego, su valor heurístico y estimulante de la reflexión, también incluye la correcta apreciación del valor de los rituales y procedimientos para la aceptación o el rechazo de las decisiones morales y el aprecio o desprecio de quienes las toman. No en vano de las profesiones se dice que son un “saber-hacer” pero también un “saber-estar” en la dignidad del oficio. Las manifestaciones externas del culto, las presentaciones escenográficas de la vida social, el estilo y la moda, lejos de ser trivialidades, constituyen el fundamento lúdico de lo que se piensa y dice. Y no siempre este ser lúdico es divertido o intrascendente. En bioética, el cómo es tan importante como el qué. No hay interpretación que pueda ignorar las apariencias.

<sup>2</sup> Lolas F. Ortotanasia y tanatotiología. Una consideración sobre “juegos de lenguaje bioéticos”. *Jurisprudencia Argentina* Número Especial de Bioética 2019; III (10): 137-146.