

LA IDEA DE JUSTICIA EN LOS JUEGOS

Por el Académico de Número
Excmo. Sr. D. Gregorio Robles Morchón*

1. La *palabra “juego”* la usamos en contextos de lenguaje muy diferentes. Así, se habla del juego de las olas, de un juego de toallas, de que el color de una corbata no va a juego con el color de una chaqueta, de jugar en la bolsa, o de jugar al fútbol, al ajedrez o a la lotería. Qué tengan en común estos ejemplos es algo difícil de definir, dada su heterogeneidad, como no sea que en todos ellos hay una cierta pauta o regla que, de un modo u otro, con mayor o menor incidencia, se encuentra presente.
2. Me voy a referir, en lo que sigue, tan sólo a los juegos en los que la *acción* de los jugadores es elemento esencial y central. Por lo tanto, dejaré de lado aquellos en los que la acción no aparece, como sucede en los ejemplos del juego de las olas, del juego de toallas y del juego de colores.
3. Dentro de los juegos en los cuales la acción de los jugadores es el elemento central, los hay cuya función básica es divertir o *entretener* y que, por eso, suponen un paréntesis en la vida cotidiana de las personas. Algo que no se hace *absolutamente* “en serio”, podríamos decir. Cuando jugamos a las cartas, al ajedrez o a la lotería nos introducimos en un mundo que se nos presenta como autónomo y divertido, distinto del real, y donde domina la ilusión de ganar, pero sobre todo la de participar en el juego. Mientras dura el juego solemos salir de nuestras preocupaciones y menesteres, y por eso el juego tiene un efecto de solaz y alegría.

* Sesión del día 26 de mayo de 2015

4. Ya Ludwig Wittgenstein (en *Philosophische Untersuchungen*, 1958) llamó la atención sobre la dificultad, o incluso imposibilidad de *definir* el juego. ¿Qué tienen en común el ajedrez y la lotería? Tan sólo una cosa: que en ambos casos hay reglas, aunque, eso sí, las reglas de uno y otro juego son muy diferentes.
5. Por eso, podemos sostener que todo juego es un *conjunto de reglas*, las reglas del juego. Pero no podremos decir en qué consisten dichas reglas si hacemos abstracción de los juegos concretos, pues, por ejemplo, las reglas del ajedrez no tienen nada que ver con las reglas de la lotería.
6. Además, sostener que todo juego es un conjunto o sistema de reglas es bien poco, pues también es correcto afirmar que un ordenamiento jurídico es simplemente un conjunto de reglas (las normas jurídicas), o que toda sociedad es analizable como un conjunto de reglas (las reglas o normas sociales). Este paralelismo permite establecer la comparación entre *juego, derecho y sociedad*.
7. La única manera de “*definir*” un juego consiste en enunciar sus reglas. O, lo que viene a ser lo mismo: la única manera de “*definir*” un juego consiste en leer su reglamento. No es posible definir el juego, sino juegos concretos. Tampoco es posible definir el derecho sino ordenamientos jurídicos concretos, como por ejemplo el derecho español vigente. Empleo aquí la palabra “*definir*” en un sentido peculiar e impropio, pues no se trata de definir un concepto, sino de decir en qué consiste un determinado juego. A esto subyace el problema de qué es una definición, así como el de definir un juego concreto y el de definir el juego en general. No creo que el término “*definición*” sea el apropiado, pues lo que hacemos con cada juego es, simplemente, enumerar sus reglas.
8. El modelo de los juegos posee una gran *potencialidad analítica*. Depende de la perspectiva que se adopte para investigar unas u otras cuestiones. En mi libro *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos* (1984) distingo diversos enfoques, que hoy puedo reformular así: el enfoque antropológico, el sociológico, el psicológico, el pedagógico o educativo, el estratégico —que es el propio de la denominada teoría de juegos—, el axiológico o valorativo y el lingüístico. Este último, que puede denominarse analítico o hermenéutico-analítico, es previo a todos los demás.
9. Desde la *perspectiva estructural*, en todo juego encontramos los siguientes *elementos*, que pueden ser calificados de *necesarios* y *suficientes*: el reglamento, el espacio en el que se ha de jugar, el

tiempo durante el cual se ha de jugar, los sujetos o jugadores, las competencias o posibilidades de acción u omisión, los procedimientos para jugar, o sea, para realizar acciones de juego, los poderes o permisos, y los deberes. Estos mismos elementos son característicos de todo ordenamiento jurídico. El reglamento es el conjunto de las fuentes del derecho del ordenamiento de que se trate. El espacio es el territorio del Estado (refiriéndonos ahora sólo al ordenamiento jurídico estatal). El tiempo es el conjunto de lapsos temporales que afectan al ordenamiento jurídico en su conjunto o a alguno de sus elementos (p.ej., los plazos de prescripción). Los sujetos son las personas físicas y jurídicas, así como los órganos de las personas jurídicas. Las competencias determinan el conjunto de posibilidades de acción u omisión atribuibles o imputables a los sujetos jurídicos. Los procedimientos establecen los distintos tipos de acción jurídicamente relevantes. Los poderes concretan el conjunto de posibilidades de actos lícitos con efectos jurídicos. Los deberes jurídicos, bajo su doble forma de imperativos y prohibiciones, constituyen un aspecto muy relevante de todo derecho. En este aspecto estructural, por tanto, puede afirmarse que el derecho se parece más a los juegos que a la moral, pues ésta es descomponible únicamente en un conjunto de deberes. Los citados elementos son creados por las reglas del juego, al igual que en el derecho por las normas jurídicas, las cuales adquieren un carácter constitutivo además de regulativo.

10. Desde la perspectiva *valorativa* o axiológica el uso del lenguaje hace evidente que aplicamos juicios de valor e ideas de justicia a los juegos. Así, cuando se dice que el resultado es injusto si un equipo ha jugado mejor que su contrincante pero ha perdido, o cuando se sostiene que el árbitro no ha sido imparcial. “Justicia” e “imparcialidad” son dos aspectos valorativos que aplicamos constantemente a la actividad de jugar. Otras expresiones habituales son: “juego limpio” y “juego sucio”, “respeto a las reglas y al adversario”, “igualdad” en las condiciones de los jugadores, “competencia leal”, “deportividad”, “condena de la violencia”, etcétera.
11. Son posibles diversas *clasificaciones* de los juegos. Una primera clasificación los divide en juegos que imitan la vida y juegos que no imitan la vida. Entre los primeros tenemos muchos juegos de los niños, como indios y vaqueros, policías y ladrones. Una modalidad de juegos que imitan la vida son las obras de teatro. Por eso, en inglés se usa las palabras *play* y *player*, y la expresión *to play theatre*. Y en alemán, *Spiel*, *Schauspieler*, *Theaterschauspieler*, *Theater spielen*. Otra clasificación combina el criterio de la habilidad o destreza de los jugadores con el criterio del papel —más o menos

relevante— de la suerte. Podemos distinguir entre juegos de mero azar (como la lotería o el bingo), juegos de fichas en los que no hay prácticamente suerte (el ajedrez), juegos de fichas en los que se combina la habilidad con un componente de suerte (el dominó, el parchís), a los cuales se asemejan los juegos de cartas (el póker, el mus), y juegos deportivos, en los cuales también intervienen ambos factores, la habilidad y la suerte (fútbol, rugby, tenis, balonmano). Estos últimos, a su vez, se dividen en dos grupos: los juegos deportivos en los que no es posible el contacto físico entre adversarios (p.ej., el tenis o el volley-ball) y aquellos otros en que los jugadores de los equipos se encuentran en el mismo espacio, por lo que es posible dicho contacto físico (ejemplos: el fútbol, el baloncesto, el rugby).

12. La primera condición para que exista el juego en su sentido estricto —o sea, como algo que se hace por entretenimiento, diversión o gusto— es la *libertad* de los individuos para jugar o no; o sea, la libertad para ser jugadores o no serlo. En el caso de que no haya libertad para decidir jugar o no jugar, no puede decirse que estemos ante un juego en su sentido auténtico. Muchas situaciones de este género, de falta de libertad para jugar, son posibles, pero yo ahora destacaría tres que pueden considerarse típicas: primera, el verse forzado a jugar mediante amenazas; segunda, el juego profesional; y tercera, la ludopatía. En la primera situación, el individuo decide hacerse jugador para eludir el mal con el cual se le amenaza. En la segunda el juego se transforma en una profesión sometida, entre otras, a las normas jurídicas. El futbolista profesional o el tenista profesional aspiran a vivir del deporte que practican. Hacen del juego su profesión y por tanto algo que forma parte de su “vida en serio”. Aunque juegan, lo hacen de distinta manera que el que juega simplemente por entretenimiento. En la tercera situación, la pulsión interna que sufre el ludópata es una fuerza diferente a la amenaza externa en algunos aspectos, pero similar en otros. Para el ludópata el juego no es un pasatiempo, sino que forma parte de su vida real; el juego invade su vida hasta el punto de que su vida es el juego; él es, antes que nada, un jugador, no simplemente un individuo que juega.
13. Las tres situaciones mencionadas tienen en común el que en ellas la voluntad del individuo se ve menoscabada, condicionada e incluso determinada, dependiendo de la intensidad del factor condicionante. Suele decirse con razón: *coactus tamen voluit*, el coaccionado, sin embargo, quiere; y, por tanto, él es quien decide en último término. Este pensamiento es correcto, pero no puede ocultar que el acto de querer no es libre en su sentido pleno.

14. El segundo valor que todo juego debe encarnar para ser justo es la *igualdad* de las condiciones de los jugadores. Las reglas del juego han de establecer la igualdad en diversos aspectos: en el punto de partida de la acción lúdica, durante la misma, y al finalizar. Los ajedrecistas parten en las mismas condiciones: cada uno tiene su equipo de fichas compuesto por idénticas figuras, y situadas en lugares equivalentes en el momento del comienzo de la partida. La igualdad afecta también a las posibilidades de la acción de juego: cada jugador mueve una de sus fichas alternativamente; y en el resultado se exige la misma condición para ganar: el jaque mate. En el fútbol las reglas exigen la igualdad en cuanto a composición de los equipos y respeto a las reglas del juego. Está excluido por las reglas el trato privilegiado. Sería irrisorio, además de abusivo, el que un equipo exigiera condiciones favorables. Esto es precisamente lo que han hecho y hacen en España los partidos nacionalistas, consiguiendo la desigualdad incluso en la actual Constitución, que es la regla por excelencia del juego político. En la lotería las condiciones establecen también la igualdad del procedimiento y la igualdad ante lo incierto del resultado. Un aspecto sustancial de la igualdad es la imparcialidad de los árbitros, que consiste en tratar a todos de acuerdo con las reglas del juego, sin discriminación de ningún género.
15. En la Teoría del Derecho se suele distinguir entre *igualdad formal* e *igualdad material*. La igualdad formal se refiere a la aplicación igual de reglas iguales para todos, sin acepción de personas. La igualdad material tiene en cuenta la situación fáctica de los individuos. La igualdad de los juegos es, ante todo, una igualdad de tipo formal. Un genio del ajedrez puede jugar con un aprendiz, y lo harán siguiendo las reglas. El Real Madrid puede jugar un partido de fútbol contra un equipo formado por Académicos de la Real de Ciencias Morales y Políticas. Un millonario puede comprar boletos de lotería del mismo modo que un mendigo. Nadie dudará de que esto es así: la igualdad formal triunfa en los juegos. Pero tampoco dudará nadie de quién ganará la partida de ajedrez, qué equipo goleará, y cuántos boletos de lotería puede permitirse comprar el rico y el pordiosero. Los juegos, por tanto, o mejor dicho sus reglas, garantizan la igualdad formal pero no la material.
16. Ello hace que, en determinados juegos, se introduzcan *correctivos en la igualdad formal* para hacer que el juego sea atractivo y emocionante. En las competiciones se establecen categorías en cuanto al nivel o capacidad de juego. Así, en el fútbol, los equipos de primera división se tienen por los mejores, y se arbitra un procedimiento para que bajen a segunda los tres que queden peor en la clasificación al

final de la temporada, y asciendan a primera los tres equipos que han alcanzado las tres mejores posiciones en segunda división. La lotería no introduce correctivos de este género, sino que deja en libertad a los individuos para que, de acuerdo con sus deseos y su capacidad económica, adquieran más o menos boletos. Pero, como un potentado puede adquirir muchos más que un pobre, es evidente que la lotería garantiza la igualdad formal pero no la material.

17. Todo juego exige *lealtad* a las reglas, tanto por parte de los jugadores como de los árbitros. La lealtad a las reglas implica aceptación de las mismas en bloque. Si alguien decide jugar a un determinado juego debe saber que aceptará el conjunto de todas sus reglas, aunque algunas de ellas le parezcan absurdas, molestas o impertinentes. La aceptación de las reglas es normalmente tácita. No se expresa mediante un acto de lenguaje, oral o escrito, sino simplemente por tomar de hecho parte en el juego. Opera aquí la “fuerza normativa de lo fáctico” (Jellinek), la alusión a los *facta concludentia*: del hecho de que alguien decide jugar o juega efectivamente, se deriva que acepta las reglas. La aceptación constituye una actitud interna, que obviamente tiene sus consecuencias externas. Aquí aparece un aspecto psicológico de los juegos, que es también consustancial a todo sistema normativo. Bierling (en su obra *Juristische Prinzipienlehre*) lo denominó *Anerkennung*, reconocimiento. Si las personas no reconocen las normas como obligatorias, entonces será difícil que un ordenamiento jurídico o un sistema moral tenga vigencia social. Un aspecto esencial de la lealtad a las reglas del juego es que se produzca por parte de todos los jugadores. Otro, derivado del anterior, es que domine el principio de reciprocidad.
18. La lealtad a las reglas por parte de todos los jugadores y la reciprocidad conducen a la idea del *pacto* entre todos ellos. Aunque no se manifieste expresamente, las cosas suceden *como si* los jugadores, todos los jugadores, hubiesen hecho un pacto entre ellos para jugar en igualdad de condiciones. Es como si en un diálogo de todos con todos hubiesen acordado las reglas y su lealtad a las mismas en todo momento. Este “como si” es lo que caracteriza las teorías del pacto o contrato social, teorías que recorren la historia del pensamiento político desde los sofistas en Grecia, pasando por el contractualismo medieval y moderno (este último lo podemos llamar “clásico”) hasta llegar al neocontractualismo contemporáneo.
19. Consecuencia de la lealtad a las reglas es la renuncia a su inobservancia y, en caso de que ésta suceda, la aceptación del castigo correspondiente, previsto en las reglas. La inobservancia de las reglas puede llevarse a cabo de múltiples maneras, pero una manera

muy característica es la *trampa*. La trampa consiste en la no observancia de la regla intentando aparentar que se la observa. Es el caso del tahúr que juega con las cartas marcadas, del futbolista que se “tira a la piscina” en el área contraria, o del ajedrecista que, aprovechándose que su contrincante ha tenido que ir al baño, le cambia la posición de alguna de sus piezas. La trampa es la negación del juego. Con la trampa se rompe la fidelidad debida a las reglas, y el juego se acaba. Aunque siempre es posible el perdón y comenzar otra partida. En efecto, del mismo modo que en el derecho existe la institución del indulto, así en los juegos —o en algunos de ellos— es posible el perdón al tramposo para que deje de serlo.

20. Que la trampa sea la negación del juego y, en consecuencia, esté prohibida, no significa que los juegos no admitan *engaños*. Junto a los engaños ilícitos (las trampas) tenemos los engaños lícitos. Así, un buen jugador de póker es el que sabe marcarse un farol con cara de póker, como suele decirse, sin que nadie sea capaz de adivinar qué se esconde realmente detrás de su rostro impasible. Un buen jugador de fútbol es el que engaña al portero al lanzar el balón, de tal manera que, por ejemplo, el portero se estira hacia la derecha y el balón entra por la izquierda. Sucede igual en el derecho, donde encontramos engaños ilícitos y engaños lícitos. Entre los ilícitos, el de quien presta falso testimonio. Entre los lícitos, el declararse inocente ante el tribunal sabiéndose culpable. Una manera característica de hacer trampa en los juegos deportivos es el dopaje. Otra, el de jugar a no ganar (eso es, a perder o a empatar) en los juegos competitivos.
21. Hay *juegos cooperativos* y *juegos competitivos*. En la educación tradicional, a las niñas les gustaban más los juegos cooperativos, mientras que los niños se han decantado siempre por los juegos competitivos. Los cooperativos desarrollan más las cualidades afectivas hacia los otros: el amor, la compasión, la solidaridad. Los competitivos fomentan la individualidad, el arrojo, la fortaleza. En los cooperativos se usa el nosotros, en los competitivos el yo o bien el nosotros —cuando se trata de un equipo— pero en este caso en contraposición a los que no son nosotros. En los juegos competitivos entre equipos se desarrollan ambas facetas: se compete contra otros equipos y se coopera dentro del propio equipo. Tema aparte, pero interesante, es el de la resonancia social de los juegos competitivos entre equipos. El nosotros del equipo se amplifica hasta abarcar sectores amplios de la sociedad. Por eso los grandes equipos tienen un significado social y político que el juego en sí mismo no tiene en absoluto. Pero este es un asunto que pertenece a la sociología del deporte.

22. La *cooperación* exige la solidaridad con los compañeros de juego; y, por tanto, la distribución adecuada del trabajo. Dicha distribución se deberá hacer de acuerdo a determinados criterios, cuya determinación correrá a cargo de los entrenadores. El entrenador es una figura central en todos los juegos deportivos, y muy especialmente en los juegos en los que compiten equipos. El entrenador decide el puesto de cada jugador en el terreno de juego, y asigna las funciones que estima mejor cumplirá cada uno. Ordena su preparación física, y hace las alineaciones para cada encuentro. Además, estudia la estrategia a seguir en cada partido y la transmite a sus jugadores. Fundamental en estos al cooperar es su aptitud y su actitud; esto es, su capacidad físico-psíquica y sus ganas de hacer las cosas bien y esforzarse lo más posible en bien del equipo, tanto dentro como fuera del campo.
23. La *suerte* juega un papel fundamental en la mayoría de los juegos; en algunos juegos constituye su característica definitoria; son los llamados juegos de azar. La lotería es el ejemplo típico de juegos de azar. El procedimiento de la lotería es muy simple: cada individuo adquiere una serie de boletos numerados y, llegado el día del sorteo, la suerte decide quién o quiénes son los agraciados con los premios. La lotería expresa muy bien la llamada justicia procedimental. Los individuos que juegan a la lotería aceptan el resultado como producto de un procedimiento de mero azar, lo que significa también que aceptan el resultado del sorteo como justo. El sorteo no hace acepción de personas, todos los números son iguales entre sí, nadie adopta decisiones que condicionen o determinen el resultado, como no sea las decisiones individuales previas consistentes en la compra de boletos. Nadie puede quejarse razonablemente de que no le haya tocado un premio, ni de que el que le ha tocado en suerte sea insuficiente. La lotería es por tanto un procedimiento justo porque es aceptado por los que en ella intervienen y porque no hay elemento alguno de discriminación. Puede hablarse entonces de una justicia procedimental o intrasistémica, esto es, de una justicia que dentro del sistema se manifiesta igual para todos y en la que no interviene la voluntad de nadie. Sin embargo, no representa una justicia extrasistémica, esto es, una justicia que tenga en cuenta las condiciones reales de la vida de las personas. Como he apuntado antes, un individuo rico puede comprar más boletos que un pobre, y por tanto tendrá mayores probabilidades de ganar algún premio.
24. Como todo el mundo sabe, la suerte juega un papel fundamental en la vida, y por consiguiente también en el derecho. No es lo mismo nacer en un país que en otro, en el seno de una familia o en el seno de otra, tener relación con estas o aquellas personas. El destino de

un partido político no sólo lo deciden sus miembros sino asimismo, y sobre todo, la coyuntura económica o internacional o incluso las modas ideológicas. Un proceso judicial depende en gran medida del sentido común de los jueces que lo juzguen y de la pericia o impericia de los abogados. Por otro lado, los griegos hacían un uso importante de la suerte para designar determinados puestos políticos y judiciales. La democracia está asentada en la idea de que todos los ciudadanos están capacitados al habérseles otorgado —según el mito de Protágoras— las cualidades de la justicia y el respeto. Si todos poseen esas cualidades, que les hacen aptos para el ejercicio de las actividades políticas, es absolutamente coherente que se recurra al azar para los nombramientos. En el derecho moderno se recurre al azar en ciertos casos. Por ejemplo, para designar los jurados, o para la composición de tribunales de oposiciones (en este caso, entre los colegas de profesión). El sorteo se podría emplear también para resolver situaciones difíciles, como por ejemplo cuando el juez tiene que atribuir la patria potestad a uno de los cónyuges divorciados, cuando entre ellos encuentre equivalencia de condiciones para cuidar a los hijos. En determinados contextos, como puede ser la elección de decano de una facultad universitaria, quizás no fuese descabellado dejar a la suerte que, cada año, eligiera a un miembro del claustro.

25. Los *árbitros* deciden sobre las incidencias del juego. Lo dirigen en el sentido de que vigilan que la acción lúdica sea correcta, que es lo mismo que controlar el respeto a las reglas por parte de todos los jugadores. A veces se equivocan y señalan una falta donde no la ha habido o al revés, no la señalan cuando sí la ha habido. Esto le proporciona al juego un factor más de incertidumbre y, por consiguiente, de emoción. Un árbitro justo es imparcial, es decir, señala lo que ve, con independencia de a quien favorezca y a quien perjudique.

Breve *excursus* sobre las ideas de Gadamer (*Wahrheit und Methode*, 6ª ed. Siebeck/Mohr, Tübingen 1990): *El Juego como guía de la explicación ontológica*.

El concepto de juego ha desempeñado un papel relevante en la estética. Gadamer lo utiliza para dar pistas sobre la objetividad de la obra de arte. Pues si en la estética de Kant y de Schiller el juego es considerado en perspectiva subjetiva, él acentúa la perspectiva objetiva. Por ello afirma: “Si hablamos del juego en conexión con la experiencia del arte, es porque juego no quiere decir la relación con él del creador o de quien goza en el juego, ni tampoco se alude a la constitución anímica de ambos sujetos y ni siquiera a la libertad propia de una subjetividad que se realiza en el juego, sino que juego significa

la manera de ser de la obra artística”. En efecto, para Gadamer no está justificado contraponer la conciencia estética y el objeto de la misma como dos realidades enfrentadas, y es por ello por lo que el concepto de juego resulta una verdadera guía para la explicación ontológica.

Resulta muy sugerente el análisis filológico del verbo *spielen* (jugar) y sus derivados. Con esta palabra no sólo se designa 1. El jugar, la acción de jugar, sino asimismo 2. Representar un papel, por ejemplo en el teatro: *Theater spielen*, *Hamlet spielen* (hacer teatro o actuar en el teatro, representar a Hamlet, hacer de Hamlet) y, en general, representar un rol, concepto este último con notable aplicación sociológica y que también se aplica al derecho en la medida en que la persona representa diversos papeles jurídicos en sus diversas situaciones jurídicas (padre, hijo, comprador, ciudadano, administrado, parte del proceso, etc.). Se dice además 3. *Das spielt keine Rolle* (eso no tiene importancia). 4. Quien actúa en el teatro o en el cine es un *Schauspieler* (actor) o una *Schauspielerin* (actriz), como sujetos que se dejan ver (*schauen*) en su acción representativa por los espectadores (*Zuschauer*). Sin embargo, la extensión simbólico-semántica del jugar no se extiende sólo a las representaciones de escenas o de papeles más o menos formalizados, sino también a 5. El acto de tocar un instrumento, así por ejemplo tocar el piano (*Piano spielen*), lo que significa jugar con el piano, igual que en inglés: *to play piano*.

De este breve análisis resulta que juego, jugadores, teatro (o cine), arte y vida social, tienen muchos elementos en común. Pero Gadamer, a mi juicio, no acierta a encontrar el vínculo que une a todos ellos, que no es otra cosa que el constituir ámbitos normativos. Estos ámbitos normativos tienen su propia naturaleza óptica convencional y permiten a los sujetos la realización de las acciones propias del ámbito.

Estoy de acuerdo con Gadamer en la idea de que todo juego tiene su propio ser, su propia realidad óptica. Suscribo su frase: *“Denn das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von der Bewusstsein derer, die spielen”* (“Pues el juego tiene un ser propio que es independiente de la conciencia de quienes juegan”). Es evidente que el juego existe sin los jugadores. Podemos crear un juego y, sin embargo, no jugarlo nunca. Pero lo que, en mi opinión, Gadamer no llega a ver con claridad es que la creación de un juego no es otra cosa que el establecimiento de las reglas del juego, y que éste sólo adquiere entidad óptica independiente de los jugadores en cuanto que es un conjunto de reglas. Sin reglas el juego sencillamente no existe. Esto es así porque el juego, en sí mismo considerado, esto es, no en su facticidad o en su realidad en acción, sino en cuanto que ente, es equivalente al conjunto de sus reglas.

Sostiene Gadamer: *“Das Subjekt des Spiels sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zur Darstellung”* (“El sujeto del juego no son los jugadores, sino que es únicamente por medio de éstos

como el juego se manifiesta”). Es cierto que el juego se manifiesta mediante la acción de los jugadores, y que si éstos no juegan el juego no adquiere manifestación externa. Pero no es menos cierto que la manifestación primordial y óptica del juego son las reglas que lo constituyen, por la sencilla razón de que sin éstas el juego no existe, y con ellas el juego ya existe aunque nadie juegue a él. Por otra parte, si bien es correcto afirmar que el juego puede ser sujeto, como cuando decimos “este juego es divertido, dinámico, peligroso, atrevido, etc.”, no lo es menos que el sujeto de la acción de juego es el jugador, o los jugadores, y no el juego mismo. Dicho de otro modo: El juego no es sujeto de la acción de juego, sino el ámbito en que se produce la acción de juego. El sujeto de la acción lúdica es el jugador, y también los equipos formados por jugadores. Del hecho de que, como sostiene Gadamer, el juego posea “una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan”, no puede derivarse que el sujeto no sean los jugadores. De igual modo, en el derecho no es éste el sujeto sino las personas físicas y jurídicas.

Para justificar sus afirmaciones Gadamer pone algunos ejemplos en los que se emplea metafóricamente la palabra “juego” y dota a la metáfora de un significado filosófico profundo. Así, cuando se habla del “juego de la luz” (“*Spiel des Lichtes*”), del “juego de las olas” (“*Spiel der Wellen*”), del “juego de fuerzas” (“*Spiel der Kräfte*”), del “juego de las moscas” (“*Spiel der Mücken*”), e incluso —concluye— del “juego de palabras” (“*Wortspiel*”). ¿Qué tienen para Gadamer de común estos ejemplos? Para él, un “ir y venir del movimiento”. Cierto, pero salvo el juego de palabras, los demás ejemplos dejan entrever que el ser humano no está presente. La luz juega en cuanto que brilla de diversas formas, las olas se suceden en un movimiento rítmico constante de ida y vuelta, las fuerzas se apoyan o contrarrestan de una manera u otra en movimientos recurrentes, las moscas —pesadas ellas— vienen y van, y no nos dejan en paz. El ser humano contempla estos “juegos”, pero no participa en ellos. Estos “juegos” sólo lo son metafóricamente, en el sentido de que empleamos esos términos en la medida en que se parecen a los movimientos recurrentes de los juegos en los que intervienen personas. El fútbol, el baloncesto, el tenis, se manifiestan en movimientos recurrentes de sus protagonistas, en un ir y venir, y vuelta a empezar. Pero hay una diferencia profunda con los anteriores: que los protagonistas son sujetos humanos.

Ese mismo carácter “objetivista” extrae Gadamer de aquellas expresiones que significan que algo está en juego. Por ejemplo, “la paz está en juego”, “la unidad nacional está en juego”, y similares. Pero es bastante claro que este tipo de expresiones sólo pueden interpretarse en el sentido de que hay incertidumbre con respecto al resultado final. Cosa que, en efecto, suele presentarse en los juegos, aunque no sólo en ellos: la incertidumbre es un rasgo esencial de la vida.

La des-personalización o des-subjetivización con la que Gadamer contempla el juego le lleva a sostener lo siguiente: “La estructura de orden que es

propia del juego permite al jugador abandonarse a sí mismo, y así sustraerse a la tarea de tomar la iniciativa, la cual constituye el esfuerzo propio de la existencia” (“*die eigentliche Anstrengung des Daseins*”). Me parece que, al escribir Gadamer esta frase, está pensando en el ir y venir mecánico característico algunos juegos; pero difícilmente se puede aplicar el citado pensamiento a aquellos juegos en los que la tensión y el esfuerzo son evidentes y la iniciativa, constante. Tal sucede con el ajedrez, con el fútbol o con el baloncesto, y con tantos otros.

Sostiene Gadamer que el juego es “representación” (“*Darstellung*”); y no sólo esto, sino que es “autorrepresentación” (“*Selbstdarstellung*”). Se representa a sí mismo puesto que el juego se juega a sí mismo (“*das Spiel spielt sich selbst*”). Esto último es resultado de su concepción ontologista y cuasinaturalista, pues para Gadamer el juego forma parte de la naturaleza, y el hombre en realidad imita los juegos de esta última. Esto es difícilmente aceptable para el enfoque analítico. El juego es representación pero en otro aspecto diferente. Al jugar, cada sujeto que interviene en el juego representa un “papel” o “rol”, cuyo significado sólo es inteligible en conexión con la acción de juego y en definitiva en conexión con el conjunto de las reglas que componen el juego.

También hay que dar la razón a Gadamer cuando observa que la “representación” en que consiste todo juego no precisa de espectadores, al ser el juego un mundo encerrado en sí mismo. Podemos añadir: una totalidad de sentido de comunicación entre los sujetos-jugadores que, durante un tiempo, se abstraen del mundo circundante (esto es, de la profesión, de los problemas cotidianos, etc.) y realizan los actos de juego. Ahora bien, es posible pensar en juegos que se representan para alguien, para los espectadores. Algunos de estos juegos adquieren su pleno sentido sólo en comunicación con los espectadores. Tal sucede en el juego de teatro, en el cual, por mucho que la representación tenga sentido por sí misma (esto se ve en los ensayos), adquiere su plenitud hermenéutica en cuanto tiene lugar ante ellos. Eso sucede porque el teatro no es un mero “juego”, sino que además es “arte”; en concreto, el teatro es literatura, arte literario. Por esta razón, si bien el concepto de juego pueda servir como instrumento heurístico para comprender la obra de arte, ésta trasciende aquel concepto. Eso sucede porque, en mi opinión, el juego es un sistema de comunicación interno, mientras que el arte, además de la dimensión meramente interna posee la dimensión externa. Por eso, concluye Gadamer: “Por su esencia misma, la exposición propia del arte tiene lugar como si fuera para alguien, incluso aun cuando no haya nadie que le preste atención”. El arte será arte aunque nadie se interese por la obra, ya que ésta adquiere su sentido por sí misma. Pero la “intención objetiva” del arte es, además de expresar belleza, servir de medio comunicativo con los espectadores (en el caso de la literatura, con los lectores).