

Aitana Carrasco

Sabe muy bien quien es. Se autocalifica de cuentista, dibujante y coleccionista. Pero también es corresponsal de hermosas cartas, conversadora, adivina y, sobre todo, es una mujer muy curiosa. En sus libros también solemos encontrarla. Especialmente en *El paso de café* (Faktoria K), *Ramona la mona* (FCE) y *Colección de mentiras ilustradas* (Tándem). Su blog: <http://aitaneta.blogspot.com/>

Jugar “en serio”

De la necesidad del juego como certificado de vida

Dice el diccionario que jugar es hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse. Dice también que el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Me parecen estas unas definiciones excesivamente pobres y fragmentarias. El juego es mucho más que eso: el juego real, o mejor dicho el interesante, es aquel en el que de verdad se arriesga, aquel que proyecta nuestros temores, nuestros miedos, nuestras carencias, anhelos, inquietudes y deseos. Opino que la creencia de que el juego es siempre sinónimo de diversión es un lugar común. ¿Quién no ha jugado a castigar a todas sus muñecas, a la guerra, a encerrarse en un cuarto oscuro, a pelear, a destrozarse juguetes o romper castillos de arena, a divorciarse o a tirarse piedras? ¿Quién no ha jugado a hacerse el muerto?

El juego es algo innato en cualquier especie animal superior, es parte de la vida. El ser humano juega desde que nace y lo hace de muy diversas formas: desde el juego de imitación de un bebé hasta los juegos más complejos en la edad adulta; el hecho de jugar nos permite aprender, afirmarnos y socializar. Se suele creer que sólo en la infancia se juega, que luego se pierde esa capacidad o que ya no es necesaria, pero en mi opinión eso no es más que otro lugar común. Me atrevería a afirmar que, si es cierto que el juego es una preparación para la vida, si los niños juegan a experimentar emociones y a representar papeles y roles que luego desempeñarán de mayores, si hasta los

gatos jóvenes juegan a cazar para adquirir experiencia; me atrevería a afirmar, digo, que la vida en sí misma es un gran juego y que nunca dejamos de jugarla, a modo de experimento de ensayo y error, dado que nunca lo aprenderemos todo ni estaremos completamente preparados para ella.

Todo juego tiene tres características principales comunes:

- La primera es que el juego es un ejercicio de libertad, en la medida en que nos permite decidir.
- La segunda es que tiene reglas. Una regla (y cuando digo regla, digo norma, ley, patrón, pauta, límite o puerta), viene definida más por la posibilidad de ser transgredida que por la propia regla en sí. A veces conocemos de antemano las reglas del juego (cuando jugamos, por ejemplo, al parchís o al bádminton) y otras las ponemos nosotros mismos. La mayoría de las veces, sin embargo, ni siquiera las conocemos, sino que vamos creándolas y disponiendo los límites del espacio de juego en la medida en que éste nos despierta incomodidad, miedo o dolor. El juego, pues, también es trasgresión, una especie de autorización para violar las reglas: ¿vale que ahora yo te disparaba?, ¿vale que yo era mago y podía volar?, ¿vale que yo no me moría nunca?, ¿vale que yo ahora me enamoraba de ti y nos casábamos?...
- La tercera característica es que en todo juego hay, de manera más o menos evidente, un ejercicio de poder. Incluso en

¿A qué quieres que juguemos hoy?
A lo que quieras.
¿A qué quieres que juguemos hoy?
A jugar.
¿A qué quieres que juguemos hoy?
A hoy.

Felipe Boso

los juegos en que nadie pierde ni gana, jugar implica siempre el doblegamiento de alguno de sus integrantes: desde la niña que viste y desviste a su muñeca a su gusto hasta el adulto que regaña y perdona a su hijo a su antojo, pasando por los juegos de azar, los de mesa, los de seducción, etcétera.

Teniendo estos tres factores en cuenta, se puede concluir que, si consideramos la vida como un juego (El Juego), la única regla cierta de éste, la única inamovible, es que tarde o temprano vamos a morir. Siendo, pues, la vida un juego y su regla la muerte, de lo que se trata es de ejercer nuestra libertad eligiendo en qué medida tomamos parte en los diferentes aspectos del gran juego, de decidir qué reglas acatamos o transgredimos y de ejercer nuestro poder en la medida en que nos sintamos desafiando a la muerte, riéndonos de ella (o, dicho de otra manera: confirmando la vida, celebrándola).

Cierto es que no es lo mismo jugar de niños que jugar de adultos (jugar “en serio”). Para los niños todo vale, pero a medida que crecemos, se nos van inculcando valores como la madurez, la responsabilidad, el control de los sentimientos, la seriedad, etcétera. En el gran juego de la vida no todo vale ya; no podemos violar las convenciones sociales, las de la ética, la moral o la ley, ya que se supone que transgredimos todas esas reglas en la infancia y aprendimos la lección. Pero eso no significa en modo alguno que no juguemos más, sino que nos es impuesto otro juego, el juego de la madurez, y vamos acatando sus reglas y encorsetándonos en sus preceptos sin ejercer conscientemente la libertad de decidir si queríamos o no jugar. Disfrizamos los juegos infantiles de cosas importantes y jugamos así a los negocios, los oficios, la religión, el sexo, la sociedad, la política, la justicia, a los hijos de carne y hueso y a la guerra con pistolas de verdad: juegos de tramas más complicadas en que todos pierden y todos ganan, pero juegos al fin y al cabo. Se trata del mismo juego, el de la vida, sólo que los límites se estrechan, y, por ese mismo motivo, se amplían las oportunidades de trasgresión. Paradójicamente esto, en lugar de ampliar las posibilidades, da paso a una extraña sensación de seguridad y de pertenecer a una misma cosa que creemos saber cómo funciona y que nos parece más importante. Esta circunstancia da lugar a que se nos olvide que se trataba de un juego y llega un punto en que la autorrepresión y la autocensura es tal que no deja lugar alguno para que éste se desarrolle de forma natural. Quebrantar las reglas es ahora algo que nos pro-



Cortesía de Aitono Carrasco

duce vergüenza, nos incomoda, nos ruboriza y nos desacredita como adultos. Y es entonces cuando nos escondemos para jugar, porque ahora hay juegos que valen y juegos que no valen: no podemos reír en un funeral ni abrazar sin más a la señora de enfrente en el autobús; no podemos desnudarnos cuando hace calor, saltar a la pata coja durante todo el trayecto al mercado, hacer carreras por las escaleras ni morder a un vecino; no podemos improvisar canciones en el ascensor ni aplaudir en una iglesia; pero luego, en la intimidad, jugamos juegos secretos.

Cuando era pequeña fingía mi muerte para asustar a mi hermano; él sabía que yo estaba jugando, pero si el juego se prolongaba mucho se asustaba y lloraba, para mi gran regocijo. En mi juego, sin embargo, la que más miedo pasaba era yo. Ahora que soy mayor sigo jugando a eso: en la playa, a veces, me adentro en el mar lo suficiente para que nadie me vea, contengo la respiración, cierro los ojos y me dejo llevar por la marea, boca abajo, inmóvil.

Lo que más me gusta es resucitar.

Los gatos juegan a cazar, los niños a que son adultos y los adultos a ser Dios. Yo les invito a pensar a qué juegan ustedes cuando juegan solos. ◀▶