

Tablero y fichas de  
«Los Médicis».

## jugar a la política, jugar a la guerra

RAMIRO CRISTOBAL

**L**AS reglas están escritas en un papel y el mundo es un tablero de cartón. Nada de caos o incertidumbre: sobre ese pequeño universo pintado es posible mantener la gozosa sensación de poder omnímodo. Jefe de las SS en un campo de exterminio nazi; «condottiero», capitán de mercenarios; candidato a la presidencia de un país imaginario, director de la CIA, general de un ejército de ocupación, plutócrata despiadado... La imaginación de los diseñadores de juegos para adultos no descansa y la dulce tentación al poder de las épocas de crisis, hace el resto. Las luces se encienden, los contendientes toman posiciones alrededor de la mesa y comienza la partida.

Estamos en la Italia del Renacimiento; sobre la mesa, seis ejércitos tratan de eliminarse: el Papa, el Emperador, el rey de España, el rey de Francia, los Médicis y los turcos. Se jugará sucio, tal como se cree que era la política de tal época: Maquiavelo «dixit»: Los más ricos podrán comprar mercenarios para reforzar sus tropas o para eliminar los de un contrario; se establecerán alianzas por diplomacia o matrimonio y, con las fuerzas conjuntas, se masacrará a uno de los rivales más débiles; se traicionarán tales pactos de familia, cuando la ocasión sea favorable, para hacer un considerable descalabro en el hasta hace poco

amigo y aliado. Durante las dos o tres horas que viene a durar el juego de «Los Médicis» se continuará por la senda de los engaños, la traición y el exterminio. Todo sobre elementos de gran realismo y belleza: las cartas pertenecen al «Tarot» de los Visconti, obra juvenil de Bonifacio Bembo, que hoy se pueden contemplar en la Academia Carrara de Bellas Artes de la ciudad de Bérghamo.

Muy emparentado con este juego, adaptado al gusto contemporáneo, es «El candidato», inventado, al parecer, en Francia, el tumultuoso año de 1968 y lanzado recientemente en España. Se trata, en este caso, de cuatro candidatos a la presidencia que juegan con sus «equipos» correspondientes. Este respaldo del aspirante al poder está formado, nada menos, que por los siguientes arquetipos: un asesino, un agente provocador, un periodista (que también mata), un transportador de muertos o «necromóvil» y varios militantes de base que sirven como carne de cañón y que, para que no les falte nada, son representados en sus fichas correspondientes, con un puño cerrado. También aquí hay alianzas, asesinatos y compra de los equipos rivales: sólo la muerte de todos los demás permite acceder al poder a uno de los candidatos, que, por regla general, alcanza la cúspide acompañado de un maltrecho y redu-

cido grupo de seguidores. La dulzura del mando parece justificar todas las penalidades habidas hasta entonces.

Retengamos, pues, de momento, estas motivaciones, que cada cual puede interpretar como tenga más conveniente: las guerras las ganan los más ricos y los menos escrupulosos; la astucia y el no confiar ni en los mejores amigos, ayudan a obtener la victoria. Filosofía de fondo: los partidos en la democracia son bandas de gangsters enfrentadas y las relaciones internacionales son, en realidad, una pugna por el exterminio de los demás.

### Juguemos a nazis

«Fuga de Golditz» es un juego bastante complicado y que suscita excitados estados de ánimo, aun en los más flemáticos. Lo inventó, según dicen, un oficial inglés que logró escapar del campo de exterminio nazi que se encontraba en la citada localidad. Se juega sobre un tablero que reproduce, bastante fielmente, el plano del campo: el patio de concentración de los prisioneros, los barracones de los guardianes, el almacén, la cocina, la oficina de los oficiales, etc. Uno de los presentes debe cargar con la imagen de oficial nazi e impedir, a toda costa, la fuga de uno tan sólo de los prisioneros; varios equipos (polacos, ingle-

## JUGAR A LA POLITICA

ses, franceses, etc.) colaborando o individualmente, han de escapar, haciéndose primero con una serie de accesorios necesarios: documentación, alimentos, pases falsos y cosas por el estilo.

El quid de la cuestión está en que a medida que pasan los minutos, el oficial nazi se ve obligado, por la propia dinámica del juego, a ser cada vez más duro y hasta cruel con sus prisioneros. De la misma manera la animadversión de éstos hacia su guardián, que entorpece su salida, es también cada vez mayor. Resulta curioso cómo esta circunstancia del desarrollo de la partida se va convirtiendo en algo consustancial con los jugadores que acaban casi por autoconvencerse de que deben engañar por cualquier medio a su guardián, cada vez más odiado, y crea en este último, el convencimiento de que debe usar todos los medios a su alcance para castigar duramente los intentos de fuga, escarmentando así las intenciones. Recuerdo muy pocas ocasiones, a lo largo de un juego cualquiera, en las que el apasionamiento llegue a los niveles de este que comentamos.

Para tranquilidad de antinazis —que espero sean la mayoría— diremos que las reglas y la disposición general del juego están realizadas de tal modo que, al final, siempre resulta burlado el nazi. A pesar de todo, se ve imposibilitado de impedir la fuga de sus prisioneros al cabo de un rato suficiente. Aquí las conciencias quedan incólumes y, tras el acaloramiento momentáneo que provoca el participar en el juego, las buenas intenciones quedan colmadas. Como en el cine de Hollywood, la crueldad nazi no puede con la astucia anglosajona. Faltaría más.

### La concentración capitalista

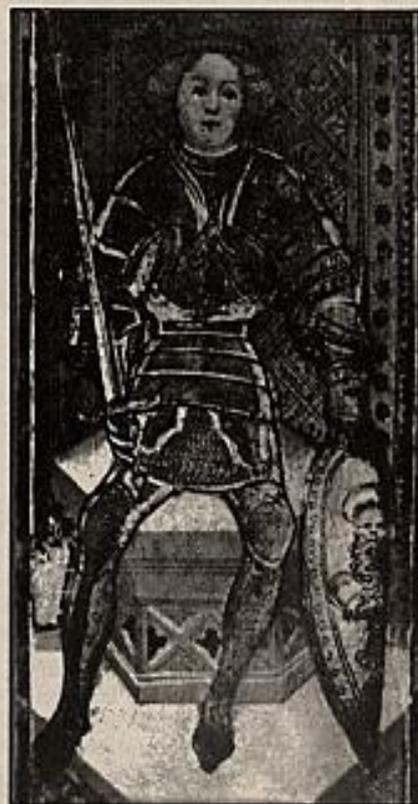
Sin duda, el rey de los juegos de sociedad, o al menos el más veterano de su camada es el «Palé» o «Monopoly», verdadera denominación del juego, antes de pasar por el obligado afrancesamiento que, parece, deben sufrir los juegos de azar vía Montecarlo. Pero no, en realidad, el «Monopoly» nació en los Estados Unidos, y no por casualidad, en plena era de depresión; su inventor fue un genio casi olvidado, llamado Charles Darrow, ex agente comercial y por aquellos años (1932), reparador de utensilios domésticos en Atlantic City. Este personaje, que parecía capaz de hacer cualquier cosa en la vida, inventó algo que vela todos los días y que a mu-

chos gustaría imitar: el progresivo enriquecimiento de unos pocos, a costa de la miseria de los más.

El «Palé», de haberlo conocido, hubiera hecho las delicias de Carlos Marx, para su comodidad, le hubiera ahorrado muchas palabras, así como a Lenin, la transcripción de un montón de estadísticas. En el juego, de forma sencilla pero contundente, aparece la idea central del marxismo, según la cual, el capital tiende a monopolizar áreas cada vez más amplias de la producción, acrecentando paralelamente el número de asalariados y desempleados. Lo que probablemente no hubiera gustado tanto a Marx y Lenin, fuera el ver que esta reproducible conducta constituía y constituye para un buen número de personas, una loable manera de actuar y, aun en un juego de sociedad, se esfuerzan alegremente en destacarse en tales prácticas. No les hubiera gustado mucho saber, por ejemplo, que el «Monopoly» se juega actualmente en 46 países y que lo practican —millón más o menos— 250 millones de personas.

Como el «Palé» tiene casi 50 años a las espaldas, goza ya de su pequeña historia y hasta de su leyenda. Para los curiosos del tema ahí van unas pocas anécdotas: por ejemplo, aquellos 34 estudiantes de Denver que

*Carta de «Los Médicis» que reproducen las ilustraciones del «Tarot» de los Visconti, obra juvenil de Bonifacio Bembo.*



jugaron durante 42 días; o aquellos otros dos jóvenes que jugaron metidos en una bañera durante casi tres días, o aquella partida inestable que tuvo lugar en un ascensor, que no cesó de subir y bajar durante casi dos semanas. La NASA tiene una proposición formal para equipar con un juego de estos a sus astronautas y a los hombres que tripulan submarinos nucleares durante largos periodos de tiempo.

### Real como la vida misma

Aún podríamos referirnos a otros juegos que he visto en algún lugar de Europa y que deben estar a punto de llegar a nosotros, si es que no lo han hecho ya. Uno de ellos, por ejemplo, trata de la pugna por adueñarse de los pozos de petróleo en Oriente Medio; hay agentes de los servicios secretos por en medio y hay sobornos oportunos a jeques y jefes de Gobierno. Otro es la conquista de continentes, en el más puro y descarnado estilo imperialista, es decir, un ejército ataca y otro defiende. Si el segundo pierde, el primero se hará con un trozo de supuesto suelo nacional.

Cabría preguntarse si estamos ante un fenómeno nuevo. Algo que los sociólogos y los psicólogos del comportamiento colectivo podrían y deberían explicar. De hecho, los juegos, como actividad lúdica, han mantenido una característica básica que los especialistas llaman «ficticia» porque, en palabras de Roger Caillois, en su «Teoría de los juegos»: deben ir acompañados de «una conciencia específica de la realidad segunda o de franca irrealdad en relación a la vida corriente». Y es este mismo ensayista francés el que considera que «toda contaminación con la vida ordinaria corre el riesgo de arruinar y corromper su misma naturaleza». Si exceptuamos el ajedrez, que tiene un lejano parecido con una batalla ideal, lo cierto es que juegos tan venerables como el parchis —con 2.000 años de vida, procedente de la India— se juega sobre un espacio abstracto en el que queda claramente de relieve la competición y el aspecto lúdico de la partida; no tiene relación con ningún espacio conocido ni comportamiento real de las personas. Lo mismo podría decirse del jardín de las delicias en que se desarrolla el juego de la Oca, aunque, según dice Luis Pancorbo en su «Guía secreta de Roma», reproduce la famosa intervención de las ocas capitolinas, al impedir, con sus graznidos, el silente avance de los «gallineros», que allá por el 389 a. C.



Caja de «Fuga de Golditz», juego inventado, según dicen, por un oficial inglés que logró escapar de un campo de exterminio nazi.

intentaron pillar a los romanos desprevenidos y vencerlos; el puente, el pozo, la prisión, parece que tienen algo que ver con este episodio semilegendario.

Recordemos, también, que cuando Darrow intentó que la afamada casa de diseñadores y vendedores de juegos, Parker Brothers, le financiara el «Monopoly», este fue rechazado, porque «no seguía las reglas consideradas necesarias para un pasatiempo», es decir, que les resultaba demasiado novedoso en su enfoque realista de la vida, cosa que no había ocurrido hasta entonces, con los juegos que eran clasificados en seis rígidas categorías: de «pista», como el parchís; de formación de palabras; de guerra, como el ajedrez; juegos de suerte, como los dados; de alineación, como las damas o de seniazar, como los naipes. El «Monopoly», consideraron aquellos caballeros, no pertenecía a ninguna de ellas.

Y, sin embargo, de manera creciente, los juegos que aluden a problemas concretos de la vida están teniendo más aceptación, incluso en Inglaterra se están fabricando ya variantes de la Oca, a base de recorridos ecologistas en los que las detenciones y aceleraciones, los premios y castigos

tienen mucho que ver con el comportamiento del jugador con respecto al medio ambiente.

### Manejar o ser manejado

Particularmente interesante me parece la explicación dada a este fenómeno por un grupo de sociólogos italianos que creen ver en esta evolución del gusto de los jugadores, un claro exponente de la inseguridad social que padece el hombre de nuestro tiempo. Según esto, resultaría que los jugadores de este tipo, pertenecientes en su mayoría a la clase media, utilizarían el juego como una evasión lúdica sólo en el caso de encontrarse en un sistema y en una sociedad segura a los que, en términos generales, no ponen en duda, ni se sienten particularmente manejados. El hombre de hoy, en cambio, se siente inseguro, zarandeado de alguna manera por poderes que presiente, pero que no comprende. Así tiende, en sus juegos, a racionalizar una situación que en la vida real se le escapa. Es decir simplifica los problemas, los reduce a un simple tablero y luego maneja los resortes para resolverlos en un sentido o en otro.

Ello explicaría la interpretación «a

medias revolucionaria y a medias fascista» del funcionamiento de una democracia liberal o de un determinado y complejo momento histórico como fue el Renacimiento. El hombre moderno se siente feliz de interpretar de forma mecanicista, a base de simples líneas de fuerza, de meras cifras y de un poco de malignidad primaria, lo que ocurre a su alrededor. Algo parecido podría decirse de la acción y reacción entre los nazis y sus prisioneros y, de su actuación en la compra de calles e inmuebles y en un atesoramiento de bienes.

Manejar o ser manejado, esta es la cuestión. Hoy por hoy, y probablemente así ha sido siempre, en el juego, el hombre ha recuperado y ha podido mantener una parcela de libertad, de acción propia y creadora frente a la existencia reglamentada e impuesta, que le espera a su llegada a la vida. Una larga serie de pensadores —de Schiller a Huizinga— así lo han avalado. El primero de los dos decía, con su apasionamiento habitual, en la decimoquinta «Carta para la educación estética del hombre»: «Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal y sólo es hombre completo cuando juega». ■ R. C.