



Serie

¿De qué va el Juego?

- 1. Sí hay reglas*
- 2. No hay para todos*
- 3. Solo el interés propio*
- 4. Empatizar está prohibido*
- 5. Hay que ganarse la vida*
- 6. Planeta: Usar y Tirar*
- 7. Todo es relativo*
- 8. Los jugadores*

¿De qué va el Juego? (1)

Sí hay reglas

Tras abandonar su infancia como especie, el ser humano ha mantenido siempre vivo el deseo tanto de "entender el mundo" como de "entenderse a sí mismo". La creación del concepto de "ciencia" y de las diversas disciplinas que la componen es una permanente muestra de ese propósito. Si bien y al lado de esa perspectiva, hoy claramente predominante, surgen propuestas, en ámbitos menos formales, que apuntan hacia una manera de entender el mundo un tanto diferente, y desde luego, mucho más intuitiva. *Calderón de la Barca* en su celebrada obra "*El Gran Teatro del Mundo*" apunta que la vida es como un teatro donde cada personaje interpreta un papel, siendo esa idea algo que ya está recogido en Grecia: *filósofos pitagóricos* y *Platón* (Wikipedia).

La idea de "Teatro", de personajes con papeles que deben representar, nos puede llevar, sin forzar demasiado la travesía, hacia el concepto de "Juego". Es fácil encontrar en la literatura y el cine aportaciones que sitúan el funcionamiento del mundo en ese justo término: "Gran Juego" o simplemente "Juego" eso sí, siempre con mayúsculas.

Si aceptamos referirnos a lo que sucede como un "Juego", resulta lícito tratar de definir cuáles son sus reglas, no sin antes interrogarnos acerca de si tales normas existen, al menos en plural. Esta pregunta parece oportuna ante el hecho de que muchas ocasiones percibimos que solo hay una regla, que obedece a una escueta formulación: "Quién gana: gana". De forma que el objeto de este Juego es exclusivamente su resultado. Ha jugado bien quien gana y ha jugado mal quién pierde y por supuesto no hay premios de consolación. Planteada así, la cuestión de los medios empleados no aparece en un reglamento que por breve, una única norma, simplemente no existiría.

La población mundial ha alcanzado los casi 7.500 millones de habitantes (*worldometers*), no parece sencillo que todos ellos acepten jugar el Juego con solo esa regla, pero no solo los actuales sino tantos y tantos millones como les han precedido. Si ya presupone un riesgo inferir la existencia del Juego, suponer además que es probable que su origen se encuentre como el de tantas otras cosas, en Sumeria, es una doble inferencia que va mucho más allá del triple salto mortal, pero en este Post y en la serie que le sigue vamos a asumir todo tipo de riesgos. Nuestro intento es reflexionar sobre cuáles pueden ser algunas de las reglas del Juego.

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (2)

No hay para todos

El objetivo del Juego es ganar y ganar significa imponer la propia voluntad sin ninguna restricción. Así de sencillo, ya hemos apuntado que si solo se pudiera identificar una única regla, esta sería: "Quien gana, gana". Ha sido la necesidad de lograr la colaboración de los pueblos y las gentes, la que hecho que se desarrollen reglas específicas cuyo destino ha sido el que hoy se ha logrado, que se encuentren tan extendidas e interiorizadas que se consideran "de sentido común", sin duda, este es el mayor de los éxitos de los arquitectos del Juego. Una vez que una regla forma parte de lo que "todos pensamos" su cumplimiento está garantizado, y esa es una necesidad imperiosa del Juego.

Las reglas específicas de las que se dota el Juego, no admiten jerarquías entre ellas, todas son igual de importantes y deben actuar simultáneamente. Sin ánimo jerárquico, como hemos apuntado, la primera que enunciamos es la que se conoce como "**no hay para todos**". Su nombre evidencia su propósito. Se trata de situar "todo" en un plano de escasez que imposibilite que pueda ser alcanzado o disfrutado de forma general. Por tanto, nada puede ser repartido, ningún recurso, tanto natural como artificial, ni mucho menos ningún territorio.

La escasez es: "el estado natural de las cosas", de forma que incluso cuando en el presente algo puede resultar exuberante, la regla se utiliza para proclamar que en el futuro también será escaso. En ese sentido, es importante reseñar que la escasez futura, o lo que es lo mismo la argumentación de un futuro tenebroso, produce una traslación automática del tiempo, de forma que la percepción hoy de un futuro peor, induce a una rotunda actuación ahora, en el presente.

Puesto que "**no hay para todos**" ni ahora ni en el futuro, los que quieren disponer de algo, desde lo más elemental hasta lo más sofisticado, deben competir por ello, al punto que la competencia no solo es lícita sino que llega a alcanzar la categoría de inmanente: "Solo se puede tener algo si se compite para alcanzarlo" y todavía más allá: "solo la competencia produce los mejores frutos y resultados". La fórmula alternativa, la colaboración, aparece solo en forma subsidiaria, se puede "colaborar para competir", pero no se puede hacer lo contrario "competir para colaborar". Se reconoce el valor de la colaboración pero se la ubica como medio para lo que siempre debe hacerse: "competir", nunca como fórmula de obtención directa de las cosas. Si todos colaboraran para conseguir algo, todos podrían disfrutar de lo conseguido, y la regla no admite tal posibilidad: Simplemente, "**no hay para todos**".

En este momento, entre los más de 7.000 millones de habitantes del planeta, algunos, que incluso pueden llegar a ser cientos de miles, un número grande pero muy pequeño respecto al total, proclaman que "sí hay para todos". Salvo puntuales

¿De qué va el Juego? (2)

No hay para todos

excepciones locales, no hace falta que ningún tosco dictador los fulmine, no son peligrosos, quienes pueden escucharlos les contestan que "no se enteran de la realidad", que es más que evidente que ***no hay para todos*** de nada, que se debe pelear por tener cualquier cosa, que "así es la vida".

Gana quien mejor compite, pero en el Juego no hay ninguna regla para definir cómo se debe competir, no importa que haya miles de leyes en prácticamente todos los estados que tratan de hacerlo. El resultado final, de fondo, no se ve realmente alterado. En el tablero del Mundo los grandes jugadores solo saben que: "Quién gana, gana".

Marià Moreno

¿De qué va el Juego?(3)

Solo el interés propio

El Juego desconoce las nociones de "bondad" o "maldad", o más sencillamente de lo "bueno" o lo "malo". La existencia de esas posibilidades implicaría la existencia de lo que puede ser etiquetado como "absoluto", como sería: "alimentar a un niño". El Juego rechaza cualquier absoluto, los niega, no existen. Por eso al Juego le resulta totalmente ajeno si ese niño come o no lo hace, lo que sí es importante es que necesariamente alguien tiene que ganar algo para que esa alimentación se produzca, si no, no puede darse. **Solo el interés propio** significa que las cosas solo pueden ocurrir cuando el interés de alguien por hacerlas se ve recompensado.

La consecuencia inmediata es la absoluta relativización de todas las acciones e interacciones humanas. Hacer algo resulta adecuado si el interés propio queda satisfecho, o lo que es lo mismo, nadie debe actuar, en ningún plano, si no es en favor de su propio interés. Cualquier acción, cualquier suceso ocupa una de estas tres posiciones:

- ✓ Me favorece, trabajo para que suceda.
- ✓ Me perjudica, debo impedir que suceda.
- ✓ Ni me favorece, ni me perjudica, me es absolutamente indiferente lo que pase.

Una cuestión evidente es que las ideas de justicia, razón o verdad no tienen ningún papel. Todo se reduce a la polaridad favorece / perjudica o a la indiferencia.

Por supuesto, innumerables acciones humanas parecen escapar a esa lógica: El amor, la solidaridad, la misericordia o la caridad no se mueven con ella, y también la actuación del Estado en algunos lugares. Pero su presencia, incluso cuando es notable, no explica la actual dinámica colectiva de las sociedades ni la individual de sus miembros. La regla del Juego **solo el interés propio** se ha extendido universalmente de modo que cuestiones como talar un árbol, entablar una guerra, la sanidad, la educación o atender a un refugiado son hechos que se resuelven desde una posición relativa. Todo es así, la regla sostiene que la vida misma es relativa, esto es, la vida de los demás.

Solo el interés propio justifica plenamente tanto si hay que curar a una persona como no hacerlo, gracias al triunfo de la regla las dos son respuestas igualmente válidas dependiendo de la posición que se ocupe. La clave es que las dos pueden estar legitimadas socialmente. Nadie encuentra nada que reprochar a quién alega actuar por su propio interés. Por supuesto, de nuevo, innumerables leyes tratan de poner matices y condiciones, pero a menudo esas mismas leyes protegen con descaro ese interés propio. Por supuesto, se reconoce la existencia de un interés

¿De qué va el Juego?(3)

Solo el interés propio

ajeno, del otro, pero siempre como palanca que haga progresar al propio. De hecho y literalmente el "otro", el que es imposible que esté dotado de "mi interés propio", no importa en absoluto.

Actuar desde ***solo el interés propio***, parece algo tan "natural" y arraigado en las organizaciones humanas, que la idea de cualquier otra forma de concebirlas recibe la etiqueta de utópica, sin importar demasiado qué expone en concreto la pretendida utopía.

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (4)

Empatizar está prohibido

La magia de nuestra construcción nos dota de la posibilidad del desarrollo de una más que extensa gama de comportamientos, desde el amor hasta el genocidio e incluso, por increíble que parezca, de ambos a la vez. Buen conocedor de ello, el Juego genera una norma específica para una posibilidad de actuación concreta, a la que otorga un grado de peligrosidad muy alto. No pierde su valioso tiempo negándola o discutiendo si es o no algo que caracteriza a nuestra especie, directamente la destierra rumbo al infinito. Se trata de la empatía y la norma es así de explícita: "La empatía está prohibida".

La empatía no tiene porqué ser ese casi imposible: "ponerse en los zapatos del otro". Su ejercicio real es más sencillo, se trata de considerar la existencia del otro en nuestras actuaciones. Reconocer que siempre tenemos mucho en común con cualquier ser humano. La empatía nos hace percibir eso, porque "ve" al otro, anota su presencia y eso nos va a llevar a considerar el impacto que pueden tener nuestras decisiones sobre él. Esta es justamente la cuestión que el Juego no puede tolerar, en absoluto. Si "no hay para todos" y se actúa "solo desde el interés propio", la posibilidad de contemplar a alguien, atenta frontalmente contra las dos normas. Por tanto el otro no debe existir, nunca, debe ser reducido a una cifra, sin imágenes. Un refugiado no puede tener rostro, como tampoco una persona en paro ni un soldado enviado al combate, ni un jubilado con su pensión mínima ni en general nadie que pueda recibir el impacto de quién actúa solo movido por el propio interés.

La empatía se cercena de raíz al convertir al otro en justamente eso, "otro", alguien que no soy "yo" o "nosotros". Es una imperiosa necesidad del Juego que ese otro devenga invisible, negarle su visibilidad, no "verlo" de ninguna forma. La empatía, aún en su menor grado, genera un rozamiento que puede llegar a bloquear el resto de normas, el Juego mismo.

La empatía está prohibida por qué a través de ella "conocemos" al otro, y eso conlleva el intolerable riesgo de que lo podamos "reconocer".

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (5)

Hay que ganarse la vida

El Juego es una construcción humana, un diseño que persigue un determinado propósito que ya hemos relatado: Ganar, y ganar significa imponer la propia voluntad sin ninguna restricción. Nuevamente hay que hacer énfasis en la radicalidad de los términos: "Ganar es ganar" sin matices e "imponer la propia voluntad" significa que los acontecimientos sucedan exactamente como se desea. Que el Juego sea una construcción humana resulta capital para constatar la evidencia de que su diseño es solo uno de los muchos posibles, podría haber otros basados en otras consideraciones alternativas, otras "normas".

En la forma de organización predominante, surge otra norma central: "Hay que ganarse la vida". Esto es, al venir alguien al mundo es su familia quien le ofrece tanto la debida protección íntima como la cobertura de sus necesidades, de todas. Sin embargo, esa situación tiende a ser temporal. Cuando cesa, todas las personas deben "hacer" para tener derecho a conseguir algo tan elemental como la comida. En el mundo de las Finanzas se dice, con razón, que "no hay dinero gratis", pues bien, de acuerdo con esta norma no hay comida gratis, ni vivienda, ni.... simplemente nada. Ser humano, en sí mismo, no significa ninguna garantía porque en la construcción imperante la vida no está, justamente, garantizada, por eso "hay que ganarse la vida".

La evolución de la construcción, ha generado excepciones en la parte inferior del entramado social basada en la presencia de ayudas y subsidios, siempre muy discutidos y que además, en absoluto pueden considerarse universalizados.

La necesidad de "ganarse la vida" está estrechamente relacionada con el hecho de que se debe competir por todo, ya que el derecho a disfrutar de un bien se deriva de haber competido para alcanzarlo, esa es la forma habitual para obtenerlo.

Competir porque hay que ganarse la vida, produce una elemental desconexión del ser humano con lo colectivo, ante la emergencia de un sentimiento rotundamente individual de soledad, que le hace constatar que está solo "contra el mundo". Si muchos (o todos) piensan que esa es su situación, lo siguiente es que se produce una situación de "todos contra todos". Que es el escenario que debe darse para que "ganar" (siempre sin matices) sea absolutamente lícito. La percepción de que la vida transcurre en un permanente "defenderse" y "atacar" legítima esas mismas acciones, al considerarlas como normales, cotidianas.

Nuevamente asistimos a un triunfo tan radical de una norma, tan interiorizado, que se hace casi imposible imaginar otro modo de organización social. ¿Resulta posible imaginar que "sí hay para todos" y que la colaboración deba ser la forma para obtener las cosas, que el interés colectivo debe prevalecer, o al menos equilibrarse

¿De qué va el Juego? (5)

Hay que ganarse la vida

siempre, respecto al interés propio, que el permanente ejercicio de la empatía sea la base de las relaciones o que el mero hecho de existir garantice los medios básicos de vida? No, no resulta posible, quizás alguien pueda llegar a apuntar que podría serlo en el entorno familiar o en una muy pequeña comunidad, pero desde luego no es posible si pensamos en 7.500 millones de seres humanos. Esos 7.500 millones deben "ganarse la vida", competir en defensa de su propio interés porque no hay para todos, y por supuesto deben ignorarse, y puestos a permanecer en la ignorancia mejor que no sepan que no hay ninguna razón científica para hablar de raza en su especie. El *homo sapiens sapiens* "es uno", aunque el Juego le ordena que actúe considerando que ser uno significa, literalmente, que está solo.

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (6)

Planeta: Usar y tirar

La norma relativa al Planeta: "Usar y tirar", incorpora al Juego una nueva actuación conjunta de las reglas. La constatación de que los recursos naturales son limitados es la mejor evidencia para sostener que "No hay para todos" dando paso a la abierta competición por ellos. Al mismo tiempo "desde el interés propio" se actúa como si la naturaleza fuera infinita, por tanto, no hay problema en agotar nada, siempre se encontrará otro lugar para continuar explotándola. Si un bosque se acaba siempre será posible seguir con otro. Esta norma ignora cualquier contemplación del Planeta como "ser vivo" ni tampoco como un "ser orgánico".

Asimismo opera desde una completa disociación entre el ser humano y la Tierra. La Tierra se "usa y tira" porque no es la casa de nadie ni mucho menos un fin, es un simple medio y por tanto se actúa con ella como se hace con una máquina en una fábrica. Se intenta mejorar su eficiencia, se reponen las piezas, se incorporan nuevos elementos, en definitiva se intenta alargar su vida tanto como se puede, incluso, quizás se llegue a sentir cierto aprecio por ella, pero no deja de ser algo que un día se tirará. La idea de que la máquina sea algo más, de generar una vinculación con ella que vaya más allá del cuidado orientado a la producción, resulta estúpida, además de innecesaria.

El Planeta se "usa y se tira" porque "Ganar es ganar", sin matices, y sin con ese objetivo también se usan y se tiran seres humanos, un árbol, un río, y hasta un océano entero no pueden correr mejor suerte.

La Tierra no es más que el escenario actual del Juego, como tal, servirá mientras pueda ser usado y cuando no pueda ser así, se tirará, se abandonará. El Juego hoy se desarrolla aquí pero mañana puede continuar en cualquier otro lugar.

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (7)

Todo es relativo

Las normas del Juego operan conjuntamente sin que se dé una jerarquía entre ellas, sin embargo quizás sea posible afirmar que la se enuncia con un escueto: "**Todo es relativo**" opera como el eje sobre lo que todo lo demás se desarrolla.

En la introducción de la norma **Solo el interés propio** ya hemos indicado que de ella emana la relativización de las acciones e interacciones humana. Sin embargo, esa es solo una parte de la potencia que la relativización pone en liza. La norma **Todo es relativo** consagra la necesidad de obtener ventaja (ganar es ganar, sin matices) sea cual sea la circunstancia, principio, valor o creencia que pueda concebirse. Dos cuestiones lo ponen especialmente de manifiesto: La violencia y Dios.

La violencia forma parte del catálogo de las posibilidades del actuar humano, pero no es algo que le caracteriza especialmente o no más allá de las muchas otras capacidades que posee. Incluso, y pese a su posición dominante, el Juego no ha podido evitar la presencia de una cierta repulsa general ante el uso de la violencia. La respuesta a través de **Todo es relativo** es la extensión y aceptación de la posibilidad de una "violencia justa"; "adecuada" o "legal". Más allá de que realmente pueda darse una violencia así, lo importante para el Juego es que la violencia exista y esté claramente aceptada. Lo es por una sencilla constatación: una renuncia generalizada al uso de la violencia cortarían de raíz la noción de guerra, algo que el Juego no puede consentir en forma alguna, ya que la guerra es quizás la mayor expresión de la competición, tanto como es la más grande manifestación de la imposición de la propia voluntad sin ninguna restricción. Si no fuera posible ejercer la violencia, el Juego se vería gravemente afectado, afortunadamente para él, es posible ejercerla desde una posición relativa.

Tampoco ha podido el Juego evitar la presencia, en el actuar humano, de consideraciones espirituales, trascendentes, como es la existencia de Dios, pero con absoluta naturalidad el Juego ha sido capaz de ubicarlas en un plano relativo al impulsar la presencia de un "Dios nuestro" que, sin mayores dificultades, puede ser enfrentado al "Dios de otros".

La apropiación de Dios construyendo un bando o una facción es otro gran triunfo de **Todo es relativo**, de forma que, de hecho, se logra un "Dios sin Dios" donde la invocación divina se vacía de todo contenido real ya que no pasa de ser un "Dios nominal". La petición ante la batalla, de cualquier tipo, de los contendientes enfrentados rogando el favor del Cielo para "su" causa, no es una paradoja, es la materialización de la relativización de Dios, que lejos de tener una condición de Ser Absoluto se convierte simplemente en "el Dios propio" en lucha contra el "Dios del enemigo". La relativización de Dios convirtiéndolo en una propiedad que favorece los

¿De qué va el Juego? (7)

Todo es relativo

intereses propios es también una necesidad del Juego. La aceptación universal de un "Dios de todos" bloquearía con fuerza el desarrollo de sus normas y quizás en especial la que prohíbe empatizar.

Marià Moreno

¿De qué va el Juego? (y 8)

Los jugadores

Las normas del Juego que hemos creído identificar son:

"No hay para todos"

"Solo el interés propio"

"Empatizar está prohibido"

"Hay que ganarse la vida"

"Planeta: usar y tirar"

"Todo es relativo".

Operando esta última, al tiempo que por sí misma, como referencia de las anteriores.

La generación e impulso de esas normas no son en absoluto recientes, de hecho, es más que probable que iniciaran su andadura al mismo tiempo que la primera forma avanzada de civilización conocida lo hizo (Sumeria). Es posible afirmar, entonces, que siempre con excepciones, la vida de los habitantes del Planeta se ha desarrollado teniendo como marco estas normas, asimismo es posible apuntar que hoy se han impuesto de una forma evidente.

Naturalmente registramos que en diversos momentos de la historia, grupos de personas, más o menos extensos, e incluso pueblos, han contestado vivamente la existencia de todas o alguna de las normas. Hoy también ocurre así como es el caso de la relativa a la explotación despiadada del Planeta, sin embargo ningún esfuerzo ha conseguido anularlas, cuando se han dado, los logros se han visto limitados a la atenuación de su puesta en práctica, pero, de fondo, su prevalencia se ha mantenido, sin más.

El gran triunfo de las normas, y lo que explica su vigencia, es que han logrado, en todas partes, integrarse en la vida de las personas de tal forma que han pasado a formar parte de sus creencias íntimas, y resulta destacable anotar que eso se ha producido sin que esas mismas personas ni tan solo conocieran ninguno de sus nombres. No ha sido necesario dictar ningún decreto prohibiendo la empatía para que se asuma que odiar al extranjero es tan natural como respirar o que haya que competir por cualquier cosa que se desee ya que no hay para todos, está tan claro que no es necesario que ninguna ley lo sancione.

Literalmente "todo el mundo" participa en el Juego que esas normas marcan, sin embargo eso no convierte a más de 7.000 mil millones de personas en sus protagonistas, de hecho la inmensa mayoría no lo juega, su rol no es el de jugadoras. Su papel real es el de validación de las normas y la comprobación resulta

¿De qué va el Juego? (y 8)

Los jugadores

relativamente sencilla, si una parte significativa de esos 7.000 millones de almas creyeran íntimamente que:

"Sí hay para todos".

"El interés colectivo debe prevalecer sobre el individual".

"El ser humano puede reconocerse en cualquier otro ser humano".

"Colaborar (y no competir) debe ser la forma de obtener las "cosas".

"Nuestra especie y el Planeta somos uno".

"Los Derechos Humanos son una verdad absoluta que no admite relativización alguna".

La consecuencia sería que los auténticos jugadores del Juego, los grandes beneficiarios de su existencia, no podrían ponerlo en práctica, de hecho nunca hubieran podido hacerlo. Aunque la historia recoge la acción de gobernantes capaces de masacrar a su propio pueblo para mantenerse en el Poder, simplemente no se puede matar a todo el mundo en todas partes, aunque después de eso pudieran quedar reyes ya no habría reinos, ni desde luego Juego alguno.

Respecto a quienes son los jugadores del Juego, los que cuentan con un único objetivo: "ganar es ganar, sin matices", es relativamente sencillo identificarlos, basta con observar quién ostentando una posición de poder de cualquier tipo: político, económico o social se oponen frontalmente (con o sin populismo) a que cualquiera de las seis afirmaciones anteriores sea una realidad. Quienes continúan afirmando, si hace falta con el debido soporte científico, que nadie ha inventado nada con respecto a la acción de los seres humanos, que simplemente es así, que odiar al extranjero forma parte de nuestra carga genética, tanto como competir (y no colaborar) o conquistar la tierra, con minúsculas o la Tierra con mayúscula, para no compartirla ya nunca jamás con nadie.

Marià Moreno