

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

Las reglas de la vida – Salmo 23 - Parte 3

- Esteban:** Ezequiel: Hicimos anteriormente un programa sobre juegos de mesa en el que nos extendimos bastante sobre esta tan interesante manera de compartir con otros una experiencia lúdica. Pero la pregunta hoy es diferente: ¿cuál es el que más te gusta de todos?
- Ezequiel:** No es un secreto, creo que en ese programa lo revelé también. Hay varios que me gustan, pero el que más me gusta y no lo tengo es el *Monopoly* o Monopolio. ¡Me encanta! Y lo aprendí a jugar de grande en realidad. De chico era muy fanático de un juego que en Argentina se llama TEG, que es muy parecido a un juego norteamericano que se llama *Risk*. Es un juego donde hay que conquistar el mundo, y uno que tiene cierta pasión tiránica sobre todo cuando es chico, le encanta este tema de poder conquistar al mundo. Ese me gustaba mucho cuando era chico. Pero ya de más grande, en algunos campamentos donde se estila y hay tiempo para jugar este tipo de cosas, aprendí a jugar al *Monopoly*, y la verdad que me encanta. Tiene una particularidad como juego muy interesante. Para los que no lo conocen, en Argentina se le llama "El estanciero", porque es un país de campo y entonces se trata de ir comprando campos y terrenos, porque básicamente somos un país agrícola-ganadero, y alguien copió el juego y le puso este nombre.
- Esteban:** Lo adaptó digamos.
- Ezequiel:** El *Monopoly* es un juego muy simple, capitalista al cien por cien porque se trata de comprar terrenos. El comunismo no puede jugar al *Monopoly* porque se basa en el concepto de propiedad privada. Básicamente uno tiene que ir recorriendo un tablero circular, comprando distintos terrenos que se arriendan a los otros jugadores que van cayendo en esos mismos casilleros (terrenos). A su vez después va construyendo casas, un hotel, lo que le da más valor al terreno y aumenta el costo del alquiler. Además, uno puede ir a la cárcel en el *Monopoly* (cosa que a los terratenientes de la vida real no les sucede nunca). ¿Qué es lo que me gusta del juego? Porque la verdad que ir comprando y cobrando alquileres no es demasiado divertido. Lo que a mí me gusta es todo lo que pasa por fuera del juego; es un juego que permite la negociación más allá del ámbito del tablero. Por ejemplo, yo necesito un terreno para acrecentar el valor de los que tengo, entonces puedo negociar con la persona que tengo al lado y comprarle ese terreno; esa negociación es la que me fascina. "Te doy tal cosa", "te regalo tal terreno", "te doy más plata, más esto, más lo otro", intentando convencer al otro para hacer el negocio uno, intentando que el otro piense que es él el que está haciendo un negocio, que es la base de la negociación. Yo no negocio nunca con nadie, solamente cuando juego al *Monopoly*, por eso me gusta hacerlo. Hay gente que esto lo hace en la vida real todo el tiempo, negocia con el otro haciéndole pensar al otro que va a hacer un buen negocio, pero en realidad para hacer un buen negocio él mismo. ¡Me encanta el juego! Separando el ajedrez (que me parece que es un juego más allá de todos porque no

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

interviene el azar y que tiene miles de posibilidades y es muy complejo), yo creo que los juegos de mesa incluyen un elemento de estrategia e inteligencia y un elemento de azar, de "suerte". Por ejemplo, los dados, el dominó según las piezas que a uno le tocan; pero al margen de lo que a uno le toca, tiene que jugar con inteligencia. En ese sentido los juegos son muy parecidos a la vida cotidiana, porque en la vida nos toca una determinada circunstancia y con ella tenemos que jugar, que ir avanzando. Uno no elige el país en el que nace, el idioma en el que habla, la familia a la que pertenece; son un poco las cosas que "la vida" nos da y a partir de ahí uno construye.

Esteban: Son los condicionantes, digamos.

Ezequiel: La gente que juega juegos de mesa conmigo sabe que me gusta mucho leer los manuales y estar atento a ellos. Si traen un juego nuevo, yo soy el primero en agarrar el manual y ponerme a leerlo detalladamente desde el principio hasta el final. Porque en el juego es muy importante cumplir con esas reglas, con esas normativas. El TEG, este juego que mencionaba de conquistar el mundo, tiene cantidad de reglas y había que conocerlas a todas para que el otro no se abusara y para uno saber también cuáles eran todas las posibilidades que tenía. Además, en los juegos de mesa detesto a los tramposos, porque si tenemos reglas son para cumplirlas. En un juego, donde las reglas son pocas en comparación a las que tenemos en la sociedad, hay que cumplirlas porque si no se pierde el sentido del juego y la verdad que en vez de divertirnos empezamos a sufrir porque hay alguien que está haciendo trampa o intentando ir por un lado por el que el juego no lo permite.

Esteban: Y la "viveza criolla" en nuestro caso siempre está allí.

Ezequiel: Permanentemente, entonces hay que estar ahí siempre con el reglamento en la mano. Pienso en el *Scrabble*, el juego en el que hay que formar palabras. Ese juego es fascinante. Las reglas son muy sencillas, pero hay una indispensable que es "no inventemos palabras", porque si inventamos palabras cualquiera gana. Entonces siempre tenemos que ir al diccionario. "¿Esa palabra existe?", "no sé, vamos a buscarla". No se puede jugar al *Scrabble* sin un diccionario. Yo creo que con el *Scrabble* tendría que venir el tablero, las piezas y el diccionario de la Real Academia Española, porque no se puede jugar sin un diccionario. Es necesario cumplir la regla de que la palabra tiene que existir, no podemos inventar palabras. Cuando no hay diccionario he visto grandes discusiones con respecto a si la palabra existe o no existe; todo el mundo se transforma en experto lingüista en ese momento para poder fundamentar la existencia de un término. Hay un juego que precisamente pivotea sobre ese concepto, que consiste en inventar definiciones. Es muy interesante y muy divertido también. Toca una palabra y hay que inventar definiciones, y después cada uno tiene que elegir la definición que cree que es real, cual suena como verdadera porque en realidad ninguna va a ser verdadera, son todas inventadas; juega con el concepto contrario al *Scrabble*. Pero definitivamente hay que cumplir las reglas. En el *Bleff* que es el juego en el que hay que inventar palabras, si uno inventa el

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

significado de la palabra está bien porque entra dentro de lo que las reglas piden; ahora, si lo hace en el *Scrabble* no. Entonces las reglas son importantísimas. Nosotros tendemos a despreciarlas pero todo tiene reglas y normas, la misma naturaleza las tiene.

Esteban: Sí, y ella nos va indicando tiempos y estaciones, horarios en los cuales hacer actividades, otros en los cuales hay que descansar. Todo eso va marcando que hay un porqué las cosas están puestas así.

Ezequiel: Imaginate, Esteban, que a la naturaleza se le ocurra que el sol no salga por dos o tres días. ¡Nos volvemos locos! La naturaleza tiene regularidades. Nosotros vivimos en países que tienen bastante marcados los pasos de las estaciones: bueno, ahora hace frío, ahora va a empezar la primavera, las plantas van a lanzarse a crecer nuevamente, después va a llegar el verano, luego el otoño, y así vamos cumpliendo determinados ciclos.

Esteban: Ni hablar de quien depende de todo eso para la producción de su medio de vida, como es el agricultor que tiene que saber qué cultivo va en cada época del año para hacer bien las cosas.

Ezequiel: Y cuando las épocas húmedas no son tan húmedas como deberían, tenemos un problema. Se rompió la regularidad, eso que estábamos buscando, la regla, la norma que de alguna manera nos permite avanzar. Incluso nosotros tenemos un ciclo interno, el ciclo circadiano que va marcando nuestros ritmos vitales internos. Es decir, normas hay en todos lados; yo no puedo hacer una mesa con las patas para arriba y la tabla para abajo. Vivimos en un mundo de orden, aunque muchas veces parezca que las cosas son caóticas, nuestro mundo tiene orden. Las reglas son importantes. A veces despotricamos porque el exceso de normativas nos genera uno de los grandes problemas que tenemos (sobre todo los pueblos latinoamericanos) que es la burocracia. El exceso de leyes genera burocracia: si yo no sé exactamente si esto está bien o está mal, hay demasiados espacios grises o especulaciones o demasiados pasos para cumplir una tarea simple, entonces estamos frente a lo que llamamos "burocracia", trabas. Las leyes en vez de facilitar las cosas, generan una serie de trabas. Por ejemplo, en Argentina es muy difícil tributar impuestos, porque uno los paga a distintas organizaciones del Estado. Entonces uno dice "esto es burocracia. ¿Por qué no le puedo pagar a uno y que después se encarguen de repartirlo como lo tengan que repartir, que es lo que indica la lógica?". No; entonces hay que pagar un impuesto a la provincia, un impuesto al municipio, un impuesto a la nación, y finalmente vamos pagando pequeños impuestos a muchísimas entidades. Eso se llama burocracia; en vez de simplificar la burocracia complica las cosas. Es un exceso de leyes, normas y estatutos que no nos permiten hacer cosas que en realidad son mucho más simples. Siempre está el tema del control, se dice "esto es para controlar" y todo lo demás, pero realmente en la mayoría de los casos termina obstaculizando.

Esteban: Hacemos una pequeña pausa. ¿A qué viene todo esto que estamos

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

mencionando? Lo compartimos en seguida con Ezequiel, luego de descansar un momento y pensar en esto, en Tierra Firme.

PAUSA

Esteban: Ezequiel, si algo nos quedó claro del bloque anterior es que hay reglas, en los juegos, en la naturaleza, en las relaciones entre las personas, en las sociedades, en las instituciones, por todos lados. Y esas reglas se espera que se cumplan.

Ezequiel: Sí, absolutamente. Pensaba en que ahora en el mundo de los videojuegos se está estilando algo que se conoce con el nombre de "mundo libre" o "mundo abierto" (como lo llaman los programadores). Básicamente es que vos como protagonista del videojuego tenés que cumplir misiones en las que tenés que hacer determinadas cosas de determinada manera. Pero si no querés cumplir misiones, podés caminar por ese mundo inventado por programadores, creando tus propias misiones. Qué es lo que quiero hacer, adónde quiero ir, quiero agarrar este auto, pegar una vuelta, volver, estacionar, ir caminando hasta tal lado, y uno hace lo que quiere como en la vida real (teóricamente, porque ese mundo es muy pequeño). Sin embargo, aun en eso que parece que soy absolutamente libre, estoy bajo los dictámenes de un programador, y un programador lo que hace es establecer normas (cosas que se pueden hacer, cosas que no se pueden hacer) dentro del espacio de ese juego.

Esteban: Así que incluso eso que parece ser tan libre, está sometido a reglas.

Ezequiel: Hasta cuando pensamos que somos libres somos esclavos de nuestros propios ritmos interiores, de la naturaleza. Más que verlo como que somos esclavos, decimos que formamos parte de un mecanismo que funciona, y para que algo funcione tiene que tener determinadas pautas, como decíamos recién.

Esteban: Bueno, todo tiene reglas. Si no fuera así creo que muchos se sentirían perdidos y no sabrían cómo relacionarse unos con otros.

Ezequiel: Las normas y las leyes son necesarias. ¿Qué falta hace decirlo? No podemos vivir en un mundo de caos, necesitamos esa orientación. Sin ir al punto de la ley o la regla: ¿quién no necesita un consejo? ¿Quién no necesita acercarse a alguien y preguntar: "tengo este problema, no sé qué hacer, ¿podrías indicarme? ¿Podrías ayudarme? ¿Podrías verlo desde otro ángulo distinto al que lo estoy viendo yo, a ver si encontrás alguna cosa que a mí se me está escapando?"?. Eso también va a ser una directiva, una normativa. Es imposible vivir sin normas ni leyes. Muchas veces pensamos "que cada uno haga lo que quiera mientras no moleste al otro". Es imposible que lo que yo haga no afecte a otra persona; no somos seres que se manejan autónomamente en un universo de vacío, como seres que están en

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

permanente contacto con el otro. "Dejalo hacer lo quiera, total es su libertad". Hace un tiempo en Argentina se generó un conflicto dialéctico bastante importante, porque un juez había permitido que un hombre manejara su moto sin casco, lo que teóricamente estaba prohibido. Pero el juez había dicho "no, él puede manejar la moto sin casco porque está en libertad de hacerlo; al único que hace daño es a él mismo". ¡Es una barbaridad! Si bien técnicamente es cierto que al único que hace daño es a sí mismo, uno espera que el Estado proteja a todos. No importa que él se quiera hacer daño, uno tiene que intentar que eso no suceda (un juez sobre todo). Aunque el planteo racionalmente tiene sentido, uno espera que no prime solamente lo racional.

Esteban: Alguien más va a tener que cuidarlo, alguien más va a tener que pagar los platos rotos por las cosas que sucedieron.

Ezequiel: Alguien más va a sufrir y va a sufrir él, por supuesto. Me sucede mucho cuando me encuentro con gente que no es cristiana, que cree que el cristianismo es cumplir una serie de normas. Sin embargo, en la Biblia se habla muchas veces en contra del legalismo, del exceso de normas dentro de la fe.

Esteban: Porque impiden que el individuo pueda vivir una vida de fe viva, vital, fresca.

Ezequiel: Absolutamente. ¿Quién fue el principal detractor del legalismo? Fue Jesús. Él peleó contra los legalistas, contra quienes le querían explicar a Jesús cómo tenía que vivir su fe. Ahora nosotros decimos "esto es una barbaridad", pero esto es lo que enfrentó Jesús, este grado de absurdo. Los fariseos se le acercaban para decirle "Jesús, tu fe la tenés que vivir de esta manera, como nosotros te lo decimos" (y ni siquiera se lo decían en un tono tan amable). A veces el imponer determinadas normas es una forma de dominio sobre el otro. "Yo te digo a vos lo que tenés que hacer", y entonces estoy situándome en un plano de superioridad; y esto era lo que los fariseos querían hacer con Jesús. "Jesús, todo bien contigo. Cumplí con lo que te decimos nosotros, así estás bajo nuestra autoridad y nos quedamos todos tranquilos". C. S. Lewis decía que Dios no es un león domesticado, y acá lo estaban tratando de domesticar. Si bien los cristianos no somos personas que responden a reglas y normas exclusivamente, las normas forman parte del pensamiento cristiano. Este pensamiento se basa en diez leyes, ocho de las cuales comienzan con "no": los diez mandamientos, que son importantísimos porque son la base de la ética cristiana. Es Dios diciendo "señores, en esto basamos todo nuestro sistema de pensamiento", en estos ocho "no" y en estas otras dos características que tenemos que respetar y cumplir. A mí me parece que ahí hay algo que tenemos que analizar con mucho cuidado, porque no nos gusta el "no". Hay una historia que ya la he contado varias veces: Charly García, el músico argentino que tiene toda su historia, decía que cuando salía a la calle y la gente le pedía autógrafos, cada diez que daba, decía que no a uno. Le preguntaron por qué y el respondió que era para ejercitar el no; y a mí me pareció maravilloso porque hay que saber decir "no". Si hay algo que Dios sabe es decir "no"; "miren: esto, esto y esto, no". Ahora, Dios no dice "no" "porque yo los voy a dominar", sino porque "yo los quiero guiar, los quiero

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

ayudar a que vean lo que no están viendo". El Salmo 23 dice "tu vara y tu cayado" (las dos herramientas que utilizaba el pastor para ir guiando al rebaño) "me infundirán aliento". Ahí tenemos una imagen de lo que es el "no" de Dios. El "no" de Dios es "por ese lado no, por este lado vamos a llegar". Necesitamos asumir los "no" de Dios. Uno se sienta y escucha a los predicadores que aparecen por televisión (no todos, por supuesto) hablando de todos los "sí" de Dios: "Dios te va a dar esto, Dios te va a dar esto" ("si me das plata" siempre). Siempre lo que Dios nos va a dar. Ahora, lo que Dios no nos da o nos dice "por este lado no", forma parte constitutiva de quién es Dios, tanto como lo que Él sí nos da. Tenemos que asumir que Dios marca el camino con un "no" y con un "sí", y eso nos va permitiendo avanzar. Ahora, entre en un "no" y un "sí" de Dios hay un montón de otras posibilidades, y nosotros nos movemos dentro de ellas. Cuando Dios dice que no a algunas cosas, no me está cerrando todas las puertas, hay otras opciones, otras búsquedas que yo tengo que hacer. Dios no está generando un tubo por el que yo camino.

Esteban: No te tranca contra un callejón.

Ezequiel: No hay un solo sentido en el que transitamos, hay distintos sentidos para cada persona. Pero todos sabemos que hay cosas que no podemos hacer y hay cosas que todos sabemos que son las que sí nos hacen bien. Pablo decía "todo me es lícito pero no todo me conviene". Es decir, tenemos que empezar a evaluar que hay cosas que no son tan buenas, y nosotros mismos nos tenemos que dar cuenta de que hay cosas que no nos hacen bien. Un Dios de amor es un Dios que marca tanto los "no" como los "sí". Cuando uno quiere a su hijo y su hijo va a meter los dedos en el enchufe, le dice "no", y es el mejor "no" que nos pueden decir en nuestra vida. Después vamos, metemos los dedos igual, nos da la patada y decimos "ah, tenías razón". Bueno, a ciertas cosas Dios también nos dice "no". Tenemos que aprender a asumir que en la vida hay cosas que no vamos a poder hacer y hay cosas que no debemos hacer, y que descubrir cuáles son esas cosas que no debemos hacer nos evita problemas y nos ayuda a atravesar tomados de la mano de Dios. Lo que me fascina del Salmo 23 es que dice "tu vara y tu cayado" (esos instrumentos del "no", del "te mantengo en el camino") "me infundirán aliento".

Esteban: ¡Qué interesante!

Ezequiel: No está diciendo me sacan posibilidades. Dice "me alienta saber que vos me decís que no; que vos me orientás en el camino me alienta a seguir avanzando, porque sé que estoy avanzando en el camino correcto".

Esteban: Así que le da un tono positivo al límite, a la regla, le da un tono positivo a la guía en determinada dirección.

Ezequiel: Exactamente, porque hasta los "no" de Dios son afirmaciones para nuestra vida, y en esa aparente contradicción está el misterio de quién es Dios para nosotros. Dios es la persona que nos ama tanto que cuando tiene que decirnos que no, lo

tierra firme

www.tierrafirmertm.org

hace. Y si nosotros sabemos interpretarlo vamos a sentirnos estimulados, porque un no de Dios es "por acá no, seguí por aquel lado que vas a llegar". Lo importante es entender que con el buen pastor siempre llegamos al otro lado del valle de sombra, siempre pasamos de muerte a vida.