

CRISTINA AMBROSINI. *Del monstruo al estratega. Ética y juegos.* Buenos Aires, C.C.C. Educando, 2007. 184 p.

Con esta obra publicada en el año 2007 por la Editorial C.C.C. Educando, Cristina Marta Ambrosini ofrece al público en general, tanto al versado en escritos filosóficos como al simple lector interesado en diferentes reflexiones intelectuales, una publicación de alta calidad sea desde el punto de vista de su pulcra edición, o bien desde el punto de vista de la riqueza de su contenido y el aporte que éste significa al contexto filosófico presente.

La destacada trayectoria de Cristina Ambrosini quien cuenta entre sus antecedentes varios los de Doctora de la Universidad de Buenos Aires (área de Filosofía), docente e investigadora en la misma y en el Doctorado en Filosofía de la Universidad Nacional de Lanús, exbecaria de la UBA y del CONICET y Directora de Proyectos UBACyT, hace de ella una docente-investigadora acreditada y una interlocutora válida dentro del ámbito filosófico argentino. El constante trabajo, la indagación lúcida, sumados a la actualización pertinaz de la autora, rinden sus frutos en este volumen que articula una competente tematización del 'juego' y una fina argumentación ética basados ambos no sólo en la creación de ideas propias sino además en una amplia recopilación de datos sobre el asunto, aportes útiles y provechosos a quienes quieran adentrarse en el tema lúdico desde el ángulo filosófico.

La intención de Cristina Ambrosini en esta obra es reflexionar sobre el 'fenómeno del juego' en relación con la Ética, la toma de decisiones y el proceso de elaboración e instauración de reglas en el campo de la acción. Su meta, patente desde la introducción y a lo largo de todo el texto, es hacer una apertura hacia una mediación sólidamente argumentada que admita la conexión de lo lúdico y lo ético, sin que su reflexión tenga un carácter conclusivo. La lectura de la obra muestra que su 'estrategia' ha sido un estudio atento y meticuloso de importantes e impecables fuentes tanto filosóficas: Platón, Aristóteles, Pascal, Kant, Apel, Habermas, Elster, Rawls, como la de otras de diferentes ámbitos: Huizinga, Freud, Klein, Malinowski, sin olvidar las literarias: Carroll, Borges, Cortázar; investigación que le permite en su escrito sostener el hilo argumentativo y la argumentación misma desde una profusa documentación que unida a los numerosos recursos intelectuales de la autora le consienten oponer o conciliar los distintos paradigmas e intervenir de continuo para reforzar o discutir los argumentos.

Este libro despierta interés ya desde la tapa en la que un muñeco colorido, ¿grotesco, satírico?, tiene en una de sus manos una máscara de ambigua inocencia y en la otra un colosal martillo de madera. La interpretación del mismo y su relación con el título de la obra quedan a criterio del lector. Ambrosini estructura su obra en ocho capítulos escritos con el lenguaje convincente de quien ha frecuentado y estudiado el tema, conocimiento que vuelca en el texto y amplía mediante notas al pie de página, claras y precisas.

Antes del Prólogo se relata la "Breve historia de un encuentro y un desencuentro", la autora dice al lector que el motivo principal del libro es rendir homenaje a la obra de Graciela Scheines pensadora dedicada a "tematizar filosóficamente el escurridizo fenómeno del 'juego'", quien le brindara en su momento importantes elementos para su tesis de doctorado: "*La noción de "juego" en el pensamiento contemporáneo, su aporte a la reflexión ética sobre la situación actual.*", tesis de la cual este libro es heredero y parte.

El Prólogo se abre con un poema de Borges (son numerosos los poemas en toda la obra) y Cristina Ambrosini hace saber que contrariamente a lo que opina Colas Duflo quien sostiene que el fenómeno lúdico no interesó en Filosofía: "En cuanto comenzamos a investigar sorprende la persistencia con que se recurrió a la metáfora del juego para caracterizar distintos aspectos de la vida humana" (p.7). El punto de partida de sus investigaciones, dice, han sido las ideas de los argentinos: Carlos Astrada, Graciela Scheines, Jorge Luis Borges y Julio Cortázar, más la obra "*Homo ludens*" de Johan Huizinga, autores mediante los cuales persigue la noción de juego en la filosofía contemporánea.

La autora considera que la noción “*homo ludens*” identifica ‘lo humano’ no con la intelectualidad de raigambre aristotélica del concepto clasificatorio *homo sapiens* sino con todo lo que es instintivo, viviente, sea racional o no. Siguiendo a Roger Caillois considera a la *paidia* como asociada a la capacidad de inventar, e identifica al *ludus* con el aspecto normativo de la noción de ‘juego’. Si bien como ella misma lo expresa “no se trata de formular una teoría unificada del juego ni de determinar los misteriosos caracteres de un juego ideal.” (p.11), ya que el fenómeno lúdico escapa a toda estabilización, sin embargo “Todo juego es un espacio ordenado que temporariamente suspende el caos.” (p.12). Pero donde el jugador es libre para crear pues mientras se atiene a las reglas puede implantar y realizar su propio juego.

En el Capítulo I: “Juego, luego existo” señala la definición de *homo ludens* de Hui-zinga y define y clasifica el ‘juego’. Mediante la noción de *panludismo* destaca la relación juego-cultura y el carácter transdisciplinario del estudio del fenómeno lúdico.

En el Capítulo II: “Juegos permitidos, juegos peligrosos.” Resalta la ambigüedad de la aceptación institucional del juego a lo largo de la historia. Desde los griegos y romanos hasta la actualidad de los carnavales porteños el juego aunque permitido por las instituciones ha sido objeto de regulaciones, vedas y aún de discusiones teológicas. A partir de Aristóteles la *eutrapelia* aparece como una virtud necesaria al hombre pero en la que éste no puede excederse.

El Capítulo III: “La apropiación del encanto lúdico. Educación y juego.” Alude a la vieja idea de “educar jugando”. La autora nos remite a Platón quien al plantear las relaciones entre *paideia* (cultura) y *paidia* (pasatiempo-juegos) supo avizorar para su “república” la utilidad del juego en el terreno de la educación para sustentar la formación del ciudadano. Posteriormente Rousseau y Kant retoman la idea platónica y consideran que el ‘juego’, por enseñar a respetar reglas, es un colaborador útil en la formación moral.

El cuarto capítulo introduce en la Modernidad: “Matemáticos, aventureros y juegos” presenta al siglo XVIII como “el siglo del juego”. En este siglo, los juegos de azar de la mano de los matemáticos del siglo XVII cobran interés científico, son vistos como emergentes de la racionalidad humana, permiten inventar el cálculo de probabilidades. “El placer que proporcionan los juegos se justifica en la naturaleza de las pasiones humanas que ahora son vistas como un complemento y estímulo de la inteligencia.” (p.87) y así pasan a formar parte de la vida social y en medio de vida de aventureros. Pascal con el “argumento de la apuesta” hace del cálculo de azar una prueba de la utilidad racional de la creencia en la existencia de Dios.

En la “Teoría de los juegos y la racionalidad estratégica”, capítulo V de la obra, la autora muestra la relevancia de la “teoría de los juegos de estrategia” en la filosofía contemporánea y su incidencia en el desarrollo de las distintas ‘ciencias del comportamiento’. Jugadores, reglas, ganancias y estrategias resultan los elementos necesarios en todo juego, sus relaciones permiten evaluar los alcances y limitaciones de su aplicación teórica en el campo de la Ética en relación a la toma de decisiones.

El Capítulo VI: “Contractualismo y juegos” analiza el liberalismo deontológico de Rawls y el concepto de “justicia local” de Elster. El “consenso de autores” de Apel y Habermas trae los “principios puentes” que permiten conectar la acción comunicativa con la acción estratégica. La autora recuerda que en el análisis de las situaciones de riesgo la filosofía no tiene la última palabra y que las ciencias sociales pueden aportar su contribución para elucidarlas.

En el séptimo capítulo: “El lado oscuro de la razón. La irracionalidad y la estrategia para atacarla.” Cristina Ambrosini sostiene que dada “la metáfora iluminista de la razón podemos afirmar que esta figura encubre la presencia de la irracionalidad” (p. 148) y propone para el duelo entre racionalidad e irracionalidad en la decisión, un abordaje desde Elster a partir del problema de la *akrasia* socrático-aristotélica, sumado a la pregunta sobre las limitaciones de la razón. Abdicar de la racionalidad para resolver y finalizar aquellos problemas que en su posible solución encierran indeterminación e incertidumbre permite asumir un modo supe-

rior de racionalidad y evitar el autoengaño pues aleja de la “adicción a la razón”. “Pensar el límite en sentido positivo incluye la idea de tematizar racionalmente los mecanismos que permitan afrontar la irrupción de la irracionalidad.”(p.162)

Entre “Monstruos y rayuelas” se encuentra el lector en el Capítulo VIII. Éste comienza con el señalamiento del fino límite entre *ludismo* y *puerilismo* o juego que contrariamente al ‘juego’ nunca se acaba y se torna “demasiado serio”. Por medio de *Alicia en el país de las maravillas* la autora introduce en ‘lo monstruoso’ y en ‘lo sublime’, en Aristóteles y en Kant: “Lo sublime, según Kant, puede encontrarse en un objeto sin forma, en cuanto en él, u ocasionado por él, es representada una ilimitación (*Unbegrantzheit*).”(p.174). El juego infantil de la *rayuela*, rito pueril extremadamente simple, nos lleva a la *Rayuela* de Cortázar en la que se hace presente que experimentar el límite es el rasgo propio del creador.

La “meta” del discurso de Cristina Ambrosini (y aquello por lo que pone en juego sus recursos en esta obra) son al parecer, no son sólo la declarada anteriormente, sino también aquella a la que invita su generosa sonrisa desde la solapa delantera del texto: aprender de modo útil de la conjunción de *ludus* y *paidia*, (y parafraseándola) de esa multifacética actividad regulada que privilegia el lanzamiento innovador y riesgoso, y que como metáfora filosófica expresa de manera privilegiada la situación del hombre en el mundo ya que en su ámbito de acción la libertad encuentra un espacio para desplegar sus potencialidades dentro de las restricciones de las reglas.

Aída Mercedes López