

Revista de la Facultad de Medicina

Volumen **45**
Volume

Número **3**
Number

Mayo-Junio **2002**
May-June

Artículo:

Editorial

Derechos reservados, Copyright © 2002:
Facultad de Medicina, UNAM

Otras secciones de
este sitio:

-  [Índice de este número](#)
-  [Más revistas](#)
-  [Búsqueda](#)

*Others sections in
this web site:*

-  [Contents of this number](#)
-  [More journals](#)
-  [Search](#)



www.Medigraphic.com

Las enfermedades infecciosas en el año 2002

Siguiendo el ejemplo de otras revistas médicas, este número cuenta con un *editor huésped* en la persona del doctor *Jesús Kumate*, quien escogió el tema, seleccionó a los colaboradores, revisó y preparó los originales.

La situación en México de las ENFERMEDADES INFECCIOSAS EN EL AÑO 2002 es un tema digno de actualización: abre con una introducción que recuerda detalladamente la transición epidemiológica durante el siglo XX gracias a esfuerzos denodados de un grupo de destacados infectólogos y sanitaristas, y cierra con un recuento veraz y puntual de otras acciones realizadas por ellos mismos y otros expertos, que organizaron y llevaron a cabo las campañas de vacunación. Ambas empresas coronadas por el éxito, son motivo de orgullo de la medicina mexicana que no se confinan al discurso sino se comprueban con indicadores y encuestas rigurosas.

Entre los extremos se incluyen trabajos sobre temas específicos: las enfermedades del aparato digestivo y respiratorio, las de transmisión sexual, las parasitosis y las transmitidas por vector, que completan el panorama. Parte importante del resultado se debe, como es obvio, a las medidas de ingeniería sanitaria y de fomento de la higiene personal y colectiva, la educación para la salud y las acciones de gobierno que, al demostrar una sincera voluntad política, guiaron la organización sectorial, obtuvieron financiamientos e inspiraron a los trabajadores, profesionales y no profesionales.

Estamos seguros que las páginas que siguen serán una lectura muy útil para los médicos que ejercen su ministerio en la trincheras de vanguardia y, consecuentemente, para el pueblo mexicano.

Editorial

***El homo ludens* y la investigación científica**

Manuel Quijano

Al terminar el penúltimo editorial mencioné el término *homo ludens* y se me ocurre ahora glosar un poco más sobre el concepto. En el siglo XVIII se reverenció la Razon y se designó al animal humano como *Homo Sapiens*: poco después, al ver que no era tan razonable, se le aplicó el nombre de *Homo Faber* que, de inmediato, se le consideró todavía menos apropiado, pues muchos animales merecían también tal epíteto. Un destacado holandés de la primera mitad del XX Johan Huizinga (historiador de la edad media), le llamó mejor *homo ludens* porque, aunque comparte con los anima-

les, durante la niñez de ambos, la característica de amar el juego, en el hombre persiste a lo largo de su vida y todo lo que hace después, lo ejecuta como jugando. Dicho autor cree que la cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla. En otras palabras, el juego no es una función biológica sino un fenómeno cultural y debe dejar de ser interpretado psicológica o etnológicamente.

Se ha dicho que el juego es una descarga de energía vital, un impulso congénito o una necesidad de relajamiento. Los psicólogos de hace 50 años, por supuesto, como era la moda,

veían en él una catarsis de impulsos dañinos o la satisfacción de deseos reprimidos, explicaciones estereotipadas y parciales que olvidaban lo esencial: que está enraizado en lo estético, pues desde los gorgoritos del recién nacido al mover la campana, hasta en el fútbol de la copa mundial se busca el “chiste”, una explicación placentera de la actividad. No se trata nunca de puras acciones físicas ni de fuerza; de hecho, interviene el espíritu que lo hace comprensible. En nuestra mente, el juego se opone a lo serio, pero no debe decirse que el juego es no-serio; ni siquiera está forzosamente vinculado a la risa pues basta recordar la ansiedad y concentración de un maratonista o de un ajedrecista. Es más, el juego tampoco debe relacionarse con lo cómico (otro concepto de lo no-serio), pues su conexión con el juego es secundaria y no indispensable, pero sí un poco, al menos, con lo bello; pues desde las formas más primitivas del mismo como la danza, se acompañan de alegría y de gracia.

En resumen, es una función del ser vivo, no determinada ni por la lógica ni biológicamente, que parece ser expresión de la estructura de la vida espiritual y de la vida social. Los juegos “primarios” de los niños y de los animales son puramente “lúdicos” pero de inmediato derivan en otros, de aspecto más social, como las competiciones, las carreras, las exhibiciones y representaciones, la danza, la música, las mascaradas, los torneos. Los animales, al crecer, dejan de jugar y el mimetismo que les conocemos no es lúdico, tiene objetivos biológicos: usan colores y apariencias o para ocultarse o para asustar, para escapar del depredador o para engañar a la víctima; o camuflaje o intimidación. En el humano el mimetismo (el uso de la máscara o el travestismo que se ejerce al seguir la moda) sí es lúdico y es más eficaz que en los insectos: de ahí deriva el folclor, tan apreciado por los turistas.

El juego es forzosamente una actividad libre (pues lo que es mandato, deja de ser juego) que ayuda, en el niño, al desarrollo de sus capacidades corporales y, en el adulto, aunque sea superfluo, aunque no sea una tarea y se ejerza en el tiempo de ocio, conserva su carácter de elección libre, de ser algo así como un escape y tiene el distintivo de ser desinteresado. Adorna la vida, la satisfacción se obtiene en su misma práctica, da vida a ideales de convivencia, y tiene la posibilidad de repetición, es noble y se manifiesta como ritmo y armonía. Aunque, eso sí, impone reglas, requiere de orden y tensión y, si se infringen las reglas, se deshace el mundo mágico que crea. Esto ha pasado a la mitología con la invención de ogros o criaturas paralizantes como la gorgona o el basilisco.

Es una cancelación de lo cotidiano y a menudo arriesgado, al causar alborotos desordenados y desentenderse de la autoridad y de la disciplina; recuérdense las fiestas de inicia-

ción a los de nuevo ingreso a la escuela, las saturnalias o los carnavales en los que se tiene la ventaja de usar máscaras y disfraces. Al intentar comprender su significado se toca la base del misterio, del rito, del culto y, todavía más, se entiende la base misma de las religiones al adjudicar rasgos y conductas humanas o sobrehumanas a astros o fenómenos naturales. Porque hay que repetir tanto el niño como el adulto juegan con la mayor seriedad, por algo en otros idiomas la palabra para designar la ejecución de un instrumento musical o el actuar en el teatro es la misma que para referirse al deportista en una competencia internacional o al niño que se esconde del compañero que representa la bruja. Pero también, y es esto lo que me interesa afirmar aquí, el niño juega cuando “explora” un sótano o quiere saber qué hay dentro de su muñeco, es decir cuando “investiga”.

El gozo vinculado al juego no sólo se expresa como tensión sino también como elevación y éxtasis. Y encontramos aquí a la bailarina, al poeta, al alpinista que llega a la cumbre, o al *investigador científico* cuando apenas concibe una idea o cuando los resultados iniciales parecen confirmar su hipótesis; o al salvaje que invoca sus dioses para llamar la lluvia o detener la tormenta. Me atrevería casi a incorporar ahí hasta el snob que se desvive por lo exótico. Porque hay juegos verdaderamente nobles y otros de pura jactancia, como los torneos de agravios, las competencias de albures tan socorridas por los mexicanos.

Dije antes que según Huizinga la cultura es juego, que se origina del juego (aunque éste es más viejo que la otra); pero a medida que el material de la cultura se va complicando, que aumentan sus ideas y sistemas y la vida social se organiza, se va perdiendo el contacto con el juego. Si la competencia es juego, al realizar un trabajo o una obra de arte se deja fuera la suerte, o la fuerza, o la habilidad, aunque persista el empeño por ganar, por ser el primero. El pionerismo, por ejemplo en medicina, requiere de inventiva, de un espíritu de aventura, de audacia; tiene un aspecto lúdico al desear ser la vanguardia, el avanzado y descubrir un camino no antes transitado, aparte de lo que comandan la necesidad y la utilidad. Puede decirse que todo trabajo, por pesado y enojoso que parezca es, felizmente, lúdico; es continuar jugando. Como le gustaba decir al inolvidable Isaac Costero, que casi no salía del laboratorio, y afirmaba graciosamente: “yo no he dado golpe en mi vida” como pudiera decirlo cualquier holgazán.

En resumen, admitamos el elemento lúdico creador, en el trabajo de investigación científica, en la existencia de ese afán de desentrañar el misterio, de conocer mejor el hábitat, desde las más lejanas galaxias hasta los cercanísimos radicales libres de oxígeno que dañan el protoplasma y producen la apoptosis. Y abandonemos la seriedad.