

1. PLANTEAMIENTO METODOLOGICO .....	13
1. La comparación entre el Derecho y los juegos .....	15
2. Tipos de juegos .....	17
3. El pluralismo metodológico: .....	21
A) El enfoque causalista o genético .....	22
B) El enfoque estratégico .....	23
C) El enfoque teleológico .....	24
D) El enfoque lingüístico .....	25

# I. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

## 1. LA COMPARACIÓN ENTRE EL DERECHO Y LOS JUEGOS

La vida social es, en ciertos aspectos, comparable a los juegos en que intervienen hombres. Es fácil comprobar que tanto en éstos como en aquélla aparecen fenómenos tales como la cooperación, la competencia, la lucha y el conflicto. E igualmente puede constatarse que ambas formas de convivencia son impensables sin unas determinadas reglas que dirijan la acción de los que participen en ellas. Esto se hace aún más transparente si en lugar de referirnos a la vida social en general aludimos al Derecho, en el cual la formalización de las exigencias respecto de la acción llega a su grado máximo.

En este Ensayo se va a proceder a comparar las reglas del Derecho y las reglas de los juegos, y más en concreto, de aquéllos en los que los sujetos que intervienen en la acción específica del juego lo hacen de una manera inmediata, esto es, sin utilizar fichas ni cartas ni cualquier otro tipo de intermediario. Ejemplos de estos juegos son el fútbol, que es el que básicamente servirá de modelo, el rugby y el baloncesto. Ocasionalmente se hará también referencia a las otras clases de juegos, es decir, a aquéllos en los que los sujetos se encuentran situados fuera del terreno específico del juego, tal como sucede en los juegos de fichas (como el ajedrez) o en los de cartas; estas últimas referencias hay que situarlas, en el contexto de este estudio, como un medio de ayuda para aclarar o matizar algún extremo de la exposición, pero no en el sentido de que las reglas de estos juegos constituyan algo así como un esquema paralelo al de las reglas del Derecho. Como quedará bien patente,

de todos los tipos de juegos son aquéllos en los que intervienen directamente los hombres en el terreno de juego los que posibilitan una comparación más estricta de sus reglas con las reglas que aparecen en el Derecho.

El objetivo lo constituye ciertamente el realizar una reflexión en torno a los distintos tipos de reglas que se dan en el orden jurídico, a la par que se trata de dar una respuesta sobre el modo en que esas reglas se relacionan entre sí. El camino elegido se aparta notablemente de los hábitos, con frecuencia excesivamente solemnes, del mundo en que nos movemos los juristas. El sencillo método consiste en parangonar, poniéndolos frente a frente, los distintos tipos de reglas que aparecen en el Derecho y los que se dan en una actividad tan próxima vitalmente al ser humano como es el juego. Que el modelo de comparación elegido no muestre la importancia humana y social que poseen otros órdenes de reglas, tales como la Moral o los usos sociales, no debe dar pie a minusvalorarlo ya que, como se verá, la tipología de reglas en el Derecho está más próxima a la propia de los juegos que la que se da en los órdenes mencionados. En este sentido, hay que tener siempre presente la distinción, capital en este Ensayo, entre ámbitos óntico-prácticos y ámbitos prácticos, diferenciación que se delimitará a lo largo de las páginas que siguen.

El análisis lógico-lingüístico, que es la perspectiva considerada como idónea para abordar el problema de la tipología de las reglas, arroja resultados profundamente revisores de la concepción dominante del Derecho, procurando una teoría que se aparta tanto del normativismo ingenuo como del realismo jurídico y de las corrientes propias de la filosofía analítica hasta ahora elaboradas. No obstante, hay que decir desde el principio que el lector se encuentra ante un Ensayo de Teoría analítica del Derecho, como reza el subtítulo. El planteamiento metódico es el de un formalismo extremo, que aleja el análisis de la realidad fáctica para aproximarse al Derecho como una forma específica de discurso lingüístico. Se engloba dentro de una visión general de la Filosofía jurídica entendida como análisis del lenguaje de los juristas (Véase Apéndice II).

La comparación no tiene, desde luego, carácter absoluto, pues es evidente que el Derecho no es un juego. No se trata de equipararlos desde un punto de vista antropológico o sociológico ni tam-

poco desde la perspectiva de una teoría de los valores. Se limita a resaltar el parecido de los distintos tipos de reglas y de sus caracteres estructurales. Tiene, pues, como norte la elaboración de una Teoría de las reglas jurídicas, mencionando el sistema allí donde es necesario, pero sin pretender la acuñación acabada de una Teoría del sistema jurídico.

La palabra regla ha de entenderse, en principio, en su significación más neutra y amplia, equivalente a proposición lingüística orientada (por su sentido) a dirigir, directa o indirectamente, determinado aspecto de la acción humana. Al utilizar esta palabra como término clave se elude deliberadamente el de norma, que en la Teoría del Derecho es el más extendido para designar todas y cada una de las proposiciones lingüísticas que aparecen en los textos que configuran un orden jurídico. Uno de los puntos más importantes de la concepción aquí defendida radica en comprender que el Derecho no es un sistema de normas, sino un sistema (construido) de proposiciones jurídicas (construidas) de diversa especie, entre las que se encuentran las normas como una clase de reglas junto a otras clases.

En la exposición se prestará al principio mayor atención a los juegos, descendiendo después su interés progresivamente al ir penetrando en el mundo, más complejo, del Derecho. No obstante, el esquema es aplicable a los dos ámbitos, ya que no existe ningún obstáculo lógico para idear juegos sumamente complejos, siendo por otra parte posible encontrar en la historia sistemas jurídicos muy rudimentarios.

## 2. TIPOS DE JUEGOS

Hay muchas clases de juegos. Pueden señalarse aquí algunas de estas clases, pero desde luego no cabe duda de que se pueda elaborar una enumeración más convincente y completa, aunque quizá nunca exhaustiva, ya que no puede pensarse que la mente humana haya agotado en su totalidad sus posibilidades imaginativas en materia de juegos, de igual modo a como no las ha agotado en los restantes campos de su actividad creadora. Si se acepta esta excusa podría sostenerse que la mayoría de los juegos son encasillables en alguna de estas categorías: juegos de azar, juegos de cartas, juegos de fichas y juegos de hombres.

En todos los juegos interviene el azar o la suerte y, en este sentido, habría que decir que todos los juegos lo son de azar. Lo mismo sucede en la vida de los hombres, en la que es notorio que la suerte interviene, y frecuentemente con gran intensidad; por eso, mucha gente suele pensar que la vida es puro juego. Ciertamente que esto es en parte así, al menos en lo que respecta a los juegos; pero cuando designamos “juegos de azar” a una determinada especie de ellos, nos referimos tan sólo a los juegos en los que el azar o la suerte cumple el papel o rol decisivo.

Entre los juegos de azar destacan aquéllos que consisten en apostar a un número o a cualquier otra referencia, que en principio se muestra hacia el exterior y es, por su propia naturaleza, equivalente a otro número o referencia cualquiera. La única condición que tiene que reunir el número o la referencia es que sea susceptible de realizar la misma operación de apuesta. Puede decirse, algo metafóricamente, que en cierto sentido no es el jugador quien realmente juega, esto es, de forma activa y decisoria, sino que, por el contrario, es la suerte, el azar o el destino —o quizá la providencia— quien juega con él. Es como si el azar eligiese a su favorito entre los jugadores, otorgándole sus dones sin nada a cambio. O bien, por contra, como si pasara de largo sin posar su altiva mirada en quien tanto había esperado. El jugador de apuestas está fuertemente ligado a un cierto sentido de la fatalidad que lo conduce más allá y por encima de la voluntad de los hombres. Ejemplos típicos de esta clase de juegos son la ruleta, la lotería y el bingo.

En los juegos de azar la pericia del jugador no cumple en sí ninguna función; por decirlo de otra manera: no gana quien tiene determinados conocimientos o determinada destreza, sino quien tiene a la suerte de su parte. El conocimiento y la pericia sobran ya que no hay nada de lo que se pueda tener conocimiento o pericia, si se exceptúa el conocimiento de las reglas del juego. De este modo el jugador que practica este tipo de juegos se ve a sí mismo como carente de responsabilidad respecto del resultado, es decir, del éxito o del fracaso. La actitud de fatalidad que preside su hacer se basa, en último término, en las dos características últimamente mencionadas: si el jugador siente que su acción no es relevante en el juego, puesto que por principio todas las opciones por las que es posible apostar son equivalentes, es lógico que su acción la vincule a un sentimiento de carencia de responsabilidad. No me refie-

ro con esto a la “responsabilidad moral” sino a lo que podríamos denominar “responsabilidad lúdica”, esto es, a la que vincula la acción de juego con el resultado de la misma desde el punto de vista del éxito o del fracaso.

En los restantes tipos de juegos mencionados (juegos de cartas, de fichas y juegos en los que intervienen hombres directamente en el terreno) las cosas son muy distintas. La suerte sigue teniendo cierto protagonismo, pero ya no el protagonismo decisivo y definitivo. Dependiendo, a su vez, de los juegos concretos (pues sería preciso introducir subtipos de juegos producto de la mezcla de los modelos señalados, como por ejemplo el caso del dominó donde se mezcla el juego de fichas con el de azar, o el juego del parchís en el que junto a las fichas está el puro azar representado por los dados), el factor azar o suerte se encuentra limitado, más o menos fuertemente, por el factor pericia de los jugadores. Qué duda cabe que en el juego de cartas la suerte tiene un papel decisivo, pero no absolutamente, puesto que en la acción de juego interviene la pericia, la experiencia y la astucia del jugador. Piénsese en otros juegos, como el ajedrez, en los que en principio la suerte está excluida absolutamente, ya que en este juego en todo caso habrá que aceptar que ha habido “errores” por parte del jugador que ha perdido. Efectivamente, no puede decirse que alguien pierde en el ajedrez a causa de su mala suerte, sino que la derrota habrá que atribuirle a su impericia, al menos respecto de la partida concreta en que ha fracasado.

Algo similar puede decirse respecto de los juegos en los que intervienen hombres dentro del terreno, aunque en éstos la suerte cobre un sentido diferente vinculándose no ya a “errores de cálculo”, como en el ajedrez, sino básicamente a “errores humanos”. En definitiva, lo que interesa destacar es que en todos estos juegos la pericia y la experiencia de los jugadores cumple una importante función, limitándose de esta manera el factor suerte; una consecuencia de todo ello es que el jugador, o el equipo de jugadores, se siente —o puede sentirse— parcial o totalmente responsables de la acción de juego y, por ende, de sus resultados y consecuencias. Si no se ha tenido éxito es porque no se ha hecho lo suficientemente bien lo que tendría que haberse hecho.

Fijémonos ahora en los juegos en los que intervienen hombres. En estos juegos los hombres son a la vez, si se nos permite hablar así, “fichas” y “jugadores”; son los hombres quienes toman par-

te de la acción estricta del juego, en el campo de juego, como si fueran las fichas del mismo, pero al propio tiempo esa acción es conducida por ellos mismos, ya que no depende para nada de una voluntad ajena que se sitúe fuera del campo. En los juegos de hombres la acción del juego es una “acción humana”, ya que el hombre-jugador interviene con su persona en la realización de la acción. Esto diferencia ostensiblemente este tipo de juegos de los otros, puesto que en los juegos en los que no intervienen hombres la acción del juego transcurre en un plano diferente, de tal modo que puede decirse que el jugador está fuera de la acción de juego o, por lo menos, que no participa con su ser (corporal y psicológico) en la misma. El ajedrecista está, por decirlo así, fuera del ajedrez, fuera del terreno de juego donde se sitúan las fichas, mientras que el futbolista se encuentra siempre dentro del campo, y cuando sale de él deja de ser futbolista en sentido estricto, ya que al situarse fuera del terreno de la acción de juego pierde la condición de sujeto de la misma.

Precisamente porque la acción del juego es, en los juegos en los que intervienen hombres, una acción humana en el sentido expuesto, puede considerársela, si no exactamente igual, sí al menos *equivalente* a la acción humana que se contempla en la Moral y en el Derecho. No sólo tiene lugar aquí la aparición de la pericia técnica en el juego, sino también la idea de que, atendiendo a la naturaleza propia de estos juegos, según la cual el enfrentamiento tiene lugar no simplemente entre “jugadores” sino entre “jugadores-hombres”, la acción ha de conducirse atendiendo a determinadas pautas de comportamiento debidas, esto es, establecidas como deberes.

De todos los tipos de juegos mencionados parece fuera de discusión que son los juegos en los que intervienen hombres aquéllos que presentan un parecido más destacado con el Derecho, puesto que también en el Derecho la acción es humana en el sentido de que son los hombres los sujetos de la misma. Por esta razón es legítimo pensar que existe una cierta analogía entre los juegos en los que intervienen hombres y el Derecho, mucho más pronunciada, como es obvio, que la que posiblemente exista entre el Derecho y los otros tipos de juegos. La reflexión que aquí se expondrá se centra, por consiguiente, en la comparación entre este tipo de juegos y sus reglas con el Derecho y las clases de reglas que aparecen en éste. Pero antes de entrar en el tema que constituye nuestro centro



de interés es preciso hacer algunas aclaraciones metodológicas en torno a las distintas posibilidades de estudiar los juegos.

### 3. EL PLURALISMO METODOLÓGICO

Qué duda cabe que los juegos constituyen una realidad. Quien sostenga que son una realidad “poco seria” —lo cual es sumamente discutible— tendrá que convenir, no obstante, que en cualquier caso son una realidad. Y como toda realidad, han de ser objeto susceptible de estudio, esto es, de tratamiento científico. Como sucede siempre, o al menos con gran frecuencia, también en el caso de los juegos nos encontramos ante un objeto susceptible de múltiples tratamientos teóricos, cada uno de los cuales está representado y estructurado en torno a una determinada perspectiva del conocimiento. Ni siquiera los juegos escapan al pluralismo epistemológico. Atendiendo a este pluralismo es como puede comprenderse el hecho de que la realidad compleja que es un determinado juego puede ser estudiada desde diversos puntos de vista que, siendo independientes entre sí, no tienen por qué obstaculizarse mutuamente.

Esta complejidad del fenómeno lúdico adquiere mayores dimensiones en el caso del Derecho. El fenómeno jurídico es un fenómeno sumamente complejo. A diferencia del juego, no se produce en la superficie de la vida humana, sino que es la expresión organizativa de la sociedad. Es un fenómeno multifacético que tiene que ver con el poder político y social, con la realidad antropológica y psicológica, con las formas de convivencia, que muda constantemente adaptándose a las circunstancias históricas, que es reflejo de la realidad económica y a la vez actúa sobre ella, transformándola y planificándola. Mientras que el juego representa un modelo sencillo de comunicación humana, el Derecho es un modelo complejo, no sólo porque sus participantes son superiores en número, sino también porque en él se refleja la complejidad de la organización colectiva y de los procesos comunicativos que ésta conlleva. Todas estas características hacen del Derecho un problema difícil para el tratamiento científico y que carece de solución si se pretende una visión global que desconozca la pluralidad de las perspectivas epistemológicas. Por lo demás, esta operación de análisis metódico no sólo es necesaria en el conocimiento de los objetos culturales, como son el juego o el Derecho, sino también en el de

los naturales, como lo demuestra el pluralismo epistemológico de las ciencias naturales.

Sin ánimo de exhaustividad, podemos considerar, en relación a nuestro objeto, los siguientes modelos epistemológicos:

### **A) El enfoque causalista o genético**

Su objetivo es averiguar la relación existente entre la realidad fáctica y el juego de referencia. Entre éste y aquélla se dan unas ciertas relaciones que son, o que recuerdan, las relaciones existentes entre las causas y los efectos. El pensamiento causalista tiene aquí también su lugar aunque haya que matizarlo adecuadamente mediante la introducción de la “comprensión” de fenómenos que en sí no son naturales. Este planteamiento genético puede ser a su vez de varios tipos: antropológico, sociológico, psicológico, histórico, etc. dependiendo naturalmente del tipo de causas a que se refiera la investigación. Empleamos en este contexto la palabra causa en su significado más amplio, no siendo éste el lugar adecuado para especificar en qué sentido podemos hablar de causas históricas o de causas sociológicas, psicológicas o antropológicas, en qué se diferencian entre sí y cómo podemos caracterizarlas adecuadamente para distinguirlas de las causas tal y como se entienden en el marco de la naturaleza física. Como es obvio, el mismo problema puede plantearse respecto de los efectos.

Quien investiga un juego ateniéndose a este enfoque genético indagará, por ejemplo, en qué condiciones históricas y sociales surgió y a qué rasgos psicológicos de esparcimiento, de descarga de agresividad o de sentimiento de lucha o cooperación corresponden las características de dicho juego. Parece claro que las relaciones existentes entre el juego y la facticidad antecedente, subyacente o consecuente pueden ser sumamente complejas y no susceptibles de ser comparadas con rigor a la concepción habitual que se tiene acerca de una ley formulada bajo el esquema del principio de causalidad propio de las ciencias de la naturaleza, y más en concreto de la física. Pero al menos puede afirmarse que las mencionadas realidades fácticas son “causa” de ese juego investigado en la medida en que todas ellas participan, directa o indirectamente, con una fuerza u otra, en su origen. Ciertamente que es difícil vincular con gran concisión las particularidades de un juego con las causas concretas, pero no por eso deja de ser pensable, como hipótesis del traba-

jo, el análisis causalista de un determinado juego particular. Lo dicho acerca de las causas es aplicable a los efectos.

El enfoque causalista ha tenido, y tiene, un impacto importante en el Derecho. No sólo porque ha inspirado a destacadas corrientes del pensamiento jurídico, tales como el sociologismo, el psicologismo y el realismo, sino también porque ha originado un haz de disciplinas cuyo objetivo consiste precisamente en la investigación de las causas —de distinto tipo— que generan el Derecho, ya considerado éste como fenómeno general, ya como el Derecho que rige en una determinada sociedad, y al mismo tiempo extienden el esquema causalista al estudio de los efectos producidos en la realidad fáctica por el Derecho establecido. Estas disciplinas son la Sociología del Derecho, la Psicología jurídica, la Historia del Derecho y la Antropología jurídica.

## **B) El enfoque estratégico**

Su finalidad consiste en la investigación de la estrategia adecuada para conseguir el triunfo en el juego, es decir, para ganar. Este enfoque trataría de contestar a la siguiente pregunta: ¿cómo hay que hacer para ganar?, o mejor, formulada con mayor rigor lingüístico: ¿cómo tengo (o tenemos) que hacer para ganar? Ganar equivale a alcanzar el resultado que las reglas establecidas en el juego califican como éxito. En este contexto es donde se inserta la llamada “teoría de juegos”, cuyo objetivo es aplicar la matemática al análisis de la estrategia en determinados juegos, y cuya finalidad última es llegar a aplicar similar esquema matemático-estratégico a “juegos serios” tales como la economía y la guerra. En la medida en que tanto la guerra como la economía entrañan situaciones en las que aparece la cooperación, la competencia, la lucha y la conflictividad, las cuales se dan asimismo en los juegos, el análisis de la estrategia a seguir en éstos para alcanzar el triunfo es perfectamente trasladable a las situaciones típicas de la guerra y de la economía. Ciertamente que estas últimas manifiestan un grado notablemente superior de complejidad que los juegos; puede decirse de ellas que son juegos complejos o, si se quiere, sumamente complejos. Pero, en definitiva, el esquema general de los procesos y de los mecanismos que tienen lugar en realidades tan aparentemente dispares poseen numerosos elementos comunes, y esto es lo que hace posible el traslado del análisis de los juegos al

de la guerra y la economía. También quizá sean susceptibles de traslado al ámbito de la política y al del Derecho, ya que, exactamente igual que en los otros “juegos” mencionados, aquí aparece también el deseo de ganar y existen unas reglas que dicen cuándo se alcanza el éxito y cuándo se pierde. Es evidente, sin embargo, que el caso de la política y del Derecho manifiestan aun una complejidad superior que la guerra y la economía puesto que en ellas se hace más difícil cuantificar.

De estrategia en el Derecho se puede hablar respecto de los diversos procesos de decisión en que partes antagónicas representan puntos de vista distintos. Así, en la discusión parlamentaria los partidos políticos organizan su estrategia para conseguir decisiones del Parlamento que les sean favorables o, cuando menos, no absolutamente adversas. Igualmente, los partidos orientan su estrategia en las elecciones con el fin de alcanzar el éxito en las mismas. Para ello calculan, en virtud de los datos que reflejan la realidad política en que se insertan y la ideología que representan, qué tipo de argumentos contra los contendientes han de utilizar y qué acciones concretas parece conveniente realizar. La experiencia, las estadísticas y las encuestas de opinión constituyen elementos a tener en cuenta en la estrategia electoral. En un nivel diferente, el de los procesos de decisión no estrictamente política, sino jurídica, se reproduce similar problemática. Un proceso ante un juez es enfocado por cada parte con una estrategia diferente con el objeto de llevar la decisión al terreno del beneficio propio o de la parte representada. Un abogado sabe que tiene que preparar, para la defensa de su cliente, una estrategia, básicamente argumentativa, que contrarreste la elaborada por la parte opuesta, de tal modo que las probabilidades de éxito, al menos de éxito relativo, sean mayores que las de fracaso. En la estrategia el papel más importante lo juega la información correcta, tanto respecto de la propia situación y capacidades, como de los del contrario.

### **C) El enfoque teleológico**

También pueden ser objeto de indagación las finalidades perseguidas en el juego o en el Derecho. Es obvio que los hombres suelen realizar sus acciones con determinadas finalidades, aunque también es posible, y ocurre a veces, que nuestros comportamientos no estén orientados a conseguir un fin. La finalidad inmanente

al juego es jugar y la inmanente al Derecho realizar acciones jurídicas. Pero junto a esta finalidad, que es mejor llamar función inmanente, pueden considerarse otras finalidades, en sí externas a la actividad autónomamente considerada, tales como alcanzar una buena forma física, en el caso de los juegos en que hay que realizar movimientos que puedan procurarla, o conseguir implantar la justicia en una determinada sociedad, en el caso del Derecho. El enfoque finalista centra su atención precisamente en este segundo género de finalidades. Se pregunta por el *para qué* del juego o del Derecho, suponiendo que hay una finalidad trascendente a ellos. No obstante, es preciso tener conciencia de que tales fines no lo son del juego propiamente dicho, ni tampoco del Derecho en sí mismo considerado. Son, por el contrario, fines perseguidos por los sujetos participantes.

Podría discutirse si en el juego se da como elemento necesario la finalidad de ganar, de tal manera que aquél no pudiera ser entendido sin cumplir este requisito. Ciertamente que la pretensión de conseguir el éxito es el fin normal que se proponen los jugadores, pero ello no significa que no exista juego allí donde de hecho tal finalidad no se presenta. Es más: en la medida en que el fin es un elemento vinculado a la subjetividad de los participantes, puede ocurrir muy bien que en un determinado partido unos jugadores lo persigan, mientras que otros no. Así por ejemplo, cuando los padres juegan con sus hijos para dejarse ganar.

En el Derecho el fin representa igualmente un elemento subjetivo en la mente de sus creadores. Estos crean reglas jurídicas con el objeto de alcanzar determinadas metas. Pero dado que la variedad de éstas es múltiple, no reducible a un único esquema ideológico, carece de sentido afirmar la necesidad de un determinado fin como requisito imprescindible del Derecho. El fin es algo exterior al Derecho, el cual es pensado en la mente de sus creadores como un medio para conseguir aquél.

#### **D) El enfoque lingüístico**

En virtud del enfoque lingüístico se intenta la aproximación al *texto* en que necesariamente viene expresado tanto el juego como el Derecho. El juego es una forma de comunicación interhumana, lo cual es especialmente evidente en lo que se refiere a lo

que hemos llamado juegos de hombres. La forma de comunicación que es todo juego se manifiesta en un conjunto de reglas constitutivas del juego, que hacen posible la acción de juego y, por tanto, la participación en el mismo. Las reglas, a veces, se escriben en un “reglamento”, pero también son pensables como reglas no escritas, hechas aquí y ahora para jugar en este momento, o elaboradas de forma consuetudinaria y transmitidas de generación en generación. El hombre primitivo, que no conocía la escritura, también jugaba, para lo cual necesitaba establecer reglas mediante el lenguaje oral. Sea escrito u oral el modo de creación y de transmisión de las reglas de un juego, lo cierto es que no es pensable un juego sin reglas, y dado que éstas se constituyen mediante alguna forma del lenguaje, puede afirmarse sin vacilaciones que todo juego posee una dimensión lingüística ineludible. Y esta dimensión es tan importante que es posible decir que definir un juego es definir sus reglas, cobrando así la dimensión lingüística el papel más relevante. Exactamente igual sucede con el Derecho. Junto al Derecho escrito está el que tiene origen consuetudinario, si bien hay que entender que en este último caso la regla no se identifica con la facticidad del uso que se repite, sino con la expresión lingüística de tal uso. También juegan en el Derecho un importante papel las reglas emitidas mediante un lenguaje simbólico, tal como ocurre con las reglas de circulación. Es, pues, necesario comprender el término lenguaje en su significado más amplio, como un instrumento susceptible de generar comunicación. En todo caso, sea cual sea la forma concreta de lenguaje en que la regla jurídica se manifieste, siempre es posible “traducirla” al lenguaje escrito. La dimensión lingüística del Derecho es tan ineludible y decisiva como en el juego.

Respecto al lenguaje en que todo juego se manifiesta pueden ser realizadas dos operaciones en alguna manera conexas, pero diferentes en cuanto a su naturaleza. O bien se puede intentar comprender los contenidos concretos de las proposiciones lingüísticas cuyo conjunto total expresa el texto del juego concreto que se analiza, o bien, adoptando una perspectiva a la que designaremos lógico-lingüística, puede adoptarse el objetivo de investigar tan sólo la *forma* de dichas proposiciones, esto es, sus componentes formales y la forma en que están relacionados entre sí dentro de la proposición, las clases de proposiciones que aparecen y, por último, la forma en que las diversas clases de proposiciones se vincu-

lan entre sí constituyendo el *sistema* de las reglas de un juego o de un determinado tipo de juegos.

El intento de comprensión de las reglas concretas de un juego concreto, cuya finalidad es encontrar los sentidos de las proposiciones, correspondería a lo que en el ámbito de las Ciencias jurídicas se ha denominado y se denomina aún, con acierto, Dogmática jurídica. Refiriéndonos al juego tendría que hablarse de una “Dogmática lúdica”. El método lógico-lingüístico a que alude la segunda operación mencionada enlazaría con lo que se ha venido denominando Teoría general del Derecho o Teoría del Derecho sin más. Este método, tal y como va a ser aplicado aquí a las proposiciones lingüísticas que componen el juego y a las que componen el Derecho, es manifestación consciente de un formalismo extremo, que, prescindiendo o intentando prescindir de todo elemento fáctico o ideológico y, en general, de todo elemento extraño a la forma lógico-lingüística de las proposiciones, pretende abordar el problema de la forma, clases y conexiones de las proposiciones lúdicas y de las proposiciones jurídicas que aparecen, respectivamente, en los juegos y en el Derecho.