

EN NOMBRE DEL JUEGO

CHRISTIAN COURTIS

Intentaremos en este comentario tratar con elementos de juicio poco usuales en el ámbito de la reflexión jurídica, el material que nos proporciona un fallo judicial. La elección del fallo, más allá de su contenido risueño, es absolutamente intencionada, ya que su simple lectura permite abarcar totalmente los diferentes segmentos con que se integra la decisión. Utilizar puntos de vista similares a los que aquí expondremos sobre sentencias más convencionales supondría la revisión de cada período procesal, especialmente el juego de peticiones, proveídos y contestaciones y la etapa probatoria, y tal examen excedería abultadamente el espacio con el que contamos.

Los supuestos del caso son sencillamente aislables. Se deniega en el Registro Civil la inscripción del nombre que los padres han elegido para su hijo; la denegatoria se recurre judicialmente y por apelación se llega a la Cámara. El precepto legal aplicable también está claramente identificado: el artículo pertinente de la ley del nombre (art. 3º, ley 18.248).

Pues bien, podemos partir de entender la decisión como el resultado final de un juego. Desde ya, nuestra proposición no tiene ninguna carga despectiva. Hablamos de juego tomando en consideración la existencia de ciertas reglas determinadas, ciertas posibilidades combinatorias, cierto desarrollo estratégico y cierta posición final. Por cierto esta definición es excesivamente laxa, pero, en principio, nos resulta conveniente para trabajar metafóricamente dentro del marco que deja delineado. En este caso nos interesa el rol de jugador llevado a cabo por la Cámara, exclusivamente.

El ejercicio de penetrar en la metáfora del juego nos permite describir los caracteres del proceso metafórico en los términos del referente metafórico. De la fertilidad de

los resultados de dicha descripción depende la conveniencia o inconveniencia de este recurso teórico, que será especialmente útil cuando nos ayude a esclarecer lugares que permanecen oscuros en la explicación de los discursos teóricos tradicionales. Si la metáfora nos conduce a resultados atractivos, podemos conjeturar la posibilidad de transitar el sutil hilo que vincula la metáfora con la analogía, en la búsqueda de constitución de un nuevo modelo interpretativo.

Pues bien, ¿cómo podríamos reconstruir las reglas del juego cuyo resultado final constituye una sentencia como la que tenemos en vista? Parece partir de una situación originaria conflictiva, un dilema. La resolución de este dilema debe seguir ciertas reglas, fundamentalmente encaminadas a delimitar el material al que el jugador-juez puede acudir, y la forma en que puede disponer de dichas piezas. Y en nuestro caso, una de las particularidades del juego está dada por la textura abierta, no taxativa, *a priori*, del material al que el jugador puede recurrir. Las piezas no están concluyentemente determinadas, se puede elegir con cierta libertad los elementos que van a conformar la posición final: diferentes normas legales, precedentes legislativos, analogía, jurisprudencia, doctrina, distintas interpretaciones de estas variantes, sentido común, reflexiones personales, referencias históricas o sociológicas, criterio personal para considerar probados los hechos, etcétera. Con alguna cautela, y esto también es peculiar, podemos decir lo mismo de la forma, ya que si bien el ordenamiento procesal establece ciertas líneas, las directivas dirigidas al juez son las más blandas, las más modelables.

Tenemos entonces un dilema que inicia el juego, un relativo ámbito de discrecionalidad en la elección de las piezas a usar, y en grado menor, de la forma de disponer dichas piezas.

Pero ¿en qué consiste este juego? Ante la pregunta trataremos de definir dos líneas distintas en búsqueda de respuesta. Una primera tendencia podría contestar enumerando las reglas que describen los tipos de material al que puede acudir el jugador y las formas dentro de las cuales puede moverse. Se trataría de una descripción normativa, estática, referida fundamentalmente al marco dentro del cual debe desarrollarse el juego. Esta perspectiva nos habla de lo que puede o no puede hacerse en el juego. Digamos que en este sentido el ludo sería un juego en el que cada jugador

cuenta con tantas piezas que pueden moverse en concordancia con las cifras que se obtienen tirando los dados, avanzando en cierto sentido, etc.; la rayuela se describiría como un juego en el cual se participa con los pies, pudiéndose avanzar según el trazado de un mapa de cierta forma, sobre el que se prosigue si los pasos anteriores fueron válidos, entendiéndose por esto el no pisar las líneas, caer parado, etc.; el truco, un juego en el que se reciben tantas cartas, que tienen tal valor para el envío y tal para el truco, que dan tantos puntos en tal oportunidad, etcétera. Me refiero a juegos simples para que la ejemplificación sea corta y suficientemente ilustrativa. Según la otra línea, más que saber cuáles son las reglas, el sentido del juego quedaría definido respondiendo a la pregunta de qué hay que hacer para jugarlo, cuestión vinculada al problema de cómo se gana. Esta visión, a diferencia de la normativa, alude al desarrollo del juego; por ende es básicamente dinámica: la descripción cabal del juego es aquella que ilustra la dirección en que se encamina la estrategia de los jugadores. Ejemplificando: no describiríamos al ajedrez contando que los caballos se mueven en ele y los alfiles en línea oblicua, sino que nos referiríamos a él como el juego en el que se intenta inmovilizar al rey rival mediante el movimiento de las piezas propias; el fútbol sería el juego en el que gana el equipo que mete más goles; la batalla naval aquel que consiste en hundir lo antes posible los barcos del adversario; el ta-te-ti el que tiene como objetivo colocar tres símbolos análogos en línea, etcétera.

Ambas posiciones son complementarias, y ello nos ayuda a individualizar varios niveles en el juego. En nuestro caso, si definimos el juego en el primer sentido, deberíamos poder establecer el campo de selección del material y los límites formales que le dan marco. En cuanto al material a utilizar no solamente nos referimos a la base legal, que nos remitiría al sempiterno problema de las fuentes del derecho, sino también, y esto es fundamental ya que nos coloca definitivamente en el ámbito de la decisión específica de cada partida, a la base fáctica, que se incorpora al juego a través del ofrecimiento y valoración de la prueba. En este análisis trataremos de leer el resultado del juego no a través de lo que pudo haberse elegido para decidir sino por medio de lo que efectivamente se utilizó para decidir.

El problema de los límites dentro de los cuales se puede jugar, guarda directa vinculación con la normativa procesal, pero nos interesa señalar la existencia de lo que denomina-

mos materia blanda o modelable en este ordenamiento: por ejemplo, amplias facultades ordenatorias e instructorias del art. 34 del Cód. Proc. Civil y Com. de la Nación, carácter irrecurrible de cierto tipo de medidas, discrecionalidad en la valoración de la prueba, etcétera. Lamentablemente, una lectura provechosa de estos límites no es posible contando únicamente con el texto de la sentencia. Para un análisis más fértil sería necesario revisar un expediente entero y describir la evolución del proceso en cada etapa, es decir ir evaluando cada jugada. Como dijimos al comienzo esta tarea excede la sumaria intención del presente trabajo.

Con respecto a la segunda posición, la que calificamos de dinámica, tentativamente podemos decir que el juego consiste en lograr una posición final o sentencia que resuelva el dilema original mediante el empleo del material a disposición. En cuanto a quién gana, y aceptando que la pregunta puede generar susceptibilidades varias, diremos que se nos ocurre una respuesta provisoria y quizás irreverente: este juego es de aquellos en los que no se gana sino que alguien pierde, como en el juego de la silla o en el chancho o en la ruleta rusa. ¿Y quién es el que pierde? Aquel cuya decisión es ulteriormente considerada errónea y revocada en una instancia posterior. O sea que no pierde aquel que logra que la sentencia quede firme. Se podría objetar a esto el hecho de que haya jueces que fallan deliberadamente en contra de la opinión de la instancia superior, a sabiendas de que la sentencia será revocada, de acuerdo con su conciencia, su propia interpretación o un sentimiento superior de justicia. Diremos que en este caso estos jueces juegan deliberadamente para perder, y ello no tiene nada de extraño ya que se explica justamente por la adhesión del juez a ciertos valores más allá del resultado, como sucede en el fútbol o en el póker, con la profesión por parte del equipo o del jugador de cierta filosofía de juego, más allá de que se gane o se pierda. Por otro lado resulta útil para explicar la especial carga psicológica que caracteriza a estos jueces que saben que sus decisiones van a ser desechadas desde el mismo momento de su formulación. Es común encontrar en los fallos de estos jueces que sostienen criterios opuestos a los de Cámara largas peroratas en las que se insiste sobre lo razonable de su propia posición, dirigidas a justificar su proceder ante la instancia revisora.

Otra objeción posible es la referida a los tribunales cuyas sentencias son irrevisables. Con esta perspectiva, el juego a nivel de Corte Suprema, o de Cámara o tribunal de

instancia única en causas en las cuales no se debatan cuestiones federales, no tiene sentido, ya que no se puede perder. Esto es cierto, pero podemos restringir nuestra metáfora de modo tal que siga resultando fértil. Una respuesta a esta objeción diría que en instancias cuyas sentencias son irrevocables, efectivamente no hay perdedor, pero que este hecho es común a algunos juegos en los que el participante es uno solo, como en una carrera de un solo corredor o los juegos electrónicos en que uno maneja una nave que mata marcianos o un bicho que come manzanitas, en los cuales el objetivo es conseguir la mayor cantidad posible de puntos, o en algunos tipos de solitario. Cuando el fallo es revisable, no existe un jugador único porque está habilitada la instancia para que participe otro a continuación. Esto puede explicar, aunque requiere una investigación pormenorizada, cierta arrogancia de los tribunales con sentencias irrevocables que se expresa a través de creaciones pretorianas, obiter dicta inatinentes, desinterés por la fundamentación acabada de una decisión, etc.: los juegos de un solo jugador suelen ser bastante aburridos.

Otra respuesta menos comprometedora consiste en limitar esta noción de juego a la actividad de tribunales cuyas sentencias sean revisables.

En busca de una respuesta definitiva mantendremos la idea que convinimos acerca del contenido del juego como la resolución de un dilema cristalizado en una sentencia.

Ya hemos sondeado el alcance de nuestra metáfora para dar una idea de cuáles son los elementos con los que pretendemos trabajar. Vayamos ahora a nuestro fallo y veamos cómo puede leerse a través de estos elementos.

Dijimos que la sentencia es la posición final del juego, la situación de las cartas, los dados o las piezas al terminar la partida. Intentemos, pues, describir el material al que acudió la Cámara para llegar a esta posición.

Lo primero que hace es sentar una definición general del derecho en cuestión (derecho a imponer nombre a los hijos). El orden en que van colocados los distintos componentes del fallo habla del orden de prioridades que establece el jugador. Sigue a la referencia al derecho, la salvedad que señala las exclusiones que sufre ese derecho. Para sustentar estas afirmaciones acude a citas doctrinarias hacia las cuales colectiviza la verdad de lo dicho. Mayor importancia tiene aun el hecho de aludir en forma conjunta a doctrinarios prestigiosos (Llambías, Borda) que habitualmente

sostenían opiniones divergentes. El acuerdo en este tema crea un efecto: "sobre esto no se discute".

Para ilustrar lo verdadero de estos principios, se muestra justamente que la ley los consagra positivamente. La secuencia de "derecho en forma genérica-excepciones-consagración legal" denota el orden de prelación al que hacemos referencia líneas atrás.

Ahora toca invocar los hechos del caso. Se transcribe así el nombre en cuestión y se remarca que es extranjero. Sabemos que el dato del nombre proviene de la apelación de los padres.

Después de aludir al nombre problemático, es el turno de jugar una carta fuerte: prácticamente se repite el art. 3º de la ley del nombre, en dos sentidos. Por un lado se dice que por ser extranjero, el nombre cae en la prohibición de dicho artículo. Pero como éste prevé excepciones, se dice expresamente que no encuadra en ninguna de ellas, lo que en términos estrictos es inútil, pero en términos funcionales crea el efecto "agoté toda salida posible".

Sin embargo, el concepto central de la denegatoria es el de extranjero. Como su discusión concita alguna ambigüedad y en el juego lo importante es resolver el dilema de forma convincente, se acude a material que podemos calificar de "técnico", proveniente de un informe de "expertos". Se trata de un informe de la Academia Argentina de Letras que confirma el origen griego del nombre problemático, y aun va más allá, consignando su significado, su etimología y la trascendencia de su uso histórico-sacramental. No cuesta imaginar esta información sobreabundante como un dato que agrega la Academia para presentar el informe con mayor prolijidad, con la intención de no agotarlo en la sola mención de la raíz lingüística del nombre examinado. La cita de un informe "técnico" refuerza esta opinión de encuadramiento del nombre como extranjero, extendiendo la responsabilidad de la afirmación a los "expertos". En el caso creo que es perfectamente indiferente cuál es el organismo consultado, bastando la apariencia de "erudición" acerca del tema. Podría haberse tratado de la Agregaduría Cultural de la Embajada griega o de la Sociedad de Filántropos Helenistas.

Pero parece que los datos que completan el informe entusiasman a los miembros de la Cámara para completar el juego. El uso religioso del nombre presta la llave para introducir material ritual que por su carácter dogmático se

hace indiscutible. Al mismo tiempo, mediante la mención de la tradición onomástica argentina como parámetro de decisión, se interconecta la profesión de fe con el peso de la tradición, de modo que el par religión-tradición constituye el bloque que cierra el juego, decidiéndose en contra de la imposición del nombre.

Las razones rituales no parecen tener demasiada relación con la posibilidad de elegir tal o cual nombre, pero sin duda tienen un fuerte valor heurístico. Crean la impresión de que aquello que se opone directamente a ellas trae aparejado un tufillo sacrilego inconveniente. Algo similar sucede con la tradición onomástica argentina, que tampoco parece tener entidad absoluta para determinar la posibilidad de elegir un nombre.

Nos preguntamos por qué no juegan argumentos de esta especie cuando se inscribe a alguien con el nombre de "Jesús", o qué ocurriría si pretendieran inscribirse los nombres "Mahoma" o "Buda". Frente a estas dudas creemos que la posición final alcanzada es fundamentalmente estratégica: lo extraño del dilema originario incide en la elección de material exótico para configurar la posición final que intenta solucionarlo.

En síntesis, la disposición final de las piezas contribuye en esta partida del juego a disipar cualquier sospecha que pudiera girar en torno al carácter subjetivo de la evaluación de nombres poco frecuentes. El material seleccionado por el tribunal, presentado en la secuencia definitiva "delimitación del derecho con apoyo doctrinario-coincidencia de la prevención normativa-encuadramiento del nombre en una prohibición fundada en un informe técnico-proyección del informe hacia razones religiosas tradicionales", intenta dar cuenta del dilema planteado originariamente en una pluralidad de frentes. La estrategia que ha guiado el juego fue la de escalonar los argumentos de modo de presentar un abanico de razones convergentes que desde distintos niveles mostrara la imagen de "respuesta 'completa' o 'acabada'" al asunto en cuestión. Por lo visto esta vez el tribunal ha ganado el juego, aun habiendo acudido a fuentes notoriamente extrañas como los argumentos religiosos sobre el nombre de Cristo o la alusión a la tradición onomástica.

No se trata aquí de criticar el sentido del fallo, que en última instancia salvó al pobre cristo de que le encajaran el nombre de Christos, sino el de experimentar con el uso de algunas metáforas en búsqueda de nuevas vertientes que pue-

dan ayudar a comprender el fenómeno jurídico. La aplicación de la teoría del juego, como espejo para desentrañar determinadas estrategias, ha caracterizado las ciencias sociales de los últimos veinte años, en especial la sociología y la antropología. La teoría jurídica siempre queda un paso atrás con respecto a la búsqueda especulativa contemporánea, básicamente en razón del aislamiento provocado por su dudoso status epistemológico. Lo que particulariza esta búsqueda es el tomar conciencia de las ventajas que puede ofrecer la variación del punto de vista, la ubicación deliberada del ojo en rincones que hasta ahora no imaginábamos que podían iluminar de algún modo la opacidad de ciertos problemas, recurso que es perfectamente aplicable a múltiples campos del derecho. Esta perspectiva permite reevaluar los logros de enfoques anteriores, y a fuer de ser hereje diré que aun los de las posturas iusnaturalistas más recalcitrantes. En efecto, enfrentarse al derecho preguntando cuál es el orden justo o cómo se nos revela el orden natural, determina el acomodamiento de un arsenal conceptual que se esforzará por dar cuenta de estos interrogantes, y que nos permitirá releer los alcances y limitaciones de esa posición, del mismo modo que la pregunta por la ubicación anatómica del alma o por la fórmula que resumiera la física social nos ha revelado la insolubilidad de esos cuestionamientos y la insuficiencia de dichos puntos de partida.

El planteo de temas como el del juego suele generar suspicacias o acusaciones de banalidad o de poca cientificidad. El tejido de rechazos a priori de algunos lugares de pensamiento conforma un sistema que reproduce moldes nada ingenuos. La elusión del juego, el teatro, la ficción, la palabra de los niños, la irrupción de la risa, la locura, la violencia institucional, el deseo, las malas palabras, el sexo, como objetos de análisis o puntos de vista muestra a las claras el mapa del "buen pensar" y del "mal pensar", cómo se revelan determinadas formas "puras" de pensamiento y se ocultan simultáneamente otras formas posibles pero inconvenientes, porque tienen vinculación directa con lo otro, con lo que no se vive racionalmente, con lo que excede la posibilidad de reducción lógica. Es el simple y cotidiano operar de la censura, de la autoridad que dibuja los bordes que excluyen lo poco serio, lo cómico, lo infantil, lo patológico, lo obscuro.

En notas posteriores intentaremos presentar otras metáforas que aspiran a develar sugestivamente aspectos pro-

blemáticos del derecho. En definitiva lo que pretendemos es desarrollar los sentidos del término *inteligencia*, tanto en su vertiente etimológica, es decir, *intus legere*, leer en, como en su versión contemporánea, apócrifa pero ben trocata: *inteligente* como aquel que interliga, interligante. Leer en, interligar fenómenos humanos permitirá a la teoría jurídica recibir una bocanada de oxígeno que la ayude a disminuir la brecha abismal que la separa de las demás ciencias sociales.

CNCiv, Sala E, 8/9/88,
"Oliveto, Luis H. y otra"

Segunda instancia

Buenos Aires, septiembre 8 de 1988.

El derecho a imponer nombre propio a los hijos corresponde a los padres, por ser una consecuencia natural de la patria potestad. Sin embargo, tal facultad tiene sus límites, pues no puede hacerse un uso arbitrario de ella, violando así los motivos de interés general que han determinado al legislador a establecer prohibiciones o limitaciones en tal sentido (Llambías, *Tratado de derecho civil. Parte general*, t. 1, p. 300 y 55, 402; Borda, *Tratado de derecho civil. Parte general*, 6ª ed., t. 1, p. 325; Belluscio - Zannoni, *Código Civil y leyes complementarias*, t. 1, p. 364, § 2).

Desde esta perspectiva se ha dictado la ley 18.248, reglamentaria de lo concerniente al nombre de las personas individuales, cuya aplicación al caso, como bien lo destaca el fiscal de Cámara, resulta insoslayable.

El prenombre, cuya imposición se requiere, es "Christos", voz de origen griego.

Al respecto, debe señalarse, en primer término que, como nombre extranjero, encuadra en la prohibición que contiene el art. 3º de la referida ley máxime cuando no se trata de ninguno de los nombres de los países.

Por otra parte, según surge del informe brindado por la Academia Argentina de Letras, el griego "Christos" significa "ungido", que a su vez deriva de la voz hebrea "Mestas" y se añadió al nombre de Jesús, pasando a convertirse en otro nombre propio de éste.

En consecuencia, dado que es su origen etimológico y su uso ha sido reservado para designar al "Hijo de Dios", a la par que su utilización como nombre no pertenece a la tradición onomástica argentina, se impone negar la inscripción pretendida.

En su mérito y fundamentos del fiscal de Cámara, se resuelve: Confirmar la disposición A y D. a 110 del Registro Civil y Capacidad de las Personas obrantes fs. 1. Osvaldo D. Mirás - Juan C. G. Dupuis - Mario P. Calatzud (h.) (Secr.: María E. Geraudy).