

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE FILOSOFIA Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA

**“ANALISIS DE LOS DISTINTOS AMBITOS
REFERENTES A LA TEORIA DE LOS
JUEGOS”.**

TESINA PARA ASPIRAR AL GRADO DE LICENCIATURA EN FILOSOFIA

Autor:

Michelle A. Valdés Duchens.

PROFESOR GUIA: Cristóbal Holzapfel O.

Diciembre de 2002

..	1
INTRODUCCION .	3
CAPITULO PRIMERO: “ANALISIS DEL JUEGO”. .	7
I.- DEFINICION . .	7
II.- CLASIFICACION. .	11
CAPITULO SEGUNDO: “ANALISIS SOCIOLOGICO DEL JUEGO Y SU INTERDEPENDENCIA EN LAS CULTURAS” .	21
I.- SIMULACRO Y VERTIGO. . .	21
II.- EL ROL DE LA MASCARA Y EL TRANCE. . .	23
III.- COMPETICION Y AZAR. . .	26
IV.- PAPEL DEL MERITO Y LA SUERTE. . .	28
V.- CARACTER LUDICO DE LA CULTURA ACTUAL. . .	33
CAPITULO TERCERO: “FORMAS LUDICAS EN LA FILOSOFIA”. . .	37
I.- DESARROLLO EPOCAL DEL JUEGO EN LA FILOSOFIA. .	37
II.- HEIDEGGER Y LA EXPERIENCIA DEL JUEGO. .	41
CONSIDERACIONES FINALES .	43
BIBLIOGRAFIA. . .	45
I.- BIBLIOGRAFIA BASE .	45
II.- BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA. .	45
BIOGRAFIA DE ROGER CAILLOIS (1913-1978). .	47

“Esta tesina está dedicada a mi hijo Benjamín Farías”.

INTRODUCCION

“Quede bien entendido que el hombre solo juega en cuanto es plenamente tal, y solo es hombre completo cuando juega”.

Federico Schiller.¹

La determinación del juego, en su modo característico y habitual, sólo tiene relación con una concepción natural del desarrollo biológico, tocante tanto al ser humano, como también a todo el espectro animal. Desde esta perspectiva no se nos facilita el trabajo lo suficiente como para intentar extraer, a partir de las definiciones habituales del juego, una característica únicamente distintiva del hombre. Bajo la argumentación del historiador holandés Johan Huizinga, se manifiesta que la designación de Homo Sapiens no aclara en su totalidad la identificación de nuestra especie, debido a la falta de racionalidad muchas veces demostrada. Por lo tanto, en el intento de escoger otra designación que, aplicada al hombre, sea capaz de acogerlo en su completitud, surge el calificativo de Homo Faber -el hombre que fabrica- que tampoco alcanza tales expectativas de satisfacción, porque el apelativo de faber también puede ser utilizado en consideración a los animales. Por ello, Huizinga se apoya en el concepto de Homo Ludens, que si bien posee cierta cercanía al actuar animal, cumple una función esencial humana, que lo acoge en todo el contenido de sus acciones. El hombre, tiene la capacidad de hacer patente esta distinción, a través del desarrollo cultural y condicionado por el mismo. A

¹ Cfr. *Prólogo de Teoría de los juegos, p.7, extraída de la decimoquinta de las cartas sobre la educación estética del hombre de Schiller.*

partir de este punto se inicia la apertura del espacio para la exploración del juego como un fenómeno social, como sustento del desarrollo cultural y, sobretodo, como la manifestación que abarca a toda la dimensión e imagen del hombre.

El trabajo realizado busca apreciar y distinguir, la importancia que las diversas manifestaciones socioculturales dan al juego, y en qué medida son, ellas mismas las que le otorgan a la cultura el fundamento lúdico que puede ofrecer. Ello, como la trascendencia hacia una reformulación del concepto de juego más llena de sentido, que se aleje en cierto modo de la concepción biológica del juego que estamos acostumbrados a escuchar y que no aporta un sentido completo al tema a tratar en cuestión. Ningún análisis biológico logra demostrar o explicar la intensidad del juego, referente a la capacidad de desbordar de pasión frente a un juego, a una competencia, a un ritual, a un placer particular, etc. Pareciera ser que una de las peculiaridades del juego estaría enraizada en lo estético, en tanto que en el juego se juega también una parte fundamental de nuestra emocionalidad, que incluso podría ser mayor que la parte adjudicada a la racionalidad.

El juego tropieza en la cultura con una existencia previa a ella, acompañándola y condicionándola desde sus comienzos hasta hoy, con todas las variaciones evolutivas que tal desarrollo incluye. El objeto de la cultura es el juego, en cuanto actividad, como una forma llena de sentido que cumple una función social acabada.

Las grandes ocupaciones de la convivencia humana están ya impregnadas de lo lúdico, como por ejemplo, el lenguaje. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje, desde lo pensado hacia lo material. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia como un segundo mundo que se realiza junto a la naturaleza. Mediante el mito, el hombre arcaico trata de explicar la realidad histórica, a través de un juego lleno de espíritu inventivo, en el cual se da cuenta de ella por medio de historias fantásticas que aluden a seres supraterráneos y bestias poderosas. En el culto, las prácticas sagradas se manifiestan en un puro juego en el sentido más verdadero de la palabra. Pasando por las culturas arcaicas, enraizadas en el juego a través del simulacro y el vértigo, en cuanto prácticas sociales indiscutidas, el juego hace su evolución hacia las sociedades de contabilidad, en donde el juego se somete a una serie de renovaciones –cada una asumiendo el costo que ello acarrea- en donde se pasa de lo frenético y caótico, hacia lo calculado y ordenado por la reglamentación. Esta transición obviamente requiere de una larga acomodación, pero que sin duda, da paso al modelo de juego social existente hasta nuestros días. La competición y el mérito que ello conlleva, más la incertidumbre que se crea en torno a los juegos de azar, son la carta fundamental de una época en que el surgimiento de la técnica torna a los hombres en una lucha constante por sobrevivir en una sociedad ligada a la competición en todo sentido, traspasando incluso los límites recreativos.

Posterior a todo un desarrollo ligado al carácter sociológico del juego y de su interdependencia en las culturas a través de la historia, la mirada se dirige hacia las formas lúdicas dispuestas en la filosofía, como un elemento primordial que respalda la función competitiva a partir de la discusión de los adversarios, en cuanto a la demostración del poder de la palabra. Posterior a la función competitiva de la sofística, aparecen los enfrentamientos sobre temas ligados a la existencia y al universo, a la

ciencia y a la ética. Como punto concluyente del carácter lúdico dispuesto en la filosofía, surge la percepción del juego realizada por el filósofo contemporáneo Martin Heidegger, en cuanto al salto hacia el abismo, como una libertad para la búsqueda esencial del ser, fundamento que finalmente es un sin fundamento. Cabe rescatar toda la referencia que se hace al misterio y al riesgo que el destino dispone para esta búsqueda, en cuanto no hay palabra que rectifique lo venidero.

CAPITULO PRIMERO: “ANALISIS DEL JUEGO”.

I.- DEFINICION

Según Johan Huizinga en su libro *“Homo Ludens”*², el juego se define a través de una instancia ficticia, que se desarrollaría en forma paralela a la vida cotidiana, pero que albergaría el interés del hombre en toda su completitud, sea este individual o colectivo, funcionando a través de reglas establecidas que posibilitan la participación equitativa de todos los que desean acceder a dicho juego. Este juego se encuentra despojado de todo interés material y se desarrolla dentro de un tiempo y espacio determinados.³ A partir de la frase anterior, Huzinga deja de lado la idea de un análisis sobre todo juego que tenga una alcance material o socioeconómico de importancia, avocándose solamente al desarrollo de la idea de la extrañeza del hombre frente al mundo cotidiano, a través del

² Cfr. “Homo Ludens”, de Johan Huizinga, Emecé editores S.A, Buenos Aires, Argentina, 1957, traducción al español de Eugenio Imaz.

³ Cfr. “Teoría de los Juegos”, de Roger Caillois,- título original, “théorie des jeux”, ensayo, biblioteca breve, Editorial Seix Barral S.A, Barcelona, España, 1958, traducción al español de Ramón Gil Novales.

disfraz, y por ende, del secreto y del misterio.

Conceptos tales como los de *secreto* y *misterio*, aluden a ciertas instancias que se suscitan tanto dentro del juego, como también dentro de las relaciones interpersonales de los jugadores. Estos conceptos son integrados dentro de la actividad lúdica y no viceversa, ya que, de este modo el juego sufriría una tendencia a desarraigarse de su propia naturaleza lúdica. Hay una proximidad entre ellos, pero la diferenciación existe en la función que desempeñan, transformando su capacidad lúdica por otra totalmente diferente: si el misterio y el secreto desempeñan una función sacramental, surgirá una atmósfera de carácter institucional y no precisamente lúdico como se pensaría. Esto significa que los conceptos indicados anteriormente, dejarían en cierto momento su afinidad a la recreación y a la ficción, retomando una disposición afectiva más bien cercana a la seriedad.

Todos los análisis referentes a los juegos que influyen en el espectro económico de las sociedades, no está desarrollado en la obra de Huizinga, sean estos los juegos de dinero, como casinos, loterías, apuestas de carreras de caballos, etc; y es a partir de este punto en donde despegamos el análisis de Roger Caillois.

Buscar la fecundidad cultural de los juegos de azar parece mayormente difícil en comparación a los juegos de competición, y por ello es menester incluírlos en el análisis general sobre el juego, puesto que, de una u otra manera el juego sí puede sobrellevar un interés material y económico. El juego estaría destinado a considerarse hasta lucrativo o por el contrario, ruinoso; ello, debido a su carácter de improductivo, en el sentido de que en los juegos de dinero sólo hay un desplazamiento del dinero o de los bienes, y no una ganancia multiplicable y constante de ellos. *“El ganador sólo obtiene la suma de bienes de los perdedores”*.(ver p.14) El juego no crea mayor riqueza pero sí consigue la producción de gastos de todo tipo; a saber, intelectual, económico, de energía física, etc. Al final de la partida, todo vuelve a ser como en el principio de ella y, a pesar de quien gana o pierde, nada nuevo surge de ello, al contrario de otras actividades como el trabajo o el arte, en donde es posible ver multiplicados los bienes, como también, después de un largo esfuerzo, se puede apreciar el resultado tangencial del desarrollo de una obra de importancia para el artista. Con respecto a los profesionales del juego como boxeadores, jinetes o actores por nombrar algunos, quienes desarrollan su actividad con la seriedad necesaria que les merece, debido a que con ello consiguen sobrevivir económicamente, para Caillois sólo son hombres de oficio, distanciándose de la categoría de jugadores. *“El jugar para ellos, estaría en cualquier otro juego”*.(ver p.15).

“El juego debe ser definido como una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión”⁴

La participación de las personas dentro del juego debe ser absolutamente a voluntad, de lo contrario, la incomodidad nos conduciría a intentar liberarnos de aquella molestia. La entrega al juego por placer, con la libertad de poder determinar cuando se comienza o cuando se finaliza, es lo que puede ser anulado a través de la obligación. En este sentido, el juego se presenta como el sinónimo más claro de libertad. Así al jugar, se consigue un distanciamiento de la vida corriente y un distanciamiento de las

⁴ *Ibid. P.15.*

preocupaciones de la misma, todo ello, establecido dentro de un tiempo y un espacio determinados. Estos límites se manifiestan generalmente dentro de las estructuras físicas de cada juego; a saber, una cancha, un tablero, una pista, un escenario, un casino, un cuadrilátero, etc. El sobrepasar dichos límites sea por la razón que sea, produce una penalización necesaria. La duración de cada juego está también predeterminada bajo acuerdo de todos los integrantes. "En todos los casos, el dominio del juego es así un universo reservado, cerrado, protegido: un espacio puro".⁵

La precisión de las reglas que organizan el juego y se preocupan de su correcto desarrollo, es el carácter que más hace diferir a éste de la vida cotidiana, caracterizada principalmente por sus leyes confusas y muchas veces mal aplicadas. La destrucción del juego puede acontecer a través de quien se atreva a negar los reglamentos establecidos a la hora de participar en él; aduciendo su sinsentido y amenazando con no participar. La figura del tramposo en cambio, finge respetar las leyes mientras las viola; de este modo se consigue mantener un equilibrio, a pesar de estar disfrazado en la mentira.

Según Caillois, el sentido el juego es el juego mismo, y de ahí la imperiosidad y el absolutismo de sus reglas. Quien no desea admitir la rigurosidad de ello simplemente debe marginarse del juego. Por tanto, la libertad del juego está orientada en el sentido del querer, en tanto que cada jugador participa bajo su mandato particular.

Otro carácter apreciable en esta teoría de los juegos es el concepto de incertidumbre, que ocupa un lugar importante dentro del desenlace del juego que, sin duda, permanece hasta el final del mismo. Esta incertidumbre está vinculada tanto a los juegos de azar como también a los juegos de competición. Con respecto a los primeros, lo incierto es causa externa a los jugadores, dependiente exclusivamente del funcionamiento de las máquinas. Con respecto a los segundos, lo incierto comprende la habilidad y el esfuerzo de cada jugador para sorprender al adversario, siendo ese esfuerzo a la vez, transformable en un esfuerzo fallido que puede definir la partida. Ese es el riesgo que se corre y que no se puede resolver hasta el final del encuentro. La diversión del jugar, se manifiesta principalmente por el equilibrio de las fuerzas de los oponentes, que conllevan a un encuentro parejo, en donde es más difícil apostar al futuro ganador. Cuando un encuentro se gana con facilidad, debido a la diferencia de fuerza o de entrenamiento por parte de uno de los contendores, automáticamente pierde la gracia y el atractivo. "El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas".⁶ Este margen es el que nos acerca hacia la esencia de la palabra juego, llevándola hacia una dimensión más amplia, que acoge a todo ese espectro cotidiano del hombre como ser -en -el -mundo, protagonista activo del vivir, y por ende, de jugársela -en -el -mundo.

En el vivir cotidiano, existen muchos juegos que no permiten el uso de reglas de carácter tan rígido, como las de los mencionados anteriormente, siendo éstos todos aquellos juegos en los que está involucrada la improvisación libre de roles, como jugar a las muñecas, a los policías, al doctor, a los autos de carrera, etc. El placer de ello

⁵ Ibid. P.16.

⁶ Teoría de los juegos, p.18.

consiste principalmente en hacer del juego una instancia lo más verdadera posible. Aquí la ficción llena completamente el vacío de la regla. El jugar a ser como si fuera, responde a lo que en los juegos reglamentados sería la regla rígida a respetar. Es así, la diferenciación existente entre los juegos reglamentados, quienes producen una separación entre el juego y la vida corriente al operar como una evasión de ella, y los juegos de roles, quienes trabajan en pos de representar lo más fielmente posible la conducta de la vida real, a través de la apariencia. En el caso de estos últimos juegos, la destrucción se produciría de una manera similar a la de los juegos de azar, en tanto que el denunciante es aquel que se rehúsa a participar de la ilusión de la representación, poniendo de manifiesto de que el niño no es un verdadero doctor, de que la niña no está haciendo dormir a un verdadero bebé ni tampoco está sirviendo té de verdad a las señoras de verdad, etc. Bajo esa instancia, el encanto de jugar a la representación queda anulado de manera inmediata. El intentar mezclar ambos tipos de juegos, podría llevarnos a la realización de un simulacro que podría resultar bastante divertido. Caillois nos muestra un ejemplo, que suele ser bastante común en los juegos infantiles, y que consiste en utilizar los juegos reglamentados, sin conocimiento de sus reglas, y jugar a jugarlos: la diversión estaría en “jugar a jugar el ajedrez”.⁷

A través de este pequeño análisis sobre la teoría de los juegos, podríamos rescatar por el momento dos universos lúdicos de importancia, siendo éstos los juegos de apuestas y azar, y los juegos de mímica e interpretación. A partir de estos dos universos, Caillois ya puede definir al juego como una actividad englobada bajo los siguientes conceptos:

- - LIBRE: En tanto que la obligación de jugar sería un factor anulador del mismo.
- - SEPARADA: Ya que se ubica dentro de un tiempo y espacio plenamente determinados bajo acuerdo de los jugadores.
- - INCIERTA: En tanto que el resultado de una partida se conduce bajo el misterio hasta su finalización, provocando en el jugador el desarrollo de la suposición del resultado.
- - IMPRODUCTIVA: Esto se traduce en el hecho de que el juego no crea riqueza, sino más bien lo que hace es desplazar los bienes dentro del círculo de jugadores. Después de cada partida, a pesar del ganador o de los perdedores, todo vuelve a ser como al comienzo.
- - REGLAMENTADA: A través de la convención, se sustituyen las leyes de la vida ordinaria por otras de carácter bastante más rígido y más organizado que las cotidianas, que velen por el correcto desarrollo del juego;
- - FICTICIA: En tanto que surge una conciencia de realidad secundaria o de irrealidad con respecto a la vida corriente.

⁷ Ibid. P. 20.

II.- CLASIFICACION.

Según el autor, es tal la variedad y la cantidad de formas lúdicas presentes en nuestra vida, que una suerte de categorización sería un problema de bastante incomodidad. La cantidad de posibilidades clasificatorias a estimar podrían ser infinitas, tomando en cuenta el tipo de juego, los jugadores involucrados, el temple anímico dispuesto, etc. También es pertinente enunciar que un mismo lugar físico puede acoger distintos tipos de juegos, y por ende, diversos estados espirituales, como además, un mismo accesorio puede ser utilizado para la realización de distintos juegos, que podrían pasar desde un juego competitivo a un juego de azar. (ver ej.- p.24)

Una característica importante que podría ayudarnos a una primera agrupación de ciertos juegos, es la actitud que se dispone frente a ellos. Todos los juegos relacionados con el azar, se entregan a la misteriosa decisión de la suerte, mientras que los juegos relacionados con la competición, sea ella de carácter físico o intelectual, están motivados por el esfuerzo que los pueda llevar a la victoria. Sin ir más allá de esta posible división, Roger Caillois ya propone cuatro formas divisorias que involucren las instancias lúdicas relacionadas a la competición, el azar, el simulacro, y el vértigo: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

“Se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (agôn); se juega a la ruleta o a la lotería (alea); se juega a hacer de pirata, de Nerón o de Hamlet (mimicry); se juega a provocar en uno mismo, por un movimiento rápido de rotación o de caída, un estado orgánico de confusión y de estupor (ilinx).”⁸

A partir de esta frase del texto de Caillois, se puede advertir de un modo bastante conciso la designación básica que corresponde a los conceptos a analizar, pero ello no indica una designación universal de los juegos dentro de ellos, sino que se delimitan en estos cuadrantes a ciertos juegos de la misma especie, pero su orden interior posee un carácter más complejo. Si se pueden ordenar conforme a la similitud de su especie, también se puede hacer conforme a su carácter antagónico, obteniendo de ello dos nuevos conceptos; a saber:

PAIDIA : Fantasía incontrolada manifestada a través de un principio común de diversión, improvisación y de despreocupada alegría.

LUDUS : Necesidad caprichosa de esmerarse en acrecentar la dificultad de los reglamentos de los juegos y de enredar los procesos, con la idea de que llegar al resultado final sea una tarea engorrosa e imposible.

Estas dos nuevas nomenclaturas usadas por el autor, sólo son definidas vagamente como un complemento a las definiciones más específicas de cada concepto que veremos a continuación, y que posteriormente volveremos a retomar.

AGÔN : Dentro del *Agôn*, participan una serie de actividades del tipo competitivo,

⁸ *Ibid. P.25.*

sean ellas tanto de carácter muscular (deportes físicos) como también de carácter cerebral (deportes intelectuales). La razón fundamental para pertenecer a este ámbito del agôn reza así:

“Todo grupo de juegos aparece como competición, es decir como un combate donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, susceptibles de dar un valor preciso e incontestable al triunfo del vencedor”. (ver p.27)

El agôn entonces, está referido a toda acción de competir, de enfrentarse de un modo igualitario, en donde los contendores deben poner a prueba toda su capacidad de ingenio, fuerza, resistencia, memoria, etc., con la finalidad de devenir como el mejor en un cierto nivel de actividades; todo ello, bajo los recursos impuestos por los límites predefinidos y no por otro tipo de agentes externos. Tal equidad opera como regla principal para el funcionamiento de todo juego relacionado con el agôn, sea una equidad de números de contrincantes, como también una equidad en cuanto a la cantidad de piezas disponibles para jugar. Es la igualdad de oportunidades inicial la que propicia el ambiente esencial de la rivalidad. A partir del inicio, se da pie a una desigualdad secundaria, manifestada en la fuerza o esfuerzo relativo de los participantes. Esta fuerza o esfuerzo es la que desemboca en un triunfo final. En los juegos intelectuales (ajedrez por ej.), la ventaja es obtenida por el que tiene la oportunidad de dar inicio al juego; por el contrario, en los juegos físicos es a través de los anuncios que demuestra el adversario al comienzo, como puede ganar el contendor al final. Otra instancia definitoria en las competencias es el factor clima, en tanto que puede perjudicar o ayudar a los jugadores: si el sol da en tu cara o no, si el viento sopla en tu contra o a tu favor, etc. Así, el sorteo de la posición en el campo de juego consigue un desequilibrio inevitable, pero que es resuelto con la alternación estricta de los equipos según corre el tiempo de juego.

El motor principal del juego en el agôn consiste en un deseo inconmesurable de buscar el reconocimiento de excelencia en la disciplina a dominar; por ello, el agôn insta a prepararse apropiadamente, a concentrarse y a incrementar aquella voluntad optimista de alcanzar la victoria. Esa es la gracia y la seducción del juego del agôn, quien prioriza el mérito personal del jugador o del equipo, manifestándose en sacar el máximo provecho de sus esfuerzos, siendo recompensados finalmente con la tan ansiada victoria.

Según Caillois, existen otros fenómenos culturales capaces de captar esa esencia especial del agôn, como por ejemplo, los duelos, los torneos de guerra, etc. (ver p.30). También vale considerar, en un primer momento, que los combates en donde están involucrados los animales, no obedecerían al concepto del agôn, debido a su incapacidad de reconocer y de respetar reglamentos; al menos, no las peleas de gallos y perros, o las carreras de caballos, ya que se advierte claramente en ellos una reglamentación absolutamente dirigida por el hombre, y una adiestración especial por parte del mismo hacia el animal en cuestión, para conseguir la victoria. Sin embargo, existen otras instancias en donde, a pesar de la falta de reglamentación, hay un cierto placer por parte de los animales, para oponerse y demostrar su poderío, bajo ciertos límites naturales e instintivos, que son espontáneamente acatados. Ejemplos de ello se encuentran en todos los animales en etapa infante-juvenil, quienes gozan haciendo uso de sus fuerzas para intentar derribarse unos a otros y así, sin el uso de una violencia innecesaria, demostrar

quien tiene capacidad a futuro de representar a la manada.⁹ Para el autor, es legítimo establecer en estos casos la presencia del concepto agôn, siendo la única diferenciación existente entre estos casos y el de los humanos, el refinamiento que el hombre establece con la imposición de las reglas.

Con respecto a la participación de los niños en el proceso competitivo del agôn, es factible de reconocerla a partir de la afirmación de su personalidad, a muy temprana edad, hasta antes de la aparición de competencias reguladas (período escolar). Aquí se aprecian actividades que ponen a prueba la resistencia de los participantes, como por ejemplo, resistir cosquillas, o quién toma más cantidad de agua, o quien resiste más tiempo mirándose a los ojos sin pestañear, o quién aguanta la respiración por mayor tiempo, etc. Estos juegos, son denominados por el autor como juegos de ascetismo, que sin duda el ingenio infantil los puede transformar en asuntos un poco más graves, como la resistencia a pequeñas torturas (pellizcos, quemaduras, golpes, etc.). Todo esto opera como un preámbulo o anticipación a las actividades de bienvenida típicas, que los estudiantes universitarios realizan a los novatos, quienes deben saber soportarlas, con la resignación de que algún día les tocará a ellos recibir a los que vengan. Esta última instancia, no logra ubicarse dentro del agôn como una forma perfecta; por el contrario, los juegos de competición física e intelectual, acompañados cada uno de sus procesos internos, son la muestra fiel de la idea de enfrentamiento, a través de un dificultoso, confuso e incesante trabajo de perfeccionamiento de nuestras propias capacidades.

ALEA : Es el nombre que en latín, recibe el juego de dados. Este concepto acoge a todos aquellos juegos que tienen su modus operandi contrario al agôn, a saber, que el resultado no depende del jugador, en la medida en que éste no puede enfrentarse al contendor para medir fuerza y ganar, debido a que el adversario que se presenta aquí es el propio destino. Por tanto, es él quien otorga la última palabra: “el destino es el único artesano de la victoria y ésta, cuando hay rivalidad, significa exclusivamente que el vencedor ha sido más favorecido por la suerte que el vencido”.¹⁰ Con ello, el alea declara su poder por sobre la destreza que el hombre pudiera desplegar al enfrentarse a ella, inútil ante esta instancia, en tanto que su actitud sólo puede ser absolutamente pasiva, no tiene la voluntad para poder intervenir en el resultado final. Así, la única actividad del hombre frente a los juegos de alea es la espera, larga e incierta, a merced de la sentencia de la suerte. El móvil fundamental de los juegos del alea, es la arbitrariedad del destino frente a los apostadores, que puede ser percibida como la injusticia del azar. Aquí nace un nuevo elemento, el riesgo (risque), depositado por todos los jugadores en cada partida auspiciada por el alea. Se arriesga un postura, y se espera que esa postura sea recompensada en el resultado final; entonces el ejercicio de la justicia se ve enfrentado aquí desde otra perspectiva, a saber, recompensando el precio del riesgo ofrecido por cada uno de los participantes, a pesar de que sea sólo uno el que retire el premio.

El alea entonces se nos muestra como la negatividad absoluta del agôn, en tanto que elimina todo valor profesional, tanto de trabajo, de esfuerzo, perseverancia y preparación,

⁹ Ibid., p.31, sobre un ejemplo concreto de un duelo entre pavos reales jóvenes y su desenlace.

¹⁰ Ibid., p.32.

sustituyéndolo por la voluntad de estar entregado al destino. Aquí existe la desgracia total o el beneficio absoluto; es el hecho de contar con todo, menos con uno mismo. La positividad del alea opera como una posibilidad concreta de alejarse del sacrificio y la fatiga que implica toda una vida trabajando para obtener pocos resultados económicos. Si el agôn funciona, según Caillois, como una reivindicación de la responsabilidad personal, el alea funciona como el abandono total al destino.

Ejemplos concretos de juegos en donde existe una clara combinación entre agôn y alea, son principalmente casi todos los de cartas, como también el conocido Dominó. En ellos, el azar entrega a cada uno de los participantes una “mano” de posibilidades con las que deben esforzarse intelectualmente para sacarle partido a fin de obtener resultados satisfactorios. Existe un aporte tanto del azar como también del mérito personal para ganar un juego de este tipo, sobretodo si existen tentadoras motivaciones de carácter económico. El dinero torna a los juegos de un carácter más seductor, más llamativo. A medida en que se acrecenta, el individuo se torna más débil y vulnerable; todos quienes participan se ubican en una misma e igualitaria situación, a merced de lo que la suerte les depare.

Luego de establecer ciertas diferenciaciones entre el agôn y el alea, es preciso definir una cierta simetría existente en ambos, a saber, que hay posibilidad de involucrar a ciertos juegos de agôn como objetos de apuestas, es decir, de aleas, en tanto que los resultados de ellos son precisamente inciertos, a la espera de la definición por parte de uno de los competidores, el más preparado; ello, a pesar de que todos de algún modo tienen oportunidades similares al momento de la partida. Ejemplos de ello son: las carreras de caballos o de galgos, partidos de fútbol o básquetbol, etc.

A pesar de que estos conceptos (agôn y alea) funcionan con procedimientos opuestos y algunas veces simétricos, ambos obedecen a una misma ley: “la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres”.¹¹ Esto nos dice que, frente al punto de partida, todo es pura confusión, da lo mismo percibir méritos o suerte; pero hay seguridad de que una de ellas, sea agôn o alea, estará en la meta, a pesar de la igualdad de condiciones existentes entre los jugadores. Esta es la sustitución de la confusión que se experimenta en la vida corriente, en cuanto a la dificultad de tomar decisiones definitivas frente a una problemática. Esta monótona dificultad que nos toca vivir diariamente, provoca en el hombre el tratar de evadirse de este mundo, sustituyéndolo por el mundo del juego, diferente, atractivo, etc.

Otra forma de evasión del mundo real y de sus confusiones, es el intentar sustituirnos nosotros mismos, intentando ser otros; ello, a través del Mimicry.

MIMICRY : Esta instancia supone en cada juego una idea, de aceptar por un lapso determinado de tiempo, la entrada a un universo nuevo, cerrado, pleno de variadas manifestaciones, que se centran en la ficción de este mundo real en el que habitamos. Este tipo de juegos supone una actividad en la que los sujetos tienen la posibilidad de crear otro tipo de personalidades, que se alejan de la personalidad real que desarrollamos en la vida común y que se acercan a una cierta categoría de caracteres,

¹¹ Teoría de los juegos, p.35.

denominada según el autor como "personajes ilusorios", que intentan disfrazar, evadir o simplemente despojar, por un instante, nuestra verdadera personalidad, para reemplazarla por otra ficticia. El concepto de mimicry es el elegido por Caillois, para designar toda la gama de manifestaciones relativas a la ficción, el disfraz, etc. La palabra mimicry proviene del inglés y significa mimetismo; su uso se refiere a cierto impulso orgánico de los insectos, que pone a prueba su propia supervivencia frente al hostil mundo de los predadores.¹² Si bien esta ejemplificación no tiene un correlato con respecto a la situación del mimicry en el hombre, debido a que éste recurre al mimicry para disfrutar de la idea de superponer sobre sí, un cierto otro tal, que consiga la diferenciación de personalidades producida entre la vida real y la ficción, mientras que en los insectos ello solo consiste en el instinto natural de desplegar ciertos disfraces que forman parte de la fisonomía del aludido, para conseguir la prolongación de su vida y la de su propia especie. A pesar de ello, la idea del mimicry acoge a ambas instancias bajo la finalidad de conseguir un cambio de apariencia.

Dentro del mimicry es también posible destacar la idea de la mímica, tanto del animal como también del ser humano, en cuanto a la tentación irresistible de seguir todos los movimientos y las actitudes de un cercano, sea por burla, sea por aprendizaje, etc. Toda esta idea de la imitación, surge como primer síntoma del simulacro, como el simio para su origen.¹³

La característica principal del mimicry en la vida infantil se aprecia a través del disfraz y la imitación referente a los adultos. Es el gusto de jugar a ser, dentro de la amplia gama de roles y oficios que los niños perciben del mundo adulto, y el mayor éxito de esto se debe al apoyo que el mercado les ofrece con respecto a la invención de los juguetes-miniatura: herramientas, útiles de aseo, armas, maquinaria etc., dándole mayor carácter a la dramatización. Según el autor, la esencial diversión del mimicry tanto en los niños como en los adultos, es el hecho mismo del estar enmascarado o disfrazado, además de todas las consecuencias que ello acarrea.

"Las niñas juegan a ser mamás, cocineras, lavanderas, planchadoras; el niño finge ser soldado, mosquetero, policía, pirata, caballero, marciano, etc. Hace el avión extendiendo los brazos y haciendo el ruido del motor."¹⁴

Demás esta describir las diferencias de género que poseen los juegos de imitación, avalados por los mismos problemas de género que se presentan en los adultos. A pesar de ello, existe un placer indescriptible en el hecho de la representación, o de la suplantación de la identidad a través del juego; lo recalco de este modo, porque Caillois advierte que el placer de la imitación o la representación no pretende el engaño hacia los demás. Como se trata de un juego, solamente se sigue con rigurosidad el desarrollo del personaje en cuestión, sin intentar hacer creer la veracidad de lo que se está imitando: "El niño que juega a trenes puede rehusar el beso de su padre diciéndole que no debe besar a una locomotora". Así, la máscara o el disfraz permiten una licencia para la desinhibición

¹² Ibid., p.37.

¹³ Caillois describe ciertas manifestaciones animales con respecto al concepto de imitación en la p. 38.

¹⁴ *Teoría de los juegos, p.38.*

personal de quien lo utiliza, disimulando el personaje social y dando cabida a la verdadera personalidad que a veces se esconde. Un ejemplo concreto nos ha tocado vivir más de alguna vez al participar de una fiesta de disfraces, en tanto que a través de ese ocultar, somos capaces de mostrar atisbos de una cierta personalidad que no mostraríamos en la vida común y frente a toda la gente. Dentro de la categoría del mimicry es digno de integrar a la representación teatral y a la interpretación dramática por profesión. No es así el caso de un espía o de un fugitivo, y la razón obvia de ello es el hecho de que para ellos el disfraz no es un juego, sino que, o les da de comer o simplemente le salva la vida.

Siendo el mimicry fuente de imaginación, de representación y de movilidad, es muy difícil tratar de vincularlo de algún modo al concepto de alea, debido a la inmovilidad y a la estaticidad de quienes participan de ella, sumidos a la espera de su resultado. Pero al intentar acercarlo al agón, surgen ciertas similitudes dignas de revisar. Es así, el caso en el que todo espectador de los juegos de agón se puede transformar en un posible estado de mimicry, al tratar de imitar la actitud de su ídolo en competencia, de identificarse con su forma de ser, de hablar, de desenvolverse en la vida; y así, no sólo con el deporte, sino también con los ídolos musicales, televisivos, novelescos, etc. De este modo, los deportes también se ofrecen a la representación, en tanto que se desarrollan a través de múltiples pasos, reglamentos, uniformes, ritos iniciales, etc., que dan la impresión de pertenecer a un estado de mimicry. Es así que el autor se refiere a la idea de una cierta duplicación del agón a través de los elementos del mimicry, en tanto que un espectáculo competitivo puede- y casi siempre es así- poseer caracteres exteriores de una representación, por parte tanto de los espectadores como también de los espectados. (ver p.40-41)

Mimicry posee casi todas las características del juego definidas a lo largo del recorrido del texto: “libertad, convención, suspensión de lo real, delimitación del espacio y tiempo, etc.”. Casi todos, debido a que la instancia de la reglamentación no se presenta aquí de forma tan rigurosa, en tanto que una falta a la regla de la representación no va a anular la ilusión, ni del que la representa, ni del que la presencia; quizás ese hecho la fortifique aún más, al abrir la posibilidad de mayor improvisación e imaginación.

ILINX: Dentro de este último concepto (proveniente del griego ilinx = torbellino de agua, ilingos = vértigo) se reúnen una categoría de juegos que se basan en la búsqueda incesante del vértigo y en la destrucción de la pasividad de la conciencia de la realidad, de un modo abrupto. Esta búsqueda del quiebre emocional a través del riesgo y del vértigo data desde hace bastante tiempo.¹⁵ Se trata más bien de una búsqueda que traspasa las fronteras de la conciencia hacia una especie de inconsciencia o cierto trance, que destruye la realidad por un momento determinado, y que da fuerzas para el atrevimiento de jugar con la vida misma y las consecuencias que ello conlleva. Los juegos de ilinx ofrecen un placer arraigado al orden físico, que se reafirma en la experiencia infantil, en tanto el interés de poner al límite las capacidades físicas a través de juegos de desgaste, como por ejemplo el jugar a marearse, el columpiarse hasta casi

¹⁵ Ver en p.42- 43, ciertos ejemplos de tribus mexicanas y de religiosos mahometanos, en donde es posible percibir una serie de acrobacias que se realizan estos personajes en nombre de sus creencias.

darse vueltas, la emoción del tobogán o la montaña rusa; en fin, todo tipo de juegos en los que se combinan velocidad y situaciones límite. Según Caillois, también existe un vértigo, ligado al orden moral, que se manifiesta en un cierto arrebató hacia el desorden y la provocación a destruir por placer; tal es por ejemplo, el gusto de mojar a alguien que camina tranquilamente por la acera, o también el goce de asustar con un feroz grito a una multitud de gente en un lugar silencioso, etc. Pero este placer no es indistintivamente del hombre. El autor lo describe detalladamente. (ver p.45). Para Caillois, la llegada de la era industrial ha contribuido al perfeccionamiento tecnológico de los juegos ligados al vértigo, en tanto que la creación de aparatos vertiginosos de por sí (automóviles, motocicletas, benjis, parapentes, skates, esquís, etc.), que dan concretamente al ilinx la categoría de juego. No está demás destacar ese rasgo de masoquismo existente en la experimentación del dolor y la angustia interior que provocan dichos juegos, que derivan en el goce de reiterar dicha experiencia. Ser espectador de este tipo de juegos, engrandece y enriquece su naturaleza, al incrementar el pánico morboso de presenciar a quienes osan demostrar valentía al soportar ese delicioso dolor del atrevimiento (boxeo, combates de gladiadores, masoquistas infligiéndose heridas, etc.)

Sin duda que lo esencial de estos juegos, además de la búsqueda del estupor a través de la experimentación vertiginosa de ellos, es el carácter que lo liga a todos los anteriores tipos de juegos; a saber, la libertad para escoger el límite de apreciación o participación en dichos juegos, el cuando aceptar y cuando rehusar de ellos, además del conocimiento de la separación existente entre los juegos ilinx y la vida común.

A la luz de lo desarrollado hasta el momento, es importante rescatar la fuerza del vínculo existente entre las reglas y los juegos, en la medida en que éstos se van institucionalizando y formando parte decisiva del desarrollo cultural de una sociedad determinada. Pero existe un origen del juego, en donde no existe una primacía por la mantención rigurosa de las reglas, al contrario, en este origen se encuentra una cierta libertad primera, en la cual es factible desarrollar la capacidad lúdica como un instrumento de relajamiento y distracción gratuita. Estas características son el fundamento de este origen y son la base de donde se estructuran las posteriores instancias lúdicas de mayor complejidad. Esta potencia originaria es denominada por Caillois como Paidia, que se reúne a la vez con otro elemento, denominado Ludus, que le aporta dificultad al desarrollo del juego para hacerlo más interesante.

La elección del término paidia, tiene que ver con la raíz griega que significa niño y, además, por el hecho de que el autor busca un concepto más cercano al entendimiento de los lectores. Ello, debido a que él considera otros términos como más interesantes y reveladores en términos de lo que se está desarrollando, aunque a la vez, más confusos debido a su complejidad semántica. Es el caso del sánscrito Kredati y el chino Wan. El primero (kredati), designa el juego tanto de los adultos, como también de los niños y de los animales, en tanto que movimientos bruscos de saltos, provocados por el exceso de alegría. También se liga a las relaciones eróticas ilícitas y a toda cosa que se ondula con el viento. El segundo (wan), manifiesta explícitamente a los juegos de destreza, competición, simulacro y azar. Estas intervenciones semánticas nos sirven para afinar el término paidia en cuestión. Una definición inicial, nos dice que paidia "es el vocablo que abarca las manifestaciones espontáneas del instinto del juego". Ello involucra a hombres,

niños y animales.¹⁶ En ese sentido, *paidia* se refiere a una especie de exuberancia de felicidad, que deviene en un derroche involuntario de alegría y desorden incontrolable. Esta espontaneidad es la esencia misma que fundamenta la razón de ser de *paidia*. En los niños, la *paidia* se manifiesta como un sentimiento de autoafirmación, el placer de sentirse causa de algo, de sentirse atendido por los demás, a través de las travesuras y de la provocación de sobrepasar límites, que a veces incluye el jugar con el dolor propio¹⁷. Es factible apreciar algo de ello también en la infancia animal, en tanto que las crías también gozan realizando travesuras a sus pares, a modo de ganar atención. Es así la “alegría primitiva”: avasalladora, destructiva, exuberante, descontrolada, etc.

A medida en que el infante va creciendo, crece también su manera de ver el juego, y comienza un nuevo gusto por transformarlo en algo de mayor estabilidad, incorporándole una reglamentación con la idea de ser acatada al pie de la letra, obligando a los participantes a un cierto compromiso para con el juego. De aquí es de donde surgen las bases elementales del *agôn*.

Intentar buscar una nominación más exacta para los juegos de *paidia* implica un desgaste sin recompensa, puesto que siempre su determinación va a ubicarse en el lado contrario a toda estabilidad y especificidad, ello por su naturaleza espontánea y descontrolada. Al momento que surge toda técnica y toda convención en el juego, surge también el diseño de los nuevos caminos para el *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. El placer que hay en ellos, similar al de la alegría primitiva, está lógicamente incrementado en cuanto se ha complejizado la labor del juego a través de la reglamentación. Esta complejidad es el aporte de *ludus*, en cuanto placer de poder resolver aquello que la reglamentación hace parecer imposible. *Ludus* surge como el complemento disciplinador y enriquecedor de *paidia*. Es un elemento adiestrativo, que proporciona una capacidad de perseverancia tal, que ayuda al desarrollo de habilidades. La diferencia que aquí existe con el *agôn* radica en el hecho de que se lucha con un cierto obstáculo, y no con uno o más oponentes. La competitividad recae en gran parte en la voluntad de poder de sí mismo. Ejemplos de estos son los juegos de bowling, del manejo del yoyó, del diábolo y de otros relacionados con el tema del malabarismo. Otro juego en donde se aprecia la dificultad para con el obstáculo y que es muy solicitado por los niños en general, es el famoso juego de la “gallinita ciega”, en donde el niño intenta superar la falta del sentido de la vista, proyectándola a través de la percepción táctil. Estos son sólo algunos ejemplos que se pueden extraer del *ludus*, en el plano de las habilidades manuales. Pero también lo podemos apreciar en el plano de la habilidad intelectual, a través de juegos de crucigramas, de problemáticas lógico-matemáticas, de ajedrez, bridge, etc.

La combinación *ludus-agôn* se percibe en casi todas las ejemplificaciones anteriores, puesto que se pueden realizar posteriores partidas iguales a la primera, pero con la posibilidad de que surgan diferentes combinaciones; por lo tanto, hay una comprobación del progreso de la habilidad, obtenido gracias al desarrollo de la práctica y a la ventaja obtenida frente a otro competidor, como en el caso del ajedrez o el bridge.¹⁸

¹⁶ Ver los ejemplos que el autor cita en pág. 49.

¹⁷ Caillois cita un ejemplo sobre la excitación que provoca en un niño el pasar su lengua sobre su diente que está por caérsele.

La combinación ludus-alea se puede apreciar por ejemplo en el lanzamiento del dado, en tanto que por más que el jugador realice ciertos movimientos en busca de un resultado favorable, es el azar finalmente el encargado de definir. También en los juegos de solitario es posible que el jugador intente, a través de su ingeniosidad, manipular el resultado final, a pesar de que la suerte se anteponga.

La combinación ludus-mimicry también posee ejemplificaciones sencillas, tales como los juegos infantiles que se desarrollan con elementos ilusorios, y en los que se despliega al máximo el histrionismo de los participantes, a través de la creación de personajes, espacios físicos y situaciones, que los envuelven en un mundo de maravillas (juegos de construcción, de hazañas con barcos de papel, con monstruos hechos por ellos mismos, etc.). Es esta la mejor muestra de fecundidad cultural del juego.

En el caso ludus-ilinx, la combinación no puede ser posible, en tanto que la reglamentación y el cálculo, se anulan con el arrebató del ilinx. La lucha por vencer el obstáculo, aquí se traduce en una terapia para combatir la posible entrada del pánico y del estupor en estos tipos de juegos riesgosos. El ludus proporciona el temple anímico necesario para neutralizar los efectos negativos del ilinx.

Basándonos en la presencia del ludus como instancia individual, se aprecia como carente de completitud, pareciera que su sola presencia fuera impotente para existir como carácter retentivo del interés de los participantes dentro de los juegos. Ello, debido a que no es posible a través del ludus mantener el interés de las personas en un juego por mucho tiempo; sólo, a medida de que el juego va reuniendo elementos o personas que revivan una idea más competitiva, es que el interés se va acrecentando. Por ende, surge la influencia del agôn sobre el ludus. Otro carácter que el autor aprecia en el ludus, regido por la influencia del agôn, es la dependencia frente a la moda. Ello, refiriéndose a la facilidad para saturar un juego novedoso, hasta que no haya más dificultad que escudriñar en él, para luego reemplazarlo por otro, y así sucesivamente. Este hecho ha conseguido hacer desaparecer y revivir a cuanto juego exista a través de la historia, incluyendo a los ligados al plano intelectual.¹⁹ La subsistencia del ludus sólo se mantiene si la pasión de los jugadores lo ubica bajo la esencia del agôn.

Con la llegada de la civilización industrial, se circunscribe dentro de los márgenes del ludus otra forma particular de éste, a saber, el hobby. Esta, es una actividad que se desarrolla y se mantiene gratuitamente por el puro placer, como una alternativa anexa al trabajo monótono y automatizado que el hombre desempeña en la cotidianidad. Su esencia se plasma en la acción de coleccionar objetos diversos, realizar trabajos manuales (artesanía casera), inventos, deportes, etc., que restituyen la mutilación de la verdadera personalidad que el trabajo obligatorio tiende a anular. Surge como una necesidad de desplegar esas raras cualidades escondidas en el interior de cada persona, contribuyendo a un relajamiento y a una satisfacción total.

Finalmente, el ludus propone una especie de disciplinación y obstaculización a ese

¹⁸ En el caso de los juegos de crucigramas o de problemas matemáticos, también es posible percibir un progreso de las habilidades, puesto que éstos se organizan por categorías de dificultad.

¹⁹ Ibid, pjs.55-56.

deseo primitivo de divertirse de manera exuberante y descontrolada proveniente de la paidia. Esta constante construcción de estructuras que complican la sencillez de la diversión gratuita, responden según el autor, a una forma de malgastar sin provecho alguno la aplicación de los conocimientos, de la destreza, de la resistencia y de todo lo que entusiasme al deseo de superar las dificultades que se presentan. Con ello, el ludus representa en el juego al elemento más fecundo culturalmente hablando; es el que le da la pureza y la excelencia al desarrollo en sí de los mismos.

“El destino de las culturas se lee igualmente en los juegos. Dar preferencia al Agôn, al alea, a la mimicry o al ilinx contribuye a decidir el porvenir de una civilización”.²⁰

²⁰ Teoría de los juegos, p.60.

CAPITULO SEGUNDO: “ANALISIS SOCIOLOGICO DEL JUEGO Y SU INTERDEPENDENCIA EN LAS CULTURAS”

“El hombre que juega, sigue siendo en el jugar un hombre que se comporta, aunque la verdadera esencia del juego consista en liberarse de la tensión que domina el comportamiento”.

Hans George Gadamer²¹

I.- SIMULACRO Y VERTIGO.

Roger Caillois advierte con asombro la estabilidad que destaca a los juegos en el desarrollo histórico. Se percibe la desaparición de instituciones, imperios, etc., pero es muy poco probable que desaparezcan tanto los juegos como sus reglas. La facilidad adaptativa, expansible y mutable de éstos, hacen que se mantengan y que resurgan una

²¹ Cfr. *Verdad y Método*, de Hans G. Gadamer, V.I

y otra vez en diferentes culturas y con casi los mismos accesorios reglamentarios. Los juegos aluden de igual modo a la naturaleza de la identidad humana, reflejada precisamente en ese interés de expandirse y de universalizar sus conocimientos, sus códigos, sus creencias, etc.

La estabilidad de los juegos se torna más significativa en tanto que su dependencia para con la cultura que los practica. Un juego honrado por un pueblo o una cultura define o delata sus preferencias, sus creencias, sus costumbres morales, intelectuales, etc. Por tanto, es posible que el juego también acentúe y reafirme los caracteres que se movilizan en dicho pueblo. Mas aún, es posible, a través de un análisis de los juegos, caracterizar históricamente a una civilización determinada, estructurándola en su momento evolutivo.

“Esparta: rigor militar de los juegos de la palestra”. “Atenas: aporías de los sofistas”. “La caída de Roma: combates de los gladiadores”. “La caída de Bizancio: disputas del hipódromo”.²²

Los juegos en la vida corriente, son productores de hábitos, de reflejos, y por tanto, crean reacciones que se confrontan a todo tipo de reacciones opuestas a ellas. Por desgracia, la instancia lúdica no siempre puede advertir un indicio determinante de una buena o mala ética social, pero puede ilustrarla de modo muy perfecto. Por ejemplo, ciertos juegos como el póker, traducen una actitud ciertamente cercana a la trampa, lo que tiene su correlato en ciertas actitudes misteriosas que se contagian de este juego, y que pueden ser conductas utilizadas para desarrollar actos de mala fé en el trabajo, con los amigos, en fin, en múltiples circunstancias de la vida común. Se entrenan habilidades perceptivas, distractoras y de velocidad, que pueden ser aliadas magníficas para robar, engañar o mentir. Hay una actitud frente a la vida bastante ligada a las costumbres, buenas o malas, que se adquieren al ser un jugador empedernido.²³

Si lo anterior se puede percibir como una especie de retroceso evolutivo, los chinos nos presentan un rasgo de civilización, proporcionado por el juego de ajedrez. Según los chinos, el ajedrez junto a la pintura, la música y la caligrafía, forman las cuatro prácticas esenciales para el ejercicio de un letrado. Con estos elementos, el alma aprende que la serenidad y la armonía son elementos indispensables para la comprensión de la infinita posibilidad de respuestas y de combinaciones que surgen cada día frente a las diversas situaciones que se nos presentan en la vida.

Por otro lado, hay categorías de juegos que reflejan una serie de frustraciones o de desahogos psicológicos que un común no podría realizar sin que fuera penalizado. Se trata de características que son reprobables por lo general, pero que gustan mucho de ver en los teatros, como un reflejo de la libertad que no se puede ejercer. Es el caso de las representaciones teatrales, sean realizadas por marionetas o por actores, en las que se plasman personajes toscos, sónicos, inmorales, que hacen uso de la libertad hasta límites extremos.²⁴ El público muchas veces aclama tales manifestaciones, como una forma de desato de la opresión social impuesta en la realidad.

²² Ejemplos citados por Roger Caillois en *Teoría de los juegos*, p.90.

²³ Esta actitud sólo la presento como un carácter especial dentro de una clase especial de jugadores, a saber, los que llevan su fanatismo extremo hasta la cotidianidad de sus vidas.

Los juegos aparecen entonces como expresión de los valores de las sociedades. Es una referencia inevitable, pero la relación no siempre debe ser tan estrecha. Se supone que los juegos se desarrollan en un dominio estrictamente propio, con principios, reglas y clasificaciones que operan fuera del dominio real, pero que sin embargo penetran inevitablemente en la totalidad de la vida de nuestras sociedades. No se trata de clasificar también los tipos sociales existentes en un pueblo, en referencia a las actividades lúdicas que practican (los ambiciosos, los ladrones, los frenéticos, etc.), sino más bien, se trata de comprender el lugar asignado en cada sociedad, al azar, a la competición, a la representación o al vértigo, que sin duda varía según el tipo de sociedad que se observa.

La empresa que desea emprender el autor es, la unificación de los distintos grupos sociales a través de su afinidad para con ciertas tendencias lúdicas, a través de dos grandes grupos, del mismo modo como se dicotomiza al mundo vegetal (criptógamas-fanerógamas) y también al animal (vertebrados-invertebrados).

Existe una diferencia conocida entre las sociedades llamadas primitivas y las sociedades con estados organizativamente más evolucionados, y dichos contrastes varían desde el orden económico al político, técnico, científico, industrial, etc. Pero Caillois advierte que existe en ellas otro tipo de antagonismo, más básico, que sería la raíz de la explicación de aquella diferencia. Esta diferenciación tiene que ver con un antagonismo relacionado con la influencia de los juegos en dichos pueblos y por ende, en su desarrollo social. Se dividen en:

Sociedades de barullo: Son aquellas sociedades primitivas (australianas, americanas, africanas) en donde reinan los juegos de mimicry e ilinx (máscara y éxtasis) y cuyo propósito es lograr una intención unificatoria de la vida social de estos pueblos, a través del rito presente en los juegos mencionados.

Sociedades de contabilidad: Por oposición a las primeras, éstas poseen una mayor evolución (incas, asirios, chinos, romanos), lo que conlleva a una mayor organización, jerarquización y control, digno de la influencia del agôn y del alea. Toda su estructuración es complementada por el juego social, a través del azar y la competición.

II.- EL ROL DE LA MASCARA Y EL TRANCE.

Según la etnografía, el uso de máscaras para los pueblos primitivos aún tiene un cierto matiz de misterio. Se reconoce una importancia religiosa y a la vez extrema, que se unen para el momento de la metamorfosis. Estos aparatos misteriosos, surgen en los ritos o en las fiestas, transformando el entorno en un vaivén de caos y efervescencia. La transformación no se queda solamente en el entorno, pues los oficiadores de los ritos, al dar uso a las máscaras, se transforman en dioses, antepasados animales, espíritus, fuerzas sobrenaturales, etc., lo que provoca un mayor estado de confusión y locura. A pesar de toda esta batahola, se dice que cada proceso ritual trae consigo una

²⁴ Ver ejemplo en p.92-93.

revigorización y un rejuvenecimiento tanto de la naturaleza como también de la sociedad que lo practica. La presencia de estos seres sobrenaturales tiene relación con aquellas potencias que son el temor del hombre primitivo y bajo las cuales no se siente con el poder de sobrepasarlas; por lo tanto, encarnándolas a modo de una identificación personal (fuerzas sobrenaturales espantosas), envolviéndose en un delirio descontrolado, adoptando su apariencia a través de un disfraz, y creyéndose psicológicamente el cuento del poderío sobrenatural que ha conseguido concertar en su propio cuerpo. En este sentido, la situación recibe una suerte de revés: el hombre que temía a los dioses es quien, poseído por ellos, provoca el miedo. El costo de tal metamorfosis sólo se percibe a través de la confección de un disfraz del dios o del espíritu de su preferencia, el diseño y realización de su máscara, más el aporte de los ruidos manifestados por él mismo al momento de su entrada en la posesión, que va más allá de una simple simulación y que perduran en él hasta que el frenesí y el delirio van dando paso a la consciencia y al agotamiento de un proceso que no logra comprender. “sólo le deja un recuerdo confuso, deslumbrado por lo que ha sucedido en él, pero sin él”.²⁵ La complicidad entre el que dirige la fiesta o el ritual y el resto de los manifestantes es absoluta. Todos siguen paso a paso esta epilepsia sagrada. Todo ritual, avalado en un comienzo por el simulacro, decanta en algo cada vez más extremo, por lo que el simulacro es sustituido entonces por el vértigo. La ritualidad es tan fuerte y tan curiosa, que incluso existen amenazas de muerte para todo niño o mujer que ose intrusar el lugar en donde se confeccionan máscaras y disfraces, los que serán usados por sus mismos parientes comunes y corrientes para aterrorizarlos. Lo sepan de este modo o no, la idea es prestarse al juego de la transformación de los suyos, imaginando a tales fuerzas apoderándose de sus cuerpos. Para incrementar más aún este fervor que envuelve a los manifestantes, deben ser ellos mismos los que los invoquen, de modo de que en un momento de trastorno, hagan su aparición estas deidades temibles en todo su esplendor. Para conseguir este fin, utilizan diversos artificios: “ayuno, drogas, hipnosis, música estridente o monótona, griterío, exaltación física, etc.”(ver p.99) El desenfreno aquí presente y compartido por todos, hace del vértigo el punto culminante y el fundamento último de toda la existencia colectiva en cuestión.

Según Caillois, la aparición de la máscara y de todo el avatar que se convoca a través de ella, no tiene su correlato solamente en el desarrollo epocal que aquí se determina, sino que también es posible encontrar elementos presentes en la vida ordinaria. Las instancias ejemplares en este tipo de materia son sin duda las religiones, dotadas de un prestigio avalado por la perturbación y la fantasmagoría. “Los iniciados sufren severas privaciones, padecen penosos sufrimientos, se ofrecen a pruebas crueles para conseguir el sueño, la alucinación, el espasmo con el que tendrán la revelación de su espíritu tutelar”.²⁶

Es infinita la variedad y cantidad de creencias existentes, y por lo tanto, variados son los grados de complicidad que poseen con el simulacro y el vértigo. Sea como sea, el móvil es el mismo pero combinado con una diversidad de mitos y leyendas asombrosas.

²⁵ Ibid., p.98.

²⁶ Teoría de los juegos, p.100.

Es una producción incansable, una mancomunidad monótona entre simulacro y vértigo.

Un claro ejemplo de la unión simulacro-vértigo nos lo proporciona la manifestación del chamanismo, presente en diversas culturas a lo largo de casi todos los continentes. Todo el proceder al cual está referido el chamanismo es bastante símil a pesar de las diversas culturas que lo practican. Primeramente, el chaman es elegido por su disposición psicopática, que se le revela a modo de una crisis epiléptica que, lo introduce y autoriza a mantener frecuentes ataques sobrenaturales. Generalmente consiste en una crisis violenta, con pérdida de la conciencia en el momento en que el chaman logra conectarse con uno o varios espíritus. En ese momento el chaman inicia su viaje hacia un mundo mágico, el que va relatando y teatralizando. El éxtasis se obtiene por medio de inducciones narcóticas, junto con el canto, la agitación y una serie de elementos místicos (fogatas con hierbas aromáticas, tambores, etc.) que le otorgan una atmósfera sagrada. Paso siguiente, "los espíritus despedazan el cuerpo del chaman para luego reconstituirlo, introduciendo en él nuevos huesos y nuevas vísceras" (p.102). A partir de ello se dice que el viaje del chaman hacia el más allá está habilitado; tiene el poder para recorrer tanto el mundo celestial como también los subsuelos, encontrándose con dioses y demonios, que le renuevan sus poderes de clarividencia. El estado real de catalepsia al que consiguen llegar los chamanes, es el nexo indiscutible con el ilinx, ya que hay un peligro permanente que circula por la cuerda que une la vida con la muerte. Los rasgos de mimicry se aprecian en la entrega histriónica que el chaman realiza sobre los espíritus que lo poseen: "Imita el grito y el comportamiento de los animales sobrenaturales que se encarnan en él: se arrastra por la tierra como una serpiente, ruge y corre a cuatro patas como el tigre, simula la zambullida del pato o agita sus brazos como el pájaro sus alas".(p.102). En ciertos momentos de su relato, el chaman precisa de la ayuda de su asistente, el que lo guía a desempeñar correctamente su papel, protegiéndolo y protegiendo a los espectadores de los violentos arrebatos, propios del trance al que se está sometido. Esta instancia de cooperación ritual no es privativa del chamanismo. Es posible verla en la mayoría de las sesiones extáticas, por lo que hay una clara necesidad de mantener un orden a partir del caos que se produce en este tipo de ritos.

Todo ritual extático es un conjunto de todo. Hay representación, vértigo, éxtasis, trances, convulsiones, pérdida de conciencia y sobretodo, amnesia final, como un modo conveniente para poder evitar una maraña de explicaciones en torno a lo que le ha ocurrido. ¿Es esto una forma de complicidad para con una gran actuación teatral o estamos hablando de un instancia cultural parasicológicamente indefinible, pero fácticamente comprobable y absolutamente sorprendente?. Para el autor, un cuestionamiento de este tipo no reviste mayor importancia, ya que lo verdaderamente importante es la constatación de connivencia existente entre vértigo, mímica, éxtasis y simulacro, a través de las diferentes manifestaciones culturales a lo largo de la historia.

Uno de los ritos institucionales, en donde el uso de la máscara es un distintivo esencial, es la iniciación, proceso en que la juventud de una cierta tribu da el paso hacia la adultez, atravesando una cantidad de pruebas y sacrificios para demostrar las capacidades que ameriten su ascensión. Aquí surgen ciertos atisbos claros de poder político, en cuanto que la máscara, como instrumento de cofradías secretas, aterroriza a los profanos, disimulando la identidad de sus gestores. La idea de los ritos de iniciación

consiste en la propia revelación (a los iniciados) de su naturaleza humana, revelación que se había mantenido en secreto durante toda su vida, tras las máscaras y el miedo que ellas infligían a los púberes. A partir del rito iniciativo, los futuros hombres descubren este engaño, lo hacen parte de sí, transformándose en cómplices de él. “Hasta entonces los adolescentes estaban aterrorizados por las apariciones de las máscaras. Una de éstas los perseguía azotándolos. Exitados por el iniciador, cogen, dominan, desarmen, desgarran el traje de su perseguidor y le desenmascaran: reconocen a un viejo de su tribu”.²⁷ A partir de la finalización de dicho proceso, los jóvenes cruzan la frontera del padecimiento del miedo, convirtiéndose en los activos partícipes de un simulacro antes respetado, que enseña que los espíritus solamente consisten en hombres disfrazados, con voces disfrazadas, pero con la libertad para hacer miedo y ejercer toda clase de atropellos contra el pueblo profano que resta.

El poder político de la máscara en las culturas, se aprecia en el carácter opresor que puede ejercer, contra un cierto porcentaje de gente al que se estima como violador del sistema moral de un pueblo o de una raza, haciendo recaer en ellos todo el rigor del castigo sentenciado. Esta mantención de la disciplina social afirma una exageración del vértigo y del simulacro, bajo límites aterradores, que se han mantenido a lo largo de las épocas, como móviles fundamentales incluso hasta nuestros días (Ku-Klux-Klan). A pesar de tan actual ejemplificación sobre la existencia del vértigo, aplicado tras la máscara, este fenómeno cultural está confinado en nuestra época al dominio público, al fervor clandestino de unos pocos, a veces lúdico, a veces serio, pero alejado de la potencia con que se percibía en las culturas antiguas. Su desvanecimiento da paso al surgimiento de la civilización, y con ello a la alianza agôn-alea; competición y azar.

III.- COMPETICIÓN Y AZAR.

La evolución que va desde el apogeo y caída de la máscara y el trance avalados por el simulacro y el vértigo, hasta el surgimiento de la competición y el azar, debió pasar por un proceso bastante largo, que fuera dando lentamente el acceso a la decisiva aventura de la renovación social a través del juego reglamentado.

La revolución que desencadena el desarrollo del juego hacia límites más organizados y menos arcaicos, tuvo lugar por medio de largos vagabundeos transitorios entre la influencia del simulacro y del vértigo y estas nuevas técnicas de exploración espiritual, realizadas a través de la conciencia, como un ejercicio de dominio propio. Aquí hay una inversión del sentido que se le atribuye al esfuerzo, en tanto que ya no se busca forzar, con ayuda del vértigo, a la propia conciencia para acceder a las influencias supraterráneas, sino que se desarrolla un ejercicio de interiorización, que libera esa ilusión, invirtiendo los poderes del éxtasis.

Las experiencias del chamanismo han dejado claras huellas a lo largo del Tíbet, en china, en donde los lamas trabajan en la dominación de la atmósfera, en la elevación

²⁷ Ibid., p.110.

hacia los cielos. Tampoco esta situación es privativa de ellos, Taotistas y alquimistas consiguen los mismos propósitos. Ello no evita que se realicen análisis críticos en torno a la verdad de tales hechos: "Las escrituras de la dinastía Tcheou afirman que Tehoung-Li fue enviado como mensajero a las regiones inaccesibles del cielo y de la tierra. ¿Cómo fue posible tal cosa? ¿Existen posibilidades para los hombres de subir al cielo?. El ministro le informa entonces de la significación espiritual del fenómeno. El justo, el que sabe concentrarse, llega a un modo superior de conocimiento" ²⁸ Por lo tanto, la labor de los mensajeros se basa en velar por el orden de la procedencia de los dioses, por las víctimas, por el correcto protocolo, en fin, el vértigo y la posesión del chaman es relevada por la funcionalidad del maestro de ceremonias, el mandarín.

En el mundo indoeuropeo se aprecia con mayor claridad el contraste entre los dos sistemas, comodas formas de soberanía reinantes durante largo tiempo, en cuanto se rigen por el mandato de dioses diametralmente opuestos, unos ligado al ámbito del simulacro del frenetismo, otros con clara tendencia hacia la norma, el contrato, muy digno del agôn. ²⁹

El reinado del mimicry y del ilinx como tendencias dominantes, se desvanece en la medida en que se reconoce la concepción de un universo ordenado, estable, "sin milagro ni metamorfosis". Se precisa un punto claro de ello en la Grecia de los pitagóricos, en cuanto al uso de números concretos, concebidos con forma y figura determinada (representados por triángulos, cuadrados y rectángulos). La precisión que se propaga a través del surgimiento de la medida y el número, son el arranque fundamental para el agôn y el alea respectivamente, en cuanto al uso de una metodología para la creación del juego social reglamentado. El alejamiento de las sociedades de máscaras y el reemplazo paulatino de ellas por una nueva valoración referente al uso de la regla, como protagonista del desarrollo de la competición y también del sorteo, ubican al agôn y al alea en un lugar privilegiado de la vida social y pública, antes ocupado por la pareja compuesta por mimicry e ilinx en la época de las sociedades caóticas.

Una prueba de este nuevo acontecimiento es el surgimiento -en casi todas las grandes civilizaciones- de los juegos de estadio, en donde se ofrece una rivalidad limitada, reglamentada y bastante específica, en donde todo sentimiento personal de odio o rencor está desplazado, por un sentimiento compartido de generosidad y lealtad, enfocado hacia la arbitrariedad, a través de un papel civilizador. Sociedades civilizadas, en donde es posible verificar la influencia del juego reglamentado, son los aztecas y su juego de pelota, realizado en fiestas rituales, donde se contaba con la presencia del soberano y de todo su círculo más cercano. En China, los campeonatos de tiro al arco consiguen calificar a los nobles, según su habilidad para lanzar la flecha de la manera más correcta posible, que a través del puntaje obtenido. En el Occidente cristiano los torneos operan del mismo modo: la valoración del juego está completamente orientada hacia la proeza del jugador para con su especialidad a realizar y no precisamente con la

²⁸ Ibid., p.118.

²⁹ Ver ejemplos de ello en Teoría de los juegos, pjs. 119-120-121, sobre culturas como la indú, la germánica y por supuesto la griega.

victoria, por tanto, el torneo se realiza bajo una convención que lo determina en un tiempo y espacio específico y con una rigurosa reglamentación .

El agôn manifiesta su extensibilidad a través del surgimiento de la vida administrativa, la que utiliza medios de éste para el reclutamiento de funcionarios, a través de la selección de personal por medio de concursos y exámenes. Así, la burocracia forma parte determinante del agôn, como “principio de toda carrera administrativa, militar universitaria y judicial”.(p.126) Si bien muchas veces la accesibilidad a estas instituciones anteriormente nombradas está regida por causas mas bien cercanas a la fortuna o a la herencia familiar, teóricamente es el concurso reglamentado el encargado de escoger a la persona indicada para el cargo o la institución que lo requiere; ello, aunque esta igualdad sea percibida muchas veces sólo de modo abstracto.

En la Grecia antigua, los teóricos de la democracia consideraban el sorteo de los magistrados como un procedimiento igualitario por excelencia, ya que las elecciones se consideraban como un pretexto de inspiración más bien aristocrática. A medida en que se acrecenta la extensión del territorio a ser gobernado o aumenta la cantidad de los participantes, es que se acrecenta también la necesidad de realizar un régimen representativo, a través de las elecciones populares.

La democracia, en sus comienzos, oscila entre el agôn y el alea, como formas opuestas de la justicia. Una, relativa a la igualdad de todos ante un sorteo, pero con la posibilidad de dar a conocer las habilidades que acrediten su excelencia para ser elegido (agôn); la otra, relativa a la igualdad total previa a un sorteo, pero adquiriendo una actitud pasiva ante la definición que otorgará la suerte (alea). Ambas son soluciones diferentes, pero que se complementan ante un solo problema; a saber, el de la igualdad. A pesar de tal referencia, pareciera que es el espíritu de competición el que ciertamente se ha impuesto en el área política, deportiva, institucional, como un equilibrio totalmente variable entre el mérito y la suerte.

IV.- PAPEL DEL MERITO Y LA SUERTE.

La cultura griega, es poseedora de un conjunto de conceptos precisos, para designar a la fortuna (tiché), a la parte concedida a cada persona por el destino (moira) y al momento favorable (kairós), en tanto la ocasión que se inscribe en el orden irreversible de las cosas, negando la posibilidad de ser reproducido en una segunda instancia, al menos con la misma pureza que la primera.

Para el autor, la vida misma, se manifiesta como una forma análoga a un boleto de la lotería, en cuanto a la universalidad y obligatoriedad de ser de cada persona, avalado por una suma de dones y privilegios que se nos otorgan desde antes del nacimiento y posterior a éste; siendo unos innatos, otros adquiridos socialmente, los que nos ordenan en el mundo por medio de jerarquías preferenciales, sea a través de la herencia (azar) o del mérito (competición).

La diversidad de los regímenes políticos se manifiesta por la libre elección que cada uno de ellos puede realizar -concerniente a su preferencia- para designar ciertos órdenes de superioridad en la constitución de sus organizaciones. Algunos se esfuerzan en mantener las desigualdades lo más perpetuamente posible, por medio de castas sociales cerradas, de empleos reservados y de cargos hereditarios; otros tienden a la circulación de las élites, con la idea de reducir el alcance azaroso con el fin de aumentar la posibilidad de vacantes para una justa rivalidad que consiga el acceso al cargo en cuestión. Mantener de modo absoluto a cada uno de estos regímenes extremos es en sumo dificultoso: "por abrumadores que sean los privilegios ligados al nombre, a la riqueza o a cualquier otra ventaja del nacimiento, siempre subsiste una oportunidad, aunque sea infinitesimal, para la audacia, la ambición y el valor. Contrariamente, en las sociedades más igualitarias, donde ni siquiera la herencia sería admitida bajo ninguna forma, no cabe imaginarse que el azar del nacimiento tenga tan poco efecto que la posición del padre no influya en la carrera del hijo facilitándosela automáticamente".³⁰

De este modo, agôn y alea se manifiestan como opuestos, pero a la vez los une una esencia solidaria. Esta unión puede ser percibida hasta en los concursos, en tanto que la suerte puede favorecer a quien haya estudiado justo el único tema que le ha tocado responder, o al contrario, la suerte puede perjudicar al concursante con una pregunta del tema que justo descuidó. Con ello percibimos que no siempre el objetivo es asegurar el triunfo del que vale más.

La estrechez que se percibe entre ambos conceptos está presente en las diversas sociedades modernas, estructuralmente complejas, en donde se exigen capacidades y diplomas para el desarrollo y ejercicio de profesiones y cargos de todo tipo. Existe una influencia mutua entre la suerte (bienes herenciales, belleza, genialidad, etc.) y lo que se obtiene con trabajo duro, paciencia y fuerza de voluntad. Esta copertenencia recibe una recompensa mixta; por un lado la gratuidad de la coincidencia, por otro, la recompensa por el esfuerzo y el talento. Ello, como un rasgo símil al juego de cartas, en el que la posible victoria depende tanto de la suerte que le proporciona el mazo escogido, como también de la destreza con la que cuenta el jugador.

Para poder manifestar el papel privilegiado de la relación agôn-alea, en un tipo de sociedad determinada característicamente por la civilización, se debe encontrar bajo concomitancia con ciertos valores, que le otorguen una posibilidad de extensión infinita como dupla civilizadora. Valores sociales que estén impregnados de tal antagonismo y que sean asumidos con la misma fuerza con la que en algún momento histórico fueron asumidos el simulacro (mimicry) y el éxtasis (ilinx).

A pesar de la creciente victoria de los juegos de agôn por sobre la naturalidad del alea representada en el nacimiento, surge un nuevo tipo de pruebas lúdicas, que suelen presentarse al puro estilo de la competición, pero en donde el riesgo, la apuesta y la probabilidad, ocupan un lugar protagónico. El objetivo de estas pruebas es ofrecer instantáneamente al jugador afortunado, una suma económica que compense, en el caso de ser de origen bastante humilde, la mediocridad de una condición que no tiene posibilidad de ser evadida. Para ello, sería necesario un milagro. Esa es la función

³⁰ Teoría de los juegos, p. 130.

principal del alea, a saber, la proposición constante de la posibilidad de un milagro. De aquí en adelante, la prosperidad de los juegos de azar es continua.

“Jugar es renunciar al trabajo, a la paciencia, al ahorro, por el golpe feliz que, en un segundo, trae lo que no concede una vida agotada por el trabajo y las privaciones”.³¹

La atracción principal de este tipo de juegos se basa en la opulencia de sus premios, en lo económico de sus boletos y en la cantidad enorme de sus ejemplares, que hacen posible que su división alcance para toda la multitud de eventuales compradores. Se trata de poner en manifiesto la sensualidad de la transformación total, repentina, que opone la felicidad del afortunado a la frustración del resto de los involucrados en el juego, como consecuencia de la crueldad del azar. La publicidad que la prensa hace sobre los juegos de azar, más las entrevistas realizadas a los afortunados de éstos juegos, son el gancho con que se reitera la invitación para probar suerte en ellos. Esto, debido a que el valor de los premios de los juegos de azar, es proporcional al número de personas que desean arriesgarse en ellos. Si el número de participantes crece, el premio lo hace también. De lo contrario, la vigencia de estos juegos se vería desmedrada. Esa proporcionalidad muchas veces queda inválida, debido a los succulentos premios que se pueden obtener con bajas apuestas, por ejemplo en los casinos (tragamonedas) como también en los teletrak (carreras de caballos).

La organización de los juegos de azar no opera en todos los países a escala nacional. Por ende, su amplitud se vé disminuída fuertemente, y recluída a ciertas ciudades que se ofrecen como capital turística del placer lúdico, en donde los veraneantes —en un paréntesis de la vida ordinaria— pueden derrochar parte del dinero producido por el trabajo cotidiano. Toda la seducción atractiva de las ciudades dedicadas al negocio del juego de azar, arrastra de por sí, otro tipo de seducciones que intentan sentar costumbre, como el lujo, las fiestas, el destape, la locura nocturna, etc. Pero esta forma de vida, absolutamente definida en cuanto a espacio y tiempo, no afecta mayormente al estilo de toda una civilización.

Pareciera ser que es sólo en las grandes ciudades dedicadas al juego como recurso económico principal, en donde se muestra con mayor fuerza ese instinto de persecución de la suerte, pero la verdad es que en las ciudades ajenas al juego de gran escala, la situación es mucho más impresionante. Las apuestas urbanas llegan a ser de los tipos más diversos. Por ejemplo, la afición a las carreras de caballos permiten incluso apostar sin necesidad de asistir al hipódromo (teletrak). Estas apuestas pueden surgir incluso, por causa de un partido de fútbol transmitido en la televisión.

Todo este tipo de loterías, casinos, apuestas locales, hipódromos, etc., se mueven dentro de los límites puros del alea, ajusticiados por las leyes de la matemática. Ello se deduce del descuento de los gastos generales, más la retención de impuestos, lo que conlleva a que la ganancia del afortunado sea más o menos proporcional a lo arriesgado por los perdedores.

Un nuevo elemento dentro de las sociedades modernas, lo constituyen las llamadas “Loterías disfrazadas”, en las que se recompensan los talentos, el ingenio, la erudición y

³¹ *Ibid.*, p.132.

así, diversos méritos que te hacen acreedor del reconocimiento emocional y económico del jurado a cargo. Estos premios, aportan al beneficiado cierta fortuna y gloria, al menos por un tiempo determinado, aunque su aporte no sea gran cosa para el progreso social. Por ejemplo, existe una diferencia kilométrica entre el reconocimiento a un Premio Nobel, en comparación con la elección de la Miss Universo. La única similitud se basa en el determinado momento de "luces" que se despliega con la obtención de un reconocimiento de estas características.

Es factible encontrar en este recorrido, una nueva forma de juegos de alea, esta vez, influenciados por el poder del agôn. Es el caso de las pruebas de conocimientos, en donde se ofrece una pequeña fortuna (pequeña en comparación a otros tipos de juegos) a quien tenga la capacidad de responder preguntas de determinadas materias, las cuales van agudizando su dificultad (se aprecia la aparición del ludus) a medida en que se va acertando en las respuestas. La idea es medir la amplitud de conocimientos del individuo, actividad propia del agôn. En este sentido, la suerte de ganar va disminuyendo en la medida en que aumenta el número y la dificultad de las preguntas, y por ende, la cantidad del dinero ofrecido. Todo esto tiene un trasfondo netamente sociológico. Si el concurso es televisado, hay tras de sí un montaje impresionante, con un despliegue técnico y de personal, que provoca el total interés de los televidentes, quienes interactúan de manera casi robótica con el televisor, simulando ser los protagonistas del programa. Quienes consiguen la victoria son considerados como una especie de héroes nacionales, y tratados como tales.

Todo este entusiasmo social se debe principalmente a una necesidad general, manifestada en la rápida obtención de ganancias, que si bien son muchas veces fruto del mérito, evocan una compensación a la carencia económica sufrida muchas veces por la clase social asidua al fanatismo por el azar. Es una actividad soñadora, que nos motiva al desquite de esa mediocridad común a la que nos vemos sometidos. Si no conseguimos el premio soñado, el consuelo proporcionado por la publicidad se encarga de bajarle el perfil a la frustración, y de paso, incentiva a una reparticipación, con la esperanza de que la suerte cargue la balanza hacia el lado del tan ansiado cambio de condición. Este conocimiento basado en la incertidumbre del resultado, a pesar de la preparación que uno haya tenido previamente al concurso o a la competición, es la compensación que el alea proporciona al agôn imperfecto, es decir, es la recompensa repentina que la suerte define, justo en el momento en que el jugador ha puesto sobre la mesa todo el esfuerzo por llevar sus capacidades al máximo nivel. De ahí el atractivo que poseen todos los juegos de azar, los concursos de conocimientos, de belleza, etc., que aportan lo inaportable en toda una vida de trabajo y esfuerzo, a saber, la seguridad económica. Este sueño es extensible, según Caillois, al culto de la vedette y del campeón, como prototipos de personajes que deben recurrir sólo a sus recursos personales para sobrevivir en la cima del éxito. Para ellos, es preciso que el paso del anonimato a la consagración sea lo más rápido posible, debido a que los recursos personales, sean heredados o adquiridos, son de inevitable carácter efímero: "la belleza se marchita, la voz se pierde, los músculos se embotan, la flexibilidad se anquilosa".³² La única posibilidad de luchar en contra de este destino despiadado, es entonces estando en la cúspide del éxito, sea ganando el

³² Ibid., p.141.

concurso de belleza que te catapulte hacia el estrellato cinematográfico, y que luego te haga conseguir amistades y amores que mantengan tu vigencia social y económica a lo largo de tiempo, sea ganando el torneo mundial de fútbol, y que de ahí en adelante el reconocimiento deportivo sea constante y extensivo, etc. Difícilmente podremos negar esta compenetración tan enorme entre el agôn y el alea aquí ejemplificada, a través del mérito que, combinado con la suerte del premio, consiguen el milagro en el que todos desean estar, pero al que sólo unos pocos pueden acceder. A pesar de la verdad tan tremenda que se nos revela en las líneas anteriores, es preciso admitir que es esta misma ilusión de pocos, la que motiva y autoriza a todo el que crea en sus capacidades, a dispensar los esfuerzos necesarios para intentar ser el elegido.

Esta actitud, comúnmente compartida, es el reflejo característico de la nueva civilización, que con su expansión tecnológica, ha puesto a disposición de ciudades y personas, todo tipo de estructuras físicas (estadios, velódromos) y comunicacionales (televisión, radio, cine, etc.) que posibilitan la multiplicación del público en razón del espacio ofrecido para el desarrollo del fanatismo o de la pasión para con toda actividad relacionada a la dupla agôn-alea. Se programan campeonatos deportivos diversos, que motivan a una concurrencia masiva de gente hacia esas estructuras que los acogen y que los invitan al desahogo de los problemas del trabajo, de la familia, etc. Los medios de comunicación de masas se encargan de mantener al individuo en una especie de hipnosis, a través de concursos, historias de famosos, películas, en fin, una multitud de posibilidades que nos provoca muchas veces una fascinación colectiva, que puede ser absolutamente transformable en frenesí desmesurado, y decantable hacia caracteres de niveles realmente dramáticos, como por ejemplo, los asesinatos o suicidios por fanatismo.

Estos fenómenos, dan cuenta de una inseparabilidad existente aún en los móviles fundamentales del juego, apreciable desde el punto de vista de las manifestaciones que, en una sociedad moderna, están acogidas a la competición y al azar, pero, que por segunda naturaleza, siempre van a estar fundamentadas por la fuerza del simulacro y el vértigo, como situaciones límite, contradictorias a las normas fundamentales de la civilización que las soporta. Si bien estos exesos están presentes de uno u otro modo en las nuevas sociedades, están muy lejos de formar parte de la regla. En estas instancias, simulacro y vértigo sólo conllevan al extravío puro y horroroso de un retroceso social, bastante ajeno a la norma y al derecho con que se sostienen las sociedades modernas. Hay una reabsorción de ciertos caracteres primitivos, que la modernidad rearticula bajo otra perspectiva: Así el loco deja de ser el intérprete del dios que lo posee y que le otorga poderes curativos. Del mismo modo, la fiesta frenética, encabezada por el dominio de un espíritu mágico y que enfervoriza a una multitud de fanáticos, pierde su validez, y da paso a la lenta intervención y domesticación de la técnica contemporánea.

El asunto anteriormente descrito está lejos aún de quedar resuelto, puesto que siempre van a existir residuos importantes de una época marcada por la pantomima y el éxtasis, que se resisten a desaparecer. Por lo tanto, y en concomitancia con los principios de lo que se puede denominar civilización moderna, es que se les facilita una ventana para su desarrollo. Se reemplaza entonces la obsesión del mimicry-ilinx, por el llamado patrimonio de una sociedad, dejando estático a un momento de la historia, otorgándole una merecida permanencia dentro de la modernidad.

V.- CARACTER LUDICO DE LA CULTURA ACTUAL.

Si bien, los animales comparten con el ser humano la afición por los juegos, sólo pueden acceder a los de competición, simulacro y vértigo. Ello, por una causa natural que está referida a la incapacidad de desarrollar un pensamiento racional, imaginativo y capaz de manejar los impulsos a un cierto nivel. Actitudes como la espera frente a la resolución del azar o el riesgo de un bien con la finalidad de su multiplicación, son claramente capacidades que nadie más que el hombre puede poseer. Es más, ni siquiera el hombre en su etapa infantil puede dimensionar la importancia de los juegos de azar, en tanto que para los niños el juego está más próximo a lo inmediato; para ellos todo juego es acción. De este modo, difícilmente lograrían comprender el estremecimiento que esta categoría de juegos provoca en el hombre.

Con el surgimiento de la civilización de tipo industrial, fundamentada en el valor que se le da al trabajo, surge también, el atractivo de los juegos de azar, que seduce e insta al hombre de trabajo, con cierta independencia económica, a buscar a través del juego -como actividad recreativa- una posibilidad casi mágica de superar el sacrificio de toda una vida dedicada al trabajo, por medio de un resultado favorable que la suerte pueda ejercer sobre nosotros. La imposición de los juegos de azar por sobre el valor del trabajo no deja de ser interesante. Su alternativa se presenta como un oasis dentro de la realidad del hombre. A través de la suerte, existe la posibilidad de dejar atrás una condición económica desmedrada, para llegar a ser, en un instante, el poseedor de un acaudalado botín. Por ello es la fascinación permanente de las loterías, los casinos, las apuestas de hipódromos, etc. El juego se burla del trabajo y compite con él, logrando muchas veces determinar el estilo de vida de una sociedad entera.

Si bien se puede considerar que los juegos de azar poseen una función social o económica, no se podría decir lo mismo de su fecundidad cultural. En ese sentido, el azar favorece muchas veces la aparición de la pereza, de la superstición, del fatalismo, como la oposición a todo sacrificio, a toda constancia que se puede aprehender en una sociedad que se condiciona por el valor del trabajo. Es admisible que el azar haya contribuido al nacimiento del cálculo de probabilidades y a la teorización de los juegos estratégicos, pero bastante difícil es, buscar en él, una contribución de carácter cultural, como "el modelo de una representación del mundo u ordenar rudimentariamente una especie de saber enciclopédico embrionario". (ver p. 179)

Si bien no es factible apreciar con claridad la fecundidad cultural existente en los juegos de azar, es posible que en ciertas sociedades relativamente ociosas, en las que el valor del trabajo no se presenta ni se absorbe con la fuerza de las sociedades dedicadas a ello, sea el azar el que determine la existencia colectiva de éstas, adquiriendo una importancia interesante dentro de todos los elementos que se inscriben en la cultura social: "el arte, la ética, la economía e incluso el saber". Para el autor, esta aseveración es característica de sociedades intermedias que han evolucionado al menos hasta dejar atrás la influencia de la pantomima y el éxtasis (mimicry e ilinx), pero que aún no han

conseguido llegar a una formación colectiva ligada a la institucionalidad en que la competencia reglamentada sea su esencia. Posiblemente estas sociedades sean aquellas dominadas por otros pueblos y arrancadas de su aveniencia para con el simulacro y el vértigo, con una brusquedad tal, que les ha sido absolutamente difícil intentar adoptar las nuevas influencias de sus dominadores que, seguramente habían conseguido de antemano una evolución lenta y difícil, pero completa. Para la sociedad dominada es el alea el que se le impone, como la confianza depositada en la suerte, que de una u otra manera satisface la impaciencia de sus hombres, que han perdido hasta los últimos valores que fundamentaban a su sociedad ahora dominada por otros. Por ende, a través del intermedio de las magias y de la superstición que antes (a los pueblos primitivos) les aseguraban el bienestar y el favor por parte de las potencias sobrenaturales, ahora vuelven a cobrar sentido, restituyendo en cierto modo las tradiciones que los devuelven a su mundo originario. Es en estas condiciones en que los juegos de azar adquieren una importancia relevante y sin duda inesperada, en cuanto se reemplaza al trabajo, a la preocupación de comer, vestirse, dormir, por una entrega al juego, como la evasiva al sometimiento por parte de una administración que no les da parte alguna a la hora de las decisiones sociales. Por ello, el juego llega a ser la actividad regular de dichos pueblos, terminando por regir toda la completitud de creencias, conocimientos, hábitos y ambiciones pertenecientes a aquellos individuos que, sin la obligación de trabajar por su autogobernación, y sin la facilidad para poder incorporarse a las características propias de estas sociedades dominantes, se les permite desarrollar de modo vegetal, sus costumbres ya desgastadas.

Un ejemplo en concreto de lo que vive una sociedad de este tipo, ocurre en Sudán, “en la región de S'onraï, donde los cauris, que son una especie de conchillas pequeñas, sirven a la vez de dados y de monedas. Cada jugador echa cuatro dados, y si caen sobre el mismo lado, recoge 2.500: Generalmente se arriesga la fortuna, las tierras y las esposas”.³³

Se advierte a partir de estos juegos rudimentarios, la percepción de las repercusiones culturales que rodean el habitar colectivo de estos pueblos, en donde esta práctica es bastante asidua. Surge de ellos una riqueza simbólica, en tanto al significado social que ejercen las piezas que los mismos confeccionan o recolectan para el desarrollo de los juegos, además de una riqueza artística, debido al trabajo de expresión plástica que realizan en torno a estos amuletos. Otro rasgo importante que se puede observar en la cita anterior (nº 31) es, el extremo hasta donde pueden llegar las calamidades infligidas entre los participantes de los juegos, en la medida en que se acrecenta la pasión, con consecuencias que pueden llegar a ser catastróficas. Ejemplos de ello podemos encontrar en diversos tipos de juegos de azar y de diversa complejidad, practicados en sociedades mixtas similares a las mencionadas. Si bien no es factible atribuir una fecundidad cultural a los juegos de azar, al contrario de todos los elementos referentes a los juegos ligados al simulacro y al vértigo, es, en estas sociedades mixtas en donde se aprecia con mayor fuerza su enlace con lo cultural, justamente en donde el monopolio debería estar en manos de los juegos de competición. En el sentido lúdico, la suerte está

³³ Ibid. p.183, cita de Caillois, extraída de unos estudios camerunenses, realizados por Simone Delarozzière, “Une forme peu connue de l'Expression artistique africaine”.

totalmente equiparada con la competencia, se combina con ella y, consigue manifestarse con la misma gran envergadura que los juegos competitivos. "Se construyen casinos como el deporte construye estadios, crea asociaciones y clubs, francmasonerías de iniciados y devotos, mantiene una prensa especializada y mueve a hacer inversiones no menos importantes que las consagradas al deporte".³⁴ Por tanto, se dice que mientras el deporte recibe constantemente subvenciones gubernamentales, las instituciones relativas a los juegos de azar, aportan, al ser fiscalizados por el Estado, el trozo principal que alimenta a sus tesorerías (en referencia a las ciudades en que el juego es la actividad lucrativa por excelencia: Las Vegas por ejemplo).

A pesar del reproche que se le tiene a los juegos de alea (suerte), como rival indiscutido del agôn, en tanto que negador de la esencia del trabajo, del mérito y del esfuerzo, conservan (juegos de azar) su derecho a la permanencia dentro de las sociedades más racionales y aliadas del cálculo y la administración, y además, manifiestan su derecha lejanía a las actividades inscritas al simulacro y al vértigo. ¿Cuál es el porque de esta diferenciación? Simplemente para recordar que los juegos ligados al mimicry y al ilinx poseen una rebeldía natural frente a todo lo concerniente al código, a la medida y a la organización, al contrario del alea y el agôn quienes reclaman intuitivamente por la regla y el cálculo.

Más allá de toda esta afrenta dispuesta entre los juegos de azar y competición, es preciso valorar la necesidad de mantenerlos unidos. El hecho de que sean solidarios entre sí, no impide que en ciertos momentos abran paso a la competencia. Por causa natural, estos conceptos tienden muchas veces a excluirse: el trabajo se manifiesta incompatible frente a la pasividad que se advierte en cuanto a la espera de la decisión de la suerte, así como también lo es el injusto veredicto de la suerte, contradictoriamente a la compensación legítima referente al trabajo y al esfuerzo.

El alejamiento del simulacro y todo su despliegue a través de las máscaras, y el vértigo con todo el extremo del éxtasis, implica necesariamente el alejamiento de un universo mágico, envolvente y netamente visceral, que da paso al ingreso de las sociedades a un universo frío, racional, colmado de reglas concernientes a la justicia distributiva. En fin, ese es el postulado máximo al que aspiran quienes participan de este desarrollo social moderno, a saber, la igualdad, absoluta y universal de los ciudadanos, que si bien muchas veces no se manifiesta como una igualdad efectiva, al menos tiene su respaldo jurídico y social, en cuanto se esmera en posibilitar, por medio de la igualdad, una partida limpia a todos los ciudadanos partícipes de esta gran competición que es la vida misma, sea cual sea su especialidad.

³⁴ Ibid. P.189.

CAPITULO TERCERO: "FORMAS LUDICAS EN LA FILOSOFIA".

"Solo en la medida en que el hombre es llevado a este juego, y puesto allí en juego, es capaz de jugar él de verdad, y de seguir estando en juego. pero ¿en qué juego?"

Martín Heidegger

I.- DESARROLLO EPOCAL DEL JUEGO EN LA FILOSOFIA.

Dentro del círculo en donde pretendemos circunscribir las formas lúdicas presentes en la filosofía se encuentra sin lugar a dudas, el trabajo de los sofistas griegos. Su rol está concentrado en una especie de continuidad de la doctrina impuesta por los vates arcaicos (profeta, chaman, mago, vidente, poeta). Su función social principal consiste en el impulso de exhibición típico de un sofista, con la finalidad de derrotar a un cierto rival, a través de la lucha pública de conocimientos. Esas dos instancias se aprecian como los móviles fundamentales que integran a los sofistas dentro del círculo de lo lúdico. El actuar de los sofistas es denominado Epideixis: representación, exhibición, ejecución. Es, a partir de estos tres conceptos en donde se cobija el afán del sofista de jactarse de sus

conocimientos, de vanagloriarse de su insuperable autosuficiencia. Ello como consecuencia del descubrimiento que el sofista hace, a partir de la epideixis, de todo el tesoro de ideas que es capaz de repartir y de manejar como un puro juego, en tanto que los espectadores gozan y aplauden al presenciar las derrotas continuas de los adversarios de los sofistas. La admiración que reciben por parte de los espectadores es la compensación obtenida dentro de esta competición de conocimientos. El desarrollo de la sofística sin duda que ostenta el carácter de deporte. La llegada de un sofista a una ciudad desencadena inmediatamente un acontecimiento de importancia; la referencia del sofista es similar a la de un mago, o un luchador, su oficio se aplaude y también se recompensa económicamente.³⁵

Para Protágoras, la sofística es entendida como un “viejo arte” (τεχνην παλαιαν) es el viejo juego de agudeza que, desde los períodos más primitivos se desliza desde lo sagrado a la diversión, llegando a veces a formarse, a partir de esa porfía juguetona, ciertos rasgos de sabiduría suprema. El carácter lúdico de la sofística ha sido comprendido muy bien por los mismos sofistas, entendiéndolo que su lugar corresponde a una sucesión natural de los vates arcaicos.

Se observan pocos atisbos de claridad dentro del arte retórico de los sofistas, con respecto a la línea divisoria que separa el juego de lo serio. Lo único que se aprecia con claridad es la designación de juego, como esencia primaria de la sofística.

Dentro del juego de la sofística se aprecian rasgos de manifestaciones culturales de naturaleza arcaica, en cuanto a la forma un tanto indigna del trato para con los adversarios. A pesar de tales juicios negativos, se reconoce de los sofistas la creación del medio en donde los griegos establecieron sus ideas de educación y cultura, de saber y de ciencia, pero no como conceptos nacidos de la escuela, ni como accesorios preparativos para oficios provechosos, sino más bien, como el futo del ocio (σχολη), que posibilita el desarrollo intelectual del hombre. Esta es la definición que encaja con la actitud del hombre sofista, es el hombre libre, quien lleva una vida bastante solitaria, entregada a la meditación y a la investigación.

Se reconoce en el sofisma, como producto del sofista, una especie de enigma que es posible de apreciar como una conexión con el juego primitivo realizado por el vate arcaico. Es un juego que requiere de la destreza y que trabaja con la inteligencia del hombre sofista, agudizándola en su capacidad de emitir preguntas capciosas, que delatan la ignorancia del adversario. Este jugueteo descansa en una validez lógica que se limita a un campo de juego en el que el adversario trata de mantenerse en la conversación, evitando el estropeo del juego (sí, pero...). Así, la esencia del juego o del jugueteo, dentro del ámbito filosófico, se manifiesta entonces a través de un enjambre de preguntas y respuestas. Así, ni el mismísimo Sócrates pudo escapar de la esfera lúdica, a pesar de las condenas que él realiza en contra de los sofismas: “Con estas maneras, dice, nada se aprende acerca de la naturaleza de las cosas mismas, sino tan sólo a burlarse de los hombres con sutilezas; algo parecido a una zancadilla o a retirar la silla a tiempo”.³⁶

³⁵ Ver Homo Ludens, J. Huizinga, Emecé editores, Bs. Aires, 1957, traducción de Eugenio Imaz, P. 195, en referencia al “discurso de cincuenta dracmas de Pródico”, como también a los elevados honorarios que cobraba Gorgias.

Para la filosofía griega, expresar juicios filosóficos en torno a lo que fuera, terminaba siempre en el problema de las preguntas y respuestas comandadas por el juego. "Cuando Parménides se ve obligado a expresar su juicio acerca del problema de la existencia, designa este tema como el jugar un juego difícil, πραγματειωδη παιδιαν παιζειν, y se ocupa en seguida de las cuestiones más profundas del ser". (p. 198)

Dentro del elemento lúdico en la filosofía, se encuentra también el diálogo, como una forma artística de jugar. Este se manifiesta de modo ficticio, en tanto que su nivel nunca podrá corresponder efectivamente al de la forma literaria, por mucha altura que tenga la conversación entre los adversarios. El diálogo griego siempre se mueve en un universo cargado de agilidad y juego, donde se incluyen también la sátira: "Hace mucho tiempo que estoy asombrado de mi propia sabiduría y no creo en ella". (Cratilo, 409 D). La calificación de los diálogos como gustoso pasatiempo, proviene desde los mismos interlocutores. De esta forma, es posible notar que dichos hombres consideraban a la filosofía como un juego de diversión, cosa que cambia gradualmente con el paso de los años; la furia disputadora de la juventud se enfrenta al deseo de los ancianos de ser honrados, como los hombres que colocaron para la posteridad los fundamentos del saber y la filosofía: "Pues esta es la verdad, y lo comprenderéis en cuanto dejéis a la filosofía para atender a cosas mayores. Porque la filosofía es una cosa amable cuando se la practica con moderación en los años juveniles, pero es la perdición para el hombre si se entrega a ella más de lo que es conveniente".³⁷

Los diálogos platónicos fueron una forma de señalar el vicio de los sofistas, sus defectos lógicos y también éticos, pero, a pesar de la hondura de los diálogos de Platón, para él la filosofía siguió siendo un noble juego. Tanto Platón como Aristóteles consideraron digno de esfuerzo el luchar contra los juegos de palabras de los sofistas, quizás debido a que su propio pensar filosófico no se había librado aún de la esfera del juego.

A grandes rasgos, la sucesión de las etapas de la filosofía se puede considerar de este modo:

Tiempo Primitivo: Surge el juego sagrado de los enigmas y de las pugnas verbales, que cumplen con una función de diversión en las fiestas.

Por el lado sagrado: Surge la Teosofía y la filosofía de los Upanishada y de los presocráticos.

Por el lado lúdico: Surge el oficio de los sofistas.

Las esferas de lo lúdico y lo sacro no se pueden separar en su totalidad. Un ejemplo de ello es Platón, quién practica la filosofía como el empeño más noble por la verdad llevándolo hacia alturas inalcanzables; pero al mismo tiempo, florecen en él las formas de la falacia, juegos de agudeza, sofística, etc.

Según Huizinga, hay una imposibilidad de perfilar con rectitud el contenido lúdico de

³⁶ Ibid., p. 198.

³⁷ Calicles en el Gorgias, pág. 200 Homo Ludens.

estos elementos; existe una dificultad para establecer una separación entre el jugueteo infantil y el pensar entrecruzado, que muchas veces roza a la sabiduría más profunda. Hay una ausencia de fronteras claramente conscientes entre el juego y el saber.

El discurso, como una instancia de exhibición, era una demostración brillante por medio del juego de palabras. La significación de la antilogía (fundamento doble) era muy del gusto de los sofistas, pero no correspondía al único valor lúdico presente. También se propone expresar esa eterna incertidumbre del juicio humano: “se puede decir así, y se puede decir lo contrario”. Por tanto, el arte de vencer por la palabra aún conserva con cierta pureza su carácter lúdico. Todo sofista o retórico reconoce como su finalidad no el ansia por la verdad, sino más bien esa ansia personal por tener la razón ante los demás. Es la actitud arcaica de la competición.

Posterior a la época griega, el fenómeno lúdico se presenta en forma homogénea, siguiendo en gran medida el modelo antes mencionado.

Hacia fines del siglo XI, surge el interés hacia el conocimiento de la existencia y de todo lo existente, como fundamento para la creación de la escolástica y el desarrollo de la universidad medieval. Como toda renovación cultural, se producen grandes movimientos espirituales, que decantan fácilmente en la violencia febril, con respecto al poder de la discusión. El elemento agonal destaca en primera instancia. La derrota de los demás frente a la discusión, es el nuevo deporte de la época, muy similar a los combates de armas, en cuanto a la energía dispuesta en ella por parte de sus participantes. Se toma duraderamente el problema de los universales como tema central de la discusión filosófica, originando dos bandos: realistas y nominalista, sin duda, como una necesidad primaria de formar partidos en torno a un punto de discusión que es inseparable a todo crecimiento espiritual de una cultura. Esta muestra, es una clara percepción de las formas lúdicas adoptadas por el ajetreo que aconteció en la universidad medieval.

La ciencia, incluida la filosofía, tampoco escapa a lo lúdico, en tanto que su naturaleza polémica es difícil de ser separada del elemento agonal. Ello ocurre con el surgimiento de la ciencia natural, alrededor del siglo XVII, cuyo dominio y ansiedad de cambios renovadores, afectaron a la autoridad de los antiguos y sobretodo, a la autoridad de la fé. Con ello nuevamente surgen las posiciones partidistas en pro y en contra: “Se es cartesiano o anti, se está en pro o en contra de Newton, se está por o contra el achatamiento de la tierra, contra la vacuna, etc.”.³⁸

El siglo XVIII constituye la época de la “Guerra de la Pluma”, como un intercambio espiritual, protegido por la limitación de los medios de una abundancia caótica: la música, las pelucas, el racionalismo frívolo, la gracia del rococó, los salones y su encanto, etc. Estas luchas de la pluma, según Huizinga, son el carácter lúdico general constitutivo de esta época, que se destacan de manera tan particular, imposibles de negar y muchas veces imposibles de no envidiar, como lo expresa el autor.

³⁸ Ibid., p.206.

II.- HEIDEGGER Y LA EXPERIENCIA DEL JUEGO.

Si bien en el capítulo anterior, pudimos echar un vistazo a las diversas manifestaciones lúdicas presentes en la filosofía, sólo fue a modo de una constatación histórica, que presentaba las causas epocales que llevaban a unos y otros, a la confrontación por medio de la palabra o el diálogo filosófico, bajo los elementos del agôn. Pero lo que acontece en este capítulo está orientado a la propia experiencia de Heidegger, en cuanto a la búsqueda del sino del ser, por medio de un juego que supone cierto riesgo y aventura, elementos imprescindibles a lo largo de todo el análisis anteriormente dispuesto. Ello es lo indicado en la parte final de la lección decimotercera de la "Proposición del Fundamento".³⁹

La proposición del fundamento reza: "Nada es sin fundamento -Nihil est sine ratione". Por lo tanto, el destino del ser se dirige en busca del fundamento último de sí mismo, a través de su propia historia acontecida. La historia acontecida del ser y por ende, del fundamento del mismo, debe ser revelada por medio de los claros que ofrecen la percepción de la co-pertenencia de ser y fundamento en tanto que lo mismo. Para encontrar la respuesta sobre la co-pertenencia de ser y fundamento, es necesario atender a los claros que, al manifestarse en apertura, al mismo tiempo son retirados bajo el ocultamiento. En esa ocultación queda inconclusa la determinación de dicha co-pertenencia y en cambio, queda el legado de las causas y los principios, como determinadores de las figuras del fundamento, a saber, de los entes. Por lo tanto, en la retirada, se le asigna el ser al hombre, pero bajo una ocultación que no permite ver más allá de las causas, por lo que su proveniencia esencial queda oculta "bajo el espeso velo del fundamento racionalista entendido".⁴⁰

Ser y fundamento se perciben entonces, como la oculta abundancia de aquello que viene a presentarse en el destino del ser, en el acontecimiento de la historia occidental.

Queda expuesto entonces que la dilucidación de ser y fundamento: lo mismo, se dice también a la manera de, ser: fondo y abismo, es decir, el ser en tanto que fundamento carga con un profundo misterio que depone al ser, y en su retirada lo dirige hacia lo ente.

Al ser el ser con el fundamento lo mismo, y al abrir su esencia como fundamento, nos encontramos con que él mismo no posee fundamento alguno. Ello no resulta por causa de una cierta autofundamentación del ser, sino porque el hecho de una fundamentación de sí mismo propone una instancia, según Heidegger, inadecuada al ser. Toda fundamentabilidad, tiene un arraigo hacia lo ente, por lo que, ser, como lo visto hasta ahora, quedaría carente de fundamento. Esta carencia es la que el autor menciona a modo de ser: fondo y abismo. Por tanto, la co-pertenencia estaría dispuesta de modo tal que "ser es -fundamento y -abismo, en tanto que ser y fundamento: lo mismo". Esta

³⁹ Op. Cit., Pag.

⁴⁰ Ibid., p.174.

proposición se valida a partir de la co-pertenencia, que eleva al ser en el fundar, dejándolo sin fundamento.

La permanencia en la reflexión anteriormente dispuesta, nos insta a dar un salto, un salto hacia el abismo del pensar. Se entiende que este salto, según Heidegger, nos puede conducir hacia la verdad del ser en tanto que fundamento sin fundamento. El salto hacia el abismo nos puede llevar hacia un sin suelo, ya que el ser no puede ser conducido hacia un sentido del ente, ni determinado por el mismo. Pero este salto es también, quien nos da la libertad, por primera vez, para encontrar un sentido a la co-pertenencia de ser y fundamento en lo mismo. En ese sentido, el salto no nos permite caer en un abismo vacío.

El juego filosófico de la proposición del fundamento descansa aquí, en el salto que nos hace re-pensar el lugar del ser en cuanto tal, y de su capacidad fundante de la esencia de los hombres, a pesar de que siempre está puesta en juego dicha esencia, a través del riesgo que implica el salto hacia el abismo.

Si intentamos esclarecer la esencia del juego que está en juego, estaría determinada, según el autor, como una “dialéctica entre libertad y necesidad” (ver p. 177), en tanto que libertad y necesidad para dar el salto que nos permita acceder a la cúspide del fundamento que, nos lleva involuntariamente a lo que está puesto en juego; a saber, el riesgo de nuestra propia existencia. El juego del ser incluye para los hombres en tanto que mortales, la posibilidad inmediata de la muerte, ya que somos y existimos en conformidad a ella, bajo una especie de certeza existencial.

Pensar la muerte es el juego más alto al que puede ser llamado el hombre, siendo ésta la medida que nos lleva a experimentar el salto hacia el abismo.

El fragmento 52 de Heráclito, dice: “El sino del ser, tal es un niño que juega”. Para Heidegger, el niño más grande es aquél misterio del juego, que pone en juego al hombre y a su esencia a través del salto.

Con todo, la proposición del fundamento nos hace entrar en el sólo juego de la remitencia al porque, en tanto que acontecer enigmático. No hay cabida a la pregunta, y la respuesta sólo se hace tal, en cuanto se posibilita el salto hacia el abismo. Se juega porque se juega.

“Nada es sin fundamento. Ser y fundamento: lo mismo. Ser en cuanto fundante no tiene fundamento alguno, juega como el fondo-y-abismo de aquél juego que como sino nos pasa, en el juego, ser y fundamento”. ⁴¹

⁴¹ *Ibid.*, p.179.

CONSIDERACIONES FINALES

A través de este recorrido por el mundo de los juegos y de todas las manifestaciones que ello involucra, se hace digno de rescatar la absoluta permanencia y vigencia de éste, a través de los conceptos elementales traídos a colación (simulacro-vértigo-competición-azar), que si bién no involucran necesariamente a un universo rígido de manifestaciones dentro de ellos, dan a conocer parte fundamental de la historia social y filosófica de las diversas épocas hasta nuestros días.

Si bién la permanencia del juego se ha debido a la enorme mutabilidad y adaptabilidad que posee con respecto a la diversidad social, sus conceptos esenciales siguen sonando de forma similar a lo dispuesto desde las sociedades arcaicas hasta aquellas sociedades que incluyeron la reglamentación y el cálculo.

Ha sido bastante grato desarrollar esta temática, debido a que es un tema bastante perceptible en nuestra cotidianidad, y de una extensibilidad inabarcable.

Se debe admitir además, con respecto a la dilucidación del juego en cuanto a la experiencia filosófica de Heidegger, una cierta dificultad para hilvanar el contenido de ella, sin entrar en dubitaciones propias del juego lingüístico desarrollado por el autor. Es menester precisar que, cualquier desapego a la realidad del texto se debe a la complejidad propia del autor, que si bien, podría ser lapidante para algunos, resulta bastante motivador para intentar su desencubrimiento; un rasgo bastante cercano al ludus, desarrollado en la tesina.

Existe la certeza de que hay mucho por desarrollar en cuanto a la filosofía lúdica,

pero sin duda, éste es un paso adelante para su conocimiento, y por supuesto, para su debate.

BIBLIOGRAFIA.

I.- BIBLIOGRAFIA BASE

CAILLOIS, ROGER – “Teoría de los juegos”, título original “Théorie des jeux”, ensayo, Biblioteca breve Editorial Seix Barral S.A., Barcelona, 1958, traducción al español de Ramón Gil Novales.

HUIZINGA JOHAN – “Homo Ludens”, Emecé editores S.A., Buenos Aires, Argentina, 1957, traducción al español de Eugenio Imaz.

II.- BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA.

GADAMER, HANS GEORGE – “Verdad y Método – fundamentos de una hermenéutica filosófica”, título original “Warheit und Methode” (Tübingen, 1975), Ediciones Sígueme, Salamanca, 1977, traducción al español de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito.

HEIDEGGER, MARTIN – “La proposición del Fundamento”, título original “Der Satz vom Grund”, Ediciones del Serbal, Barcelona, España, primera edición de 1991, traducción al español de Félix Duque y Jorge Pérez de Tudela.

BIOGRAFIA DE ROGER CAILLOIS (1913-1978).

Ensayista, sociólogo, poeta, crítico literario. Nacido en Reims, el 3 de Marzo de 1913.

Salido de una familia de la pequeña burguesía de Reims, Roger Caillois realizó sus estudios secundarios en el Liceo de Reims, donde tuvo como profesor de historia y geografía a Georges Bidault. Se uniría igualmente durante sus años de liceo a Roger Gilbert-Lecomte y al grupo del “Gran Juego”.

Se instaló en París junto a su familia a fines de los años 20. Hizo en el Louis Le-Grand su *Hypokâgne* y su *kâgne* (grado académico); condiscípulo de Jacques de Borbon Busset, André Chastel y Pierre Grimal. Admitido en la Escuela normal superior en 1933, él fue próximo a un tiempo de surrealistas, antes de romper con el movimiento en 1934.

Catedrático de gramática, auditor de la Escuela práctica de altos estudios, donde asistía a las conferencias de Georges Dumézil, Alexandre Kojève y Marcel Mauss, Roger Caillois se disponía a desarrollar un pensamiento original, nutrido de sociología y de antropología, consagrado en particular a la exploración de lo sagrado.

Autor, anterior a la guerra, de dos ensayos titulados *El Mito y El Hombre y El Hombre y Lo Sagrado*, Roger Caillois funda en 1938 junto a Georges Bataille el Colegio de Sociología. Su nombre, en esta época está ligado a varias actividades de la extrema izquierda antifascista.

Su reencuentro junto a la mujer de letras argentina Victoria Ocampo, debía conducirlo, en Julio de 1939, a dejar Francia por la Argentina, en donde reside toda la duración de la guerra. Él sostiene activamente al otro lado del Atlántico el combate contra el nazismo y funda la revista “*Letras francesas*” en 1941, así como el Instituto francés de Buenos Aires. De 1945 a 1946 fue igualmente el sucesor de Raymond Aron en la redacción de *La Francia Libre*.

De vuelta en Francia luego de la liberación, Roger Caillois debió renunciar progresivamente a su interés político para consagrarse en su obra y en sus actividades literarias. Funcionario de la Unesco en 1948, efectúa numerosos viajes a través del mundo, contribuyendo a que el público francés descubriera la literatura latinoamericana, lanzando en Gallimard la colección “*Cruz del Sur*”.

En 1952 funda *Diógenes*, revista de vocación internacional y multidisciplinaria, financiada por la Unesco, que dirigió hasta su muerte, junto a la ayuda de Jean D’Ormesson.

Su obra, que debe mucho a la exploración de mundos poéticos de la imaginación y de la fantasía, constituye un aporte esencial y perfectamente original a la crítica literaria y a las ciencias humanas del siglo XX. Se cita entre otras: *El peñasco de Sísifo*, *Poder de la escritura*, *Babel*, *Poética de Saint- John- Perse*, *La incetridumbre que viene de los sueños*, *El Juego y los Hombres*, *Poderes del sueño*, *El Corazón de lo fantástico*, *Antología de lo fantástico*, *La Pieuvre*, *Ensayos sobre la lógica de la imaginación*, *Aproximaciones de la imaginación*, *El Río Alphée*.

El hombre en fin, fascinado por el universo mineral, consagra varias obras a las piedras y a la gemología. Roger Caillois fue elegido en la Academia francesa el 14 de Enero de 1971, en el Sillón de Jérôme Carcopino, ganando la segunda vuelta por 16 votos contra 11 del escritor Henri Queffélec. Es René Huyghe, quien lo recibe el 20 de Enero de 1972, acogiéndolo en la Cúpula bajo estos términos: “ Usted es, señor uno de los más curiosos espíritus de nuestro tiempo, el más autónomo, el más reticente a sus impulsos”. A propósito de las sesiones del diccionario, este espíritu no convencional confiesa a sus cercanos que, para romper con la monotonía del debate, se le ocurría proponer palabras que no existían, atribuyéndolo etimologías tan convincentes que sus iguales a veces no le creían.

Muere el 21 de Diciembre de 1978.⁴²

⁴² La información plasmada en esta biografía fue extraída a través de internet, y posteriormente traducida por la realizadora de esta tesina.