

Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego

Carlos Morillas González

«Madurez del hombre: significa haber reencontrado la seriedad que de niño se tenía al jugar.»

FRIEDRICH NIETZSCHE

ABSTRACT (*Huizinga - Caillois: Variations of an Anthropological View of Play*)

Huizinga's aim in «Homo Ludens» was to reveal the presence of play in social life as the primary nucleus of culture, as an anthropological phenomenon, underived and significant in itself. What is characteristic of play is its power to change things: It cancels every-day reality and creates an unreal world reigned by an autarchic order of events. However, play does in fact simultaneously penetrate real life, giving us models, expectation and style, and inspiring both social community and cultural creation. With this anthropological interpretation of play Huizinga explains the different forms of culture as having their origin in man's impulse to play.

In his «Les Jeux et les Hommes» Caillois in his turn takes up this description of the phenomenon of play as an ever-present factor in culture. It means rupture with reality and at the same time cultural and social creation. Caillois establishes an extensive classification of games, adding any aspect that may have been omitted by Huizinga. If we consider the common point of departure these two authors take and make a compromise on their differences, we will find that they give us an important anthropological view of the phenomenon of culture.

INTRODUCCIÓN

La intención de Johan Huizinga, con su *Homo Ludens*, fue delatar la presencia del juego en la vida social como un núcleo primario de la actividad

humana. Ello suponía subvertir la idea que, en general, se poseía sobre el juego en las ciencias humanas de la época, es decir, no ya explicarse el juego en función de otras necesidades vitales (por qué y para qué jugar) sino comprenderlo en su propia esencia. Empezamos a adentrarnos en la intención misma: Querer saber lo *que* es el juego lleva al autor a describir el fenómeno lúdico, a hacer que se manifieste el juego mismo circunscribiéndolo en el universo humano, y descubrir con esto su carácter inderivable, independiente, primario. Así se dispone la operación que se llevará a cabo en el resto de la obra y que revela una auténtica inversión de los términos: articular varias formas culturales desde su origen en el impulso lúdico; constatar la *soberanía* del juego en la emergencia misma de la cultura. Esta segunda descripción fenomenológica lleva en su seno esa voluntad: desvelar que la cultura, al originarse, se juega, o dicho con mayor contundencia, que la cultura *es* juego.

Definir el fenómeno lúdico desde una perspectiva antropológica y en su inmediatez social hace que aparezca una dicotomía de consecuencias complejas. En efecto, Huizinga indica, como uno de los rasgos principales, el carácter de alteridad del juego: el juego no es la vida corriente, ésta se halla suspendida mientras se juega. El juego es *otra* cosa. Ahondar en ello desencadena una serie de características que, explícita o implícitamente, surgen como elementos de contraposición entre la actividad lúdica y el discurrir cotidiano. El juego crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin ni intención externa al propio juego, una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre, eliminando los inevitables encadenamientos y consecuencias inexorables del sentido lineal y acumulativo de los actos; el juego separa, delimita, territorializa; al otro lado queda el curso habitual de la vida preocupado por su propia conservación y por la obtención de bienes útiles, sometido a la necesidad material de sobrevivir. Frente a la despreocupación alegre, la seriedad circunspecta; frente a un mundo posible, un mundo real; en definitiva, frente a la irrealidad, la realidad.

Quien tiene hambre no juega, quien extermina una población durante la guerra, tampoco. Eso es real. Y, sin embargo, se puede jugar teniendo hambre, y jugar con el hambre (por ejemplo en un rito de iniciación, en un ayuno religioso, o en una huelga de hambre) y, como el propio Huizinga muestra, también la guerra puede ser un juego reglamentado en cuyas leyes convienen los contendientes, aceptándolas con nobleza y cortesía. El juego es *lo otro*, separado, inútil, irreal; creencia de seriedad santa, sobrecogedora, como cuando alguien «se juega la vida», o simulación paródica como cuando es «sólo un juego»; y sin embargo, prolifera en los impulsos que excita y desarrolla, penetrando la vida real misma: proporcionándole modelos e ideales, imprimiéndole tensión y movimiento, aportando estilo. El juego moviliza, transforma, enfrenta y por ello mismo reúne: inspira comunidad. Se convierte, así, en auténtica infraestructura social. He aquí la ambigüedad

esencial. El juego es lo separado inseparable. Irrealiza la realidad, y en este sentido la hace jugar. Inútil por esencia, se convierte en creador, en resorte primordial de civilización al impregnar anímicamente la propia existencia material.

Roger Caillois retoma la tarea de describir el carácter lúdico de los impulsos que orientan y definen a las sociedades en su evolución, expresando con ello, a lo largo de su obra¹, la misma paradoja. Procede el autor, después de una definición, a clasificar los juegos, proponiendo y mostrando que el despliegue lúdico se opera desde diversos principios o tipos irreductibles, pero sí combinables. Ahora bien, todos ellos, en su núcleo, manifiestan algo que habíamos observado anteriormente: inventan una realidad, disimulan la realidad, subvierten la realidad; todos ellos suponen una actividad paralela frente a la vida corriente, y frente a la «brutalidad de la naturaleza»; y sin embargo, mantiene el autor la idea central de Huizinga de que el juego es consubstancial a la cultura, y manifiesta su propósito de poder caracterizar una época por sus juegos y de establecer una sociología a partir de los juegos. La tipología y combinatoria que resultan permiten a Caillois explicar tipos y transformación de diferentes sociedades como consecuencia del predominio y del cambio en el predominio de determinadas combinaciones lúdicas.

La intención de Caillois *varia* sobre la de Huizinga por su «politeísmo», el cual pretende subsanar las omisiones del autor de *Homo Ludens* en cuanto a cierto tipo de juegos, y precisar, por otro lado, sus peculiaridades. La clasificación descubre a Caillois tipos fecundos y tipos devastadores, pero siendo todos ellos, en su relación y equilibrio, «inspiradores de comunidad», algo esencial del espíritu lúdico. Aquí vuelve a conectar con Huizinga, sumergiéndose ambos en la ambigüedad esencial antes señalada, ambigüedad a la que no se concede toda su *irrupción*. Ello hace que las dos obras finalicen en medio de cierto silencio pendiente. Así, es significativo que Roger Caillois, después de aplicaciones estructurales a campos de análisis parciales y dispersos, manifieste que el juego es fenómeno total, problema central que deben reconocer las distintas disciplinas en su pretensión de acceso. Sobre todo esto volveremos más adelante.

La intención de este estudio es sintetizar lo descrito por los autores y, en cierta medida, describir su intención misma (una descripción de la descripción), para, una vez realizado, poner en juego a ambos, conjuntarlos en sus variaciones y variar sobre ellos críticamente.

¹ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*. Ed. Gallimard, París, 1977.

Huizinga: La cultura, «sub specie ludi»

Inicia Huizinga su obra determinando el carácter espiritual e irreductible del juego. El juego rebasa el instinto inmediato de conservación, y propone un sentido más allá de la ocupación meramente biológica o física; hay en él algo superabundante, superfluo, inmaterial, por eso ningún análisis biológico explica su *intensidad*, esa capacidad de «hacer perder la cabeza»; por eso «al conocerse el juego se conoce el espíritu»². Pero dicho carácter espiritual no se confunde con la racionalidad; en primer lugar, porque también los animales juegan, y, en segundo lugar, porque el juego cae fuera de las oposiciones racionales fundamentales: sensatez-necedad, verdad-falsedad, bondad-maldad. Llegados a este punto, se pregunta el autor si caerá acaso en el dominio de lo estético. La pregunta indica ya una cierta inseguridad, pues la posibilidad de responder afirmativamente no es extraña (ya Schiller había hablado del «instinto de juego» que busca lo bello). La respuesta no es contundente y a lo largo de la obra se observará cierto deslizamiento y ósmosis con lo estético, en todo caso queda patente su proximidad: «La cualidad de “ser bello” no es inherente al juego como tal, pero éste propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza. Ya en las formas más primitivas del juego se engarzan desde un principio la alegría y la gracia»³.

Todo ello indica la inderivabilidad del juego, el cual no puede ser determinado, por completo, ni lógicamente, ni biológicamente. Una vez mostrada su independencia de lo que no es, queda el camino despejado para definirlo en su peculiaridad, para saber lo que es. El autor se dedica entonces a enumerar las características que constituyen el fenómeno lúdico. Observémoslas: «Todo juego es, antes que nada, una actividad libre»⁴; inmediatamente después de esta afirmación evita Huizinga caer en las complejidades que supone el uso del término «libre» (discusión libertad-determinismo) y lo reduce a falta de constreñimiento, espontaneidad y el *gozo propio* que procede de su ejecución, el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello. «El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha»⁵, el niño ya sabe que cuando juega hace «como si»; señala a continuación Huizinga el carácter desinteresado del juego (fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades), pero que, sin embargo, da satisfacción a ideales de expresión y convivencia, así por ejemplo, cuando significa o celebra algo pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, a la esfera de lo sagrado. Ello marca el carácter

² J. HUIZINGA, *Homo Ludens*. Alianza Ed., Madrid, 1972, p. 14.

³ *Ibid.*, p. 18.

⁴ *Ibid.*, p. 19.

⁵ *Ibid.*, p. 20.

cultural del juego. Se pregunta entonces el autor si por el hecho de ser cultura pierde su característica de desinterés; la respuesta es breve ante tal asalto: no, los fines a los que sirve están más allá del campo de intereses directamente materiales. Detengámonos un momento para señalar como han emergido ya dos aspectos fundamentales: en primer lugar, la conexión juego-sagrado, tan significativa como abundante en el resto de la obra, y significativa también en cuanto al segundo aspecto: Huizinga responde con la misma brevedad volátil con que muestra la ambigüedad esencial, puesta de manifiesto en la introducción a este estudio: el juego es desinteresado, «otra cosa», pero hace cultura porque sus fines son también «otros» que los puramente materiales, sagrados, podríamos decir; en efecto, sabemos que lo sagrado es esa zona de *exceso* de la vida colectiva, separada y enfrentada a lo profano, pero que le confiere un sentido comunitario superior; Huizinga deja implícita esta conexión que muestra la misma oposición, pero evita la relación compleja de las partes opuestas. Operativamente es lo adecuado, es el momento de deslindar.

Prosigamos. El juego se encierra en sí mismo, y en su interior hay un ir y venir, un cambio, un enlace y desenlace: proceso susceptible de ser repetido siempre desde el inicio. El cierre del juego sobre sí permite al autor mostrar nuevamente la conexión con la acción sagrada (ésta también supone un *campo de juego*, un lugar en el que rigen determinadas reglas, consumándose la acción en sí misma).

El juego crea orden, exige un orden absoluto (las reglas del juego). Su desarrollo (su puesta en práctica) lleva ahora a la conexión con el dominio estético; los elementos que aparecen así lo manifiestan: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. «Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía⁶».

La descripción acaba con las siguientes características: la tensión propia del juego presta cierto contenido ético: se ponen a prueba las facultades del jugador; las reglas del juego son obligatorias y no permiten duda alguna (el aguafiestas deshace el mundo del juego y, en definitiva, se vuelve sobre el carácter de excepción de la actividad lúdica al remarcar la facilidad con que se rodea de misterio, de que sea algo para nosotros y no para los demás, expresándolo, en su mayor intensidad, el disfraz, que hace ser «otro».

Así, llegamos a una primera definición que conjuga los caracteres mostrados: «El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta

⁶ *Ibid.*, p. 23.

dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual⁷». Reunión compleja y conflictiva de aspectos. Ello parece denotar elípticamente el propio «ambiente» de juego que mantiene el conflicto en su intimidad. Huizinga quiere seguir fiel a esa idea unitaria, convergente, y aunque a continuación bifurca la actividad lúdica en dos tipos: el juego es una lucha por algo o una representación de algo, inmediatamente recuerda que ambas funciones pueden *fundirse*: el juego puede representar una lucha por algo o ser una pugna para ver quien reproduce mejor algo. Y es la representación donde se injertan las primeras formas culturales observadas. Este es el punto de arranque para poder afirmar que la esfera de la cultura primitiva es un juego sagrado. Así, el culto y la fiesta en tanto que acciones sacras que repiten un suceso cósmico, lo hacen bajo los aspectos formales del juego: demarcación de espacio y tiempo, representación; pero no tan sólo el modo de ejecutarse es lúdico, sino también la actitud y el ánimo con que se verifican: abandono y éxtasis, mientras la vida corriente se suspende. Ahora bien, aquí aparece un primer conflicto: cómo la conciencia de ser «como si» puede vincularse con la acción sagrada, que se ejecuta con entrega absoluta. La respuesta ante ello es mostrar que tanto la acción sacra como el juego unen los contrarios en una unidad tan conflictiva como íntima; en varios ejemplos extraídos de material etnológico⁸ observa Huizinga la simultaneidad en la esfera sagrada de simulación y entusiasmo, de media creencia, de hacer creer y querer ser engañado; el juego patentiza así ese carácter esencial de oscilación interna: unidad e inseparabilidad de fe e incredulidad, «alianza de gravedad sagrada con la simulación y la broma⁹».

La descripción de los términos que designan juego en diferentes lenguas encauza, a continuación, el proceso de la obra hacia un lugar central: el significado del vocablo griego *agón* en tanto que lucha (y probar recíproco de la suerte) sometida a reglas y que, por tanto, indica la otra forma esencial de juego, un juego primordial en la función creadora de cultura.

Con la representación y la lucha nos encontramos ya, definitivamente, en el vértice mismo de la cristalización cultural; la universalidad de ambas en su expresión sacra muestran su fecundidad: «El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego¹⁰». A partir de aquí el autor caracteriza el *agon* mediante el «instinto» de exceder a los demás, de ganar, de mostrarse superior; y a continuación observa, profusamente, el carácter agonal de diver-

⁷ *Ibid.*, p. 26.

⁸ *Ibid.*, pp. 37-38.

⁹ *Ibid.*, p. 39.

¹⁰ *Ibid.*, p. 66.

sas formas culturales arcaicas. Así, la estructura dual de la vida comunitaria en períodos primitivos de la cultura (tribu dividida en dos fratrias enfrentadas y exógamas) hace aparecer el carácter antitético y dinámico de la vida social, antítesis que se extiende al universo entero (ying y yang chinos...); las formas de porfía se conectan con el culto y se hacen imprescindibles para el curso favorable de las cosechas y para toda la prosperidad del año: la victoria actualiza para el vencedor la salud del grupo, su éxito se transmite, transfiere eficacia; la competición por azar tiene también significación sacra: determina una acción divina; el *pollach*, fiesta que llevan a cabo los indios de la Columbia británica, y en la que uno de los grupos hace regalos al otro sólo con la intención de demostrar su superioridad, invade su vida social, y indica, de este modo, el carácter nuclear en ella del instinto agonal, los grupos se mantienen unidos por un espíritu de enemistad y comunidad a la vez; la idea de virtud entre los griegos (*areté*) se conecta con la excelencia y el reconocimiento y afirmación del honor logrado en el círculo de la competición, etc. etc.; las formas agonales en busca del prestigio, de la superioridad, de la victoria se multiplican (batallas, jactancias, derroche, escarnio del contrario, cortesía...); la intensidad del juego en esta vertiente lleva a Huizinga a una nueva definición del fenómeno lúdico que ahonda en las características que dicha vertiente desvela. El juego comprendería: «acciones vinculadas a reglas y sustraídas a la vida corriente y en las que se pueden desplegar necesidades congénitas de ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía¹¹». Las fuerzas que dispone, su ordenamiento y sentido permiten afirmar que «la función congénita por la que el hombre actualiza el impulso hacia lo superior es el juego¹²». El autor se ha colocado así en el mismo centro de la obra al determinar con solidez ese «instinto suprabiológico»; el resto consistirá en observar su despliegue, su variación.

La primera área social observada, en cuanto a la forma lúdica que presenta en sus orígenes, es el derecho. Aquí se patentiza de nuevo su conexión con lo sagrado: todo lugar en que se pronuncia justicia es un auténtico *temenos*, lugar que ha sido recortado y destacado del mundo habitual. (Incluso épocas más avanzadas de la cultura mantienen elementos de distinción, como la peluca del juez.) Otros aspectos inciden en ello. Así, en la mitología griega, Zeus sostiene la balanza de la justicia divina y los titanes juegan a los dados la suerte del mundo; los propios dioses muestran por el resultado de una *prueba* «por qué lado se halla la verdad o en qué dirección marcha el destino¹³»; la prueba es también para los hombres el elemento de decisión jurídica, conectada fuertemente, como hemos indicado, con el área sacra (asi

¹¹ *Ibid.*, p. 94.

¹² *Ibid.*, p. 95.

¹³ *Ibid.*, p. 101.

por ejemplo en el juicio de Dios); pero prueba cuya facticidad es lúdica: juego de azar, competición o apuesta y contienda de palabras. Los ejemplos son también aquí abundantes del carácter agonal que manifiesta la determinación judicial¹⁴.

La guerra, como función cultural, se liga también estrechamente a la esfera de la sacralidad; el enfrentamiento se convierte en una adivinación, pues ganar revela el derecho o favor de los dioses. El carácter reglamentado y el lugar propio de ejecución (campo de batalla) que los contendientes (diferenciados y reunidos por su enfrentamiento) reconocen, muestra su forma lúdica. Diversas variantes inciden en ello y exponen la fecundidad cultural a que la guerra lleva: la precisión ritual del duelo y la cortesía que lo acompaña, la lucha noble como ideal de vida, la lealtad, la entrega, es decir, el «juego limpio» que se mantiene fiel a las reglas.

A continuación conecta Huizinga juego y saber. El orden del mundo tiene su expresión en diversas tradiciones bajo forma de enigma; ello da lugar a la lucha por su desciframiento y ésta se lleva a cabo de modo ritual en el área sacra del culto y la fiesta¹⁵, el enigma es sagrado: lo que se juega es la vida ante el problema radical que plantea; la especulación cosmogónica adquiere su carácter lúdico por constituir soluciones a enigmas rituales; los propios griegos han tenido conciencia de que «había una cierta relación entre el juego de enigmas y los orígenes de la filosofía¹⁶». En todo caso, el que busca la sabiduría se convierte en luchador en su afán por desentrañar el problema que la realidad le propone, por resolver su enigma; y en ello compete con los otros. Y, así, posteriormente, ese ámbito inicial del saber de la sociedad se ramifica por un lado en diversiones de sociedad y por otro en doctrinas esotéricas, evolución que remarca aún más su carácter lúdico: el *desafío* agonal que el enigma promueve oscila entre el puro pasatiempo y el conocimiento profundo y secreto; en ambos sentidos anida el mismo espíritu. Por otro lado, no tan sólo la forma de acceso al saber es la de lucha, sino que el propio contenido de éste aparece en la primera filosofía griega mostrando el carácter agonal de la realidad, viendo en el proceso cósmico una lucha eterna de oposiciones primarias que radican en la naturaleza de las cosas (Heráclito, Empédocles).

La poesía se constituye también como actividad lúdica. En primer lugar, su propia territorialización: la poesía «se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea¹⁷», en éste las cosas tienen otro aspecto que en la vida corriente y «están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos¹⁸»; en segundo lugar (y siguiendo siempre la misma

¹⁴ *Ibid.*, pp. 103-105.

¹⁵ *Ibid.*, pp. 129 y 132.

¹⁶ *Ibid.*, p. 140.

¹⁷ *Ibid.*, p. 143.

¹⁸ *Ibid.*, p. 143.

conexión esencial y paradójica), su fecundidad, la función cultural que adquiere, al ser la forma propia de expresión de todo lo elevado en las sociedades arcaicas, de ahí su incardinación en la liturgia y su unidad primitiva con la sentencia sagrada; el poeta es un poseído de los dioses que inspira comunidad con la palabra pronunciada a través suyo, y que inspira a su comunidad reuniéndola bajo la comprensión de su situación en el mundo; el poeta es un educador y un admonitor; su función social es eminente sin lugar a dudas. Por otro lado puede observarse también el elemento agonal en la ejecución poética que llevan a cabo diversas sociedades, donde el canto alternado y la pugna entre los cantores, con juegos de preguntas y respuestas, de dificultades y soluciones improvisadas, de alusiones burlescas, forman parte de sus fiestas¹⁹. Se añade a ello el ánimo que impregna todos los momentos donde la palabra poética domina el sentir vital: arrebato y entusiasmo, tensión que conduce a la alegría y al abandono. Todo corresponde con el propio juego. En la misma estructura interna y contenido del lenguaje poético emerge su carácter lúdico. La poesía es un lenguaje peculiar con sus propias reglas que no todo el mundo entiende y en el que aparecen «división simétrica o rítmica del lenguaje hablado o cantado, la coincidencia de rimas o asonancia, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase²⁰». Además, la finalidad de todo ello es la de «provocar, mediante palabras, una tensión que hace presa en el oyente o en el lector²¹».

El lenguaje, al poetizar, juega. El autor insiste en ello, pues dicho reconocimiento se patentiza de modo abundante, intenso y claro. Aún más, la poesía es la expresión propia de las comunidades en su origen: los mitos; estos personifican lo incorpóreo y sin vida, lo *figuran*; pero incluso cuando pierden su carácter sagrado y la exigencia de creencia absoluta, dichas personificaciones siguen jugando y oscilan entre la convicción y la fantasía, entre lo grave y la broma (San Francisco *creía y no creía* en la Pobreza); la actitud lúdica parece entonces vertebral en ellas, permanente. Esto permite incidir en la tesis central: «la actitud lúdica ha debido existir antes de que existieran cultura humana o capacidad humana de expresión y comunicación²²» y en el carácter de comunidad del juego poético, el hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad: «El lenguaje métrico surge en el juego de la comunidad, allí realiza su función, tiene su sentido y su valor, y lo pierde en la medida en que el juego de comunidad se va despojando de su carácter cultural y solemne o festivo. La rima, el paralelismo de la frase, el dístico tienen su sentido en las figuras lúdicas atemporales de golpe y contra-golpe, elevación y descenso, pregunta y respuesta, enigma y solución. Se ha-

¹⁹ *Ibid.*, p. 150.

²⁰ *Ibid.*, p. 157.

²¹ *Ibid.*, p. 157.

²² *Ibid.*, p. 167.

llan en su origen inseparablemente vinculados con los principios del canto, de la música y de la danza, y todos imbricados en la primitivísima función del juego²³».

Poesía, baile y música *coinciden* y se unen inseparablemente transparentándose entre sí, mostrando la tensión y alternancia internos, su dinamismo rítmico de va-y-viene como médula propia del juego: *coniumotio oppositorum*.

De este modo, las fantasías y los enigmas cosmogónicos del *Rigveda* aparecen como moviéndose entre la sabiduría suprema y la insensatez; en todo caso, siempre manifestando lo exorbitante, lo desmesurado, lo sorprendente, lo asombroso, aquello que se sitúa fuera de la linealidad de lo lógico.

Las diferentes derivaciones del proceder poético (derivaciones representadas: tragedia, comedia) conservan asimismo su carácter lúdico (acción limitada, representación, sacralidad, *agon*).

Huizinga finaliza su examen de formas culturales añadiendo un análisis de elementos lúdicos que forman parte de la filosofía y del arte. Examen parcial y breve que en el caso de la filosofía recoge, en primer lugar, varias muestras de su discurrir histórico: desde los sofistas que se mueven en la esfera del deporte y del sofisma, el cual se halla muy cerca del enigma al suponer un golpe de destreza del combatiente, hasta Nietzsche, que recupera el punto de vista agonal de la filosofía, pasando por Sócrates y Platón, que también juegan: «En Platón el diálogo es una forma artística, ágil y juguetona²⁴» y por el desarrollo de la escolástica, que incluye discusiones, polémicas y partidos (por ejemplo con respecto al problema de los universales), y en segundo lugar, la constatación de dos hechos propios del quehacer filosófico mismo: su naturaleza polémica («y no es posible separar lo polémico de lo agon²⁵») y la insinuación de que las reglas del pensamiento (lógica) sean reglas de juego «con validez únicamente dentro de ciertos marcos espirituales donde se reconoce su valor vinculatorio²⁶».

La dimensión lúdica del arte se patentiza, sobre todo, en la música; ya en algunos idiomas tocar un instrumento se expresa con el término *jugar*. Pero aún más, la música tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad, y proporciona ritmo y armonía; todos ellos son caracteres lúdicos. Platón, refiriéndose a la música, indica que todo goce, que no lleva consigo ningún daño o provecho, es juego²⁷. Por otro lado, también incita al *agon*, y así, por ejemplo, se forman partidos musicales en el siglo XIX (partidarios de Wagner frente a partidarios de Brahms).

Las artes «músicas» se prestan con mayor intensidad a ser manifestación

²³ *Ibid.*, p. 169.

²⁴ *Ibid.*, p. 178.

²⁵ *Ibid.*, p. 185.

²⁶ *Ibid.*, p. 182.

²⁷ *Ibid.*, p. 190.

de juego, pues su realidad se halla en su ejecución; pero también las artes plásticas, en tanto que existe en ellas la presencia de una necesidad de adorno (superflua) y pueden provocar competiciones en busca de la «obra maestra», adquieren un aspecto lúdico.

Hasta aquí el examen de diversas formas culturales en su origen; éste permite repetir de nuevo la idea de que el juego constituye por su esencia una fuerza germinante de vida social, que la alimenta y la estructura: «La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica». Y «la conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, se juega²⁸». Sobre el deslizamiento del juego a la competición, que expresa el primer fragmento, volveremos más adelante. En cuanto al segundo, exponente de la tesis de la obra, se ve extendido en el resto de ésta al constatar el autor como el impulso lúdico recorre también, bajo diferentes formas, las distintas épocas de la historia de Occidente; la constatación parece servir a la idea de observar en qué medida la cultura en su evolución sigue penetrada de estilo lúdico, sigue jugándose. El examen, breve y esquemático, conduce a conclusiones esquemáticas también: hasta el siglo XVIII sigue jugándose, durante los siglos XIX y XX, y simultáneamente al aumento del aprecio por lo «útil», el espíritu de juego se va perdiendo, y se pierde algo fundamental para la cultura: el respeto por las reglas de juego. Veámoslo.

Durante la época del Imperio Romano, los motivos utilitarios, en el fondo, siguen subordinándose a un ideal sacro: «El fausto triunfal, los laureles y la gloria militar son fines en sí mismos, una misión sagrada que incumbe al emperador²⁹», el factor fundamental de todo el esfuerzo lo constituye el prestigio, idea agonal que también invade el *panem et circenses*. La Edad Media da también muestras de su carácter lúdico en las órdenes de caballería (con sus consagraciones y votos), el enfeudamiento, torneos, heráldica, mundo universitario, gremios... El Renacimiento supuso una élite consciente de sí misma que trató de concebir la vida como un juego de perfección artística, mediante la recreación de un pasado fantástico e idealizado. La necesidad del Barroco por la exageración (como por ejemplo en la moda masculina, en la que se aprecia un alejamiento de lo sencillo y práctico) indica también su impulso lúdico. Durante el siglo XVIII, la aparición del arte político (constituido por intrigas y aventuras) de clubs, sociedades secretas, salones y las controversias científicas manifiestan también juego. El Romanticismo se expresa en una esfera ideal del pasado, en que las formas se cargan con lo misterioso y espantoso: se juega con el sentimiento. El juego dibuja, por tanto, el estilo de cada época, su peculiar expresión, pues «en el nacimiento de un estilo ¿no habrá siempre un jugar del espíritu y de la fuerza plástica? Un

²⁸ *Ibid.*, p. 205.

²⁹ *Ibid.*, p. 210.

estilo vive con las mismas cosas que un juego, con ritmo, armonía, cambio regalado y repetición regular, refrán y cadencia». Ello vuelve a marcar la aproximación del fenómeno lúdico al dominio estético y a una concepción de ordenación de la expresión social. Volveremos también después sobre este punto.

Sin embargo, durante el siglo XIX, y coincidiendo con la Revolución Industrial, se empieza a sobreestimar lo económico, la idea de utilidad, lo cual se coloca contra el factor lúdico de la vida social; esto hace que la cultura se juegue en mucha menor medida (ejemplo de ello es la moda varonil que evoluciona hacia formas sin fantasía, sin cambios, el hombre ya con su traje no juega al héroe, no mimetiza); la sociedad se ha tomado a sí misma en serio, tiene excesiva conciencia de sus intereses y empeños: «Los ideales de trabajo, de la educación y de la democracia apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego³⁰».

Y llegamos a la cultura actual. Huizinga se dirige, en primer lugar, al deporte por su magnitud en la vida social y por su supuesto carácter lúdico, pero en el deporte «la actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado³¹»; el deporte se va alejando del juego y se convierte en algo *sui generis*; por otro lado, y a pesar de su magnitud, el deporte no tiene carácter sacro ni vínculo orgánico con la estructura de la sociedad (como en las culturas arcaicas, donde las competiciones formaban parte de las fiestas sagradas); en definitiva, el deporte «es más bien una manifestación autónoma de instintos agonales que un factor de un sentido social fecundo». Fragmentado, aislado dentro de la propia vida social, ha perdido el impulso que confería estilo.

Además existe un proceso por el cual se hacen más *serios* los juegos (organización, enseñanza...); ello sólo redundaría en la pérdida de su carácter lúdico, pues «para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño³²». Y, al revés, lo serio se convierte en juego: récords en todos los ámbitos (quizás el autor debería haberse detenido más en esta *reverción*). La vida social se halla marcada así por la puerilidad: interés y tomarse a sí mismo demasiado en serio. Las relaciones internacionales, cuyo sistema descansa sobre la voluntad de jugar el mismo juego, han perdido también carácter lúdico; el enemigo se ha convertido en contrario, es decir, el que contraría, al que hay que echar a un lado como sea (guerra moderna). Aquí señala ya el autor la gravedad moral del hecho; es imprescindible el mantenimiento de las reglas de juego en las relaciones entre pueblos y Estados, pues si no se cae en la barbarie y el caos. En síntesis: «La cultura exige siempre,

³⁰ *Ibid.*, p. 229.

³¹ *Ibid.*, p. 232.

³² *Ibid.*, p. 234.

³³ *Ibid.*, p. 249.

en cierto sentido, «ser jugada» en un convenio recíproco sobre las reglas³³». Sólo la regla de juego permite saber a qué atenerse y comunicarse.

La constatación de que la cultura actual apenas sí se juega, y del peligro que ello entraña, hace finalizar a Huizinga la obra con una insinuación de carácter moral: ésta disuelve la contraposición excesivamente oscilante entre juego-cosa seria y permite al hombre decidir, tanto interiormente como en la acción externa que le reúne con los demás, que, en definitiva, le comunica. Esto, implícitamente, parece recuperar de algún modo el juego.

Caillois: del juego a los juegos, de los juegos a las sociedades

Roger Caillois introduce su obra indicando la oposición del juego a la vida seria y al trabajo en función de la oposición entre esterilidad y producción respectivas, y a continuación señala la paradoja esencial: el juego reúne en sí la inutilidad y el ser creador de lo más espiritual de los pueblos como piensan algunos historiadores. La complejidad del asunto queda así ya determinada en el inicio. Siguiendo por ese camino insinuado, Caillois se presta a *recoger* y exponer la plurivocidad que el término *juego* proporciona en sus designaciones diversas. A través del vaivén (lúdico) de los diferentes sentidos habrá que extraer y patentizar lo común; camino que pretende llegar a la definición unitaria desde la dispersión de manifestaciones. Así, juego designa no solamente una actividad específica, sino también la totalidad de las figuras, símbolos o instrumentos necesarios a esta actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo (por ejemplo: el juego de cartas); ello indica ya totalidad cerrada y completa. Otras designaciones: estilo (combinación de ideas de límite, libertad e invención); riesgo (medida en la que el jugador está dispuesto a poner sobre lo que le escapa más que sobre lo que controla); sistema de reglas (definen lo permitido y lo prohibido de modo arbitrario e imperativo, constituyendo un orden estable «en un universo sin ley³⁴»); libertad útil (refiriéndose por ejemplo a lo que designa «juego de un engranaje»: permite el funcionamiento de un mecanismo suponiendo una libertad móvil que debe quedar en el seno del rigor mismo, para que adquiera o conserve su eficacia).

Todas estas significaciones implican ya nociones de totalidad, de regla y de libertad; de manera que el primer término es el conjugador de los dos

³³ *Ibid.*, p. 249.

³⁴ R. CAILLOIS, *op. cit.*, p. 12.

últimos. El carácter formal ha emergido observando diferentes usos. Veamos a continuación el *efecto* del juego sobre la vida humana. El juego propone y propaga estructuras abstractas, modelos para las instituciones y conductas; estos «constituyen anticipaciones del universo reglamentado que conviene que sustituya a la anarquía natural³⁵» (ésta es la idea de Huizinga); el juego *inspira* civilización. Su fecundidad es patente en la vida social: deportes, espectáculos, cálculos de probabilidad... beneficios individuales (entrenamiento, afirmación de sí, dominio de sí, cortesía), movilización de las diversas ventajas que cada uno puede haber recibido de la suerte, exigencia de atención, inteligencia, resistencia nerviosa, «lleva al ser a un estado de incandescencia³⁶». Pero también la contrapartida: el juego es una actividad de lujo, condenado a no producir nada, pues se anulan sus resultados (mientras que el trabajo y la ciencia capitalizan los suyos); provoca un respeto supersticioso por la forma; escoge sus dificultades y las aísla de su contexto (las irrealiza y engaña sobre las pruebas verdaderas), siendo así que la realidad no tiene las delicadezas del juego.

Todo ello nos muestra como el fenómeno lúdico lleva, tanto en su seno como en los resultados de su actividad, la contradicción. El juego aparece como conjunción de opuestos: regla y libertad; creación y esterilidad, cuando no devastación. Esta constatación está en la base de la pluralidad del juego y de las relaciones complejas que en su interior se derivan; ello permite a Caillois observar, a través de la definición, que el juego *es* juegos.

Antes de proceder a definir lo que es el juego, se enfrenta el autor a la concepción de Huizinga sobre la actividad lúdica, y denuncia su parcialidad. Parcialidad que se deriva, piensa Caillois, de haber concebido el juego de forma unívoca; así «Huizinga descubre el juego donde antes que él no se había reconocido su presencia, pero descuida la descripción y clasificación de los juegos mismos como si respondiesen todos a las mismas necesidades y como si tradujesen indiferentemente la misma actitud psicológica... Su obra no es un estudio de los juegos sino una investigación sobre la fecundidad del espíritu de juego en el dominio de la cultura y más precisamente del espíritu que preside en una cierta especie de juegos: los juegos de competición reglamentada³⁷». Muestra de las omisiones de Huizinga, según el autor, es la exclusión del interés material en la actividad lúdica, lo cual elimina las apuestas y los juegos de azar, en los que, por otro lado, es mucho más difícil establecer la fecundidad cultural propia de los juegos de competición; aquellos se manifiestan como lucrativos o ruinosos en grado extremo, pero únicamente por desplazamiento de bienes, y se convierten en ocasión de *gasto puro* (tiempo, energía y, a menudo, de dinero).

³⁵ *Ibid.*, p. 14.

³⁶ *Ibid.*, p. 20.

³⁷ *Ibid.*, p. 32.

Apunta ya aquí Caillois una vertiente olvidada por Huizinga desde la unilateralidad de su estudio: la capacidad destructora del juego, su función pasiva.

El autor define así el juego: «actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada, ficticia³⁸». Nos detendremos en las dos últimas características (las otras se reconocen ya con facilidad). Muchos juegos no comportan reglas; por ejemplo, representar un papel es conducirse *como si* y ello reemplaza la regla y llena exactamente la misma función. Es por lo que, por ejemplo, se juega de verdad al ajedrez (no se hace como si) mientras que cuando se imita la vida no se siguen reglas que la realidad no comporta sino que se tiene conciencia de la irrealidad del comportamiento adoptado, separado de la vida corriente, en lugar de la legislación arbitraria que define a otros juegos. Eso hace decir a Caillois: «Los juegos no son reglamentados y ficticios. Son más bien reglamentados o ficticios³⁹». Los dos últimos caracteres, exclusivos, muestran, por tanto, la conjunción del juego en su disyunción (ser esto y lo otro, pero además esto o lo otro), el despliegue lúdico en la distribución en grupos de una «originalidad decididamente irreductible⁴⁰». La definición, así, da paso a la clasificación.

Divide el autor los juegos en cuatro grupos según predomine en ellos un núcleo específico constitutivo del propio desencadenamiento lúdico: la competición, el azar, el simulacro y el vértigo. A cada uno de ellos los designa respectivamente: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. Los distribuye también, por otro lado, en dos dimensiones contrapuestas en cuanto al modo de jugar: en uno reina un principio común de diversión y turbulencia, improvisación y expansión, en donde se manifiesta una fantasía incontrolada (*paidia*) y, en el extremo opuesto, disciplina, convenciones arbitrarias, imperativas, que exigen esfuerzos, paciencia, destreza, ingenio (*ludus*).

Analicemos las categorías fundamentales: el *agon* denominaría a todo juego constituido como combate, donde la igualdad de posibilidades está creada artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, susceptibles de dar un valor incontestable al triunfo del vencedor. El resorte es, por tanto, ver reconocida la propia excelencia en un dominio dado. Ello requiere atención, entrenamiento, esfuerzo, disciplina, es decir, formas del mérito personal. *Alea* es en latín el nombre del juego de dados, designa a todo juego de azar donde la decisión sobre el ganador no depende del jugador, sino del destino. El jugador se muestra así, en este tipo de juegos, pasivo; no despliega sus cualidades, no hace sino esperar, en la esperanza y el temor, que la suerte le favorezca: «A la inversa del *agon*, la *alea* niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la cualificación (...). Abole en un instante

³⁸ *Ibid.*, p. 43.

³⁹ *Ibid.*, p. 41.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 44.

los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto⁴¹). Mientras en el *agon* el jugador sólo cuenta con él, en la *alea* cuenta con todo excepto con él (el más mínimo índice exterior puede tomarlo como signo); el *agon* reivindica la responsabilidad personal, la *alea* supone el abandono al destino. La *alea* no hace ganar a los mejores sino que pone a todos en igualdad absoluta delante del «veredicto ciego de la suerte⁴²». (Escogemos la expresión porque denota y acumula, frente al *agon*, un conjunto de caracteres simétricos que lo contraponen claramente, pero que hace aparecer una cuestión que será tratada posteriormente y es en qué medida es cierto el reproche de Caillois a Huizinga de no haber hablado de los juegos de azar, o si, por el contrario, dentro de una misma acción ambivalente para el autor de *Homo Ludens* ni el *agon* hacía contar tan sólo sobre el jugador, ni la decisión de la suerte era «ciega»). *Agon* y *alea* aparecen como simétricos pero con una misma ley: creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura que la realidad rehúsa a los hombres; se evaden del mundo haciéndolo *otro*.

También es posible evadirse haciéndose *otro*. Es a lo que responde la *mimicry*, término inglés que designa el mimetismo de los insectos. Agruparía a aquellos juegos consistentes en simular ser otro (como en la representación teatral). La regla del juego es única: consiste para el actor en fascinar al espectador, evitando que una falta conduzca a éste a rechazar la ilusión (vivienda como algo más real que la realidad). De este modo, también la ficción tiene su regla: sostener la fascinación; la libertad de invención, de ejecución tienen sentido en función de ello. *Ilinx* es el nombre en griego del torbellino de agua, e indicaría juegos consistentes en destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúdica «una especie de pánico voluptuoso⁴³»; el trance o el aturdimiento que anonada la realidad con soberana brusquedad sería el resultado (un ejemplo, los aparatos de las ferias o parques de atracciones).

La categorización binaria (*paidia-ludus*) es tratada por Caillois a continuación, en la evolución de uno a otro término, y en la complementación que éste proporciona a aquél como el caldo de cultivo de los tipos de juegos descritos, como el hilo conductor que lleva de la energía al aprendizaje, que educa y disciplina para saber y poder jugar. Así: «la potencia primaria de improvisación y alegría (*paidia*) se conjuga con el gusto de la dificultad gratuita (*ludus*) para desembocar en los diferentes juegos a los cuales una virtud civilizadora puede ser atribuida sin exageración⁴⁴». Este vector, de la espontaneidad al control, nos señala ya el carácter cultural del juego. La *paidia*

⁴¹ *Ibid.*, pp. 56-57.

⁴² *Ibid.*, p. 58.

⁴³ *Ibid.*, p. 67.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 75.

es toda manifestación espontánea del instinto de juego. Exuberante, feliz, inmediata y desordenada, es una «necesidad elemental de agitación⁴⁵» que se ve educada, enriquecida, *orientada* por el *ludus*; por eso es el *ludus* lo que «representa en el juego el elemento del cual la fecundidad cultural aparece como lo más significativo. No traduce una actitud psicológica como *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, pero disciplinando la *paidia*, trabaja indistintamente para dar a las categorías fundamentales del juego su pureza y excelencia⁴⁶». El autor muestra una variante a este proceso: la *paidia* dirigida no hacia la proeza, el cálculo, la dificultad vencida, sino hacia la calma, la paciencia, el sueño vano, la contemplación (lo que designa el término chino *wan*). Ello implica una distinta actitud vital y social, otro modo de vida, otra cultura que es punto de partida para entender los distintos caminos seguidos por las sociedades desde la tipología lúdica: «Esto muestra que el destino de las culturas se lee igualmente en los juegos (...). Dar la preferencia al *agon*, a la *alea*, a la *mimicry* o al *ilinx* contribuye a decidir el porvenir de una civilización. Del mismo modo, inflexionar la reserva de energía disponible que representa la *paidia* hacia la invención o hacia la ensoñación, manifiesta una elección, implícita sin duda, pero fundamental⁴⁷». Los juegos reflejan a la sociedad pero precisamente porque los juegos *hacen* sociedad; de ahí que la predilección lúdica corresponda, manifieste, haga surgir la propia predilección social, el tipo de sociedad.

Por eso el primer carácter a mostrar de todo tipo de juegos es su *requerimiento* de comunidad, su vocación social: «Los juegos no encuentran generalmente su plenitud más que en el momento en que suscitan una resonancia cómplice⁴⁸». Jugar solo no es propiamente jugar, normalmente tienen necesidad los juegos de presencias atentas y simpáticas (*agon* y *alea*, competidores —y también espectadores—; *mimicry*, espectadores —uno se disfraza para otro—; *ilinx*, efervescencia, fiebre colectiva). Por eso los juegos hacen aparecer grupos de iniciados o aficionados, y suscitan estructuras permanentes e instituciones de carácter oficial (*agon*, el deporte; *alea*, casinos y lotería; *mimicry*, artes del espectáculo; *ilinx*, fiesta). Estas manifestaciones contribuyen a dar a las diferentes culturas algunos de sus usos más identificables.

Pero esto determina otra posibilidad que es la de la corrupción de los juegos. Ello ocurre cuando las actitudes psicológicas, los impulsos primarios que presiden las actividades lúdicas se deslizan y se mezclan con la vida ordinaria, perdiendo el refugio que las reglas y el espacio propio y separado del juego deparan. Así, la corrupción del *agon* comienza allí donde sólo cuenta la ambición, el triunfo justifica los golpes bajos y, por tanto, ningún árbitro ni arbitraje es reconocido; la *alea* se ve corrompida en la superstición que

⁴⁵ *Ibid.*, p. 77.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 87.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 90.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 97.

supone querer conciliar el favor de la suerte, otorgando el valor de signo a cualquier tipo de fenómenos y, además, aplicando a la realidad habitual el principio del juego que hace que no se espere nada de sí y todo del azar. La *mimicry* se corrompe cuando no se juega a ser otro, sino que se es, perdiendo la identidad en un proceso de alienación (en la representación «abandonar la escena» marca el fin del juego, la precisión de los límites evita la alienación). En el caso del *ilinx* la corrupción ocurre cuando el aturdimiento no está separado de la realidad sino que forma parte de ella (como muestran el alcoholismo y las drogas). Por eso «si los principios de los juegos corresponden en efecto a poderosos instintos (competición, persecución de la suerte, simulacro, vértigo) sólo pueden recibir una plenitud positiva y creadora en las condiciones ideales y circunscritas, las que proponen en cada caso las reglas de los juegos⁴⁹». Los impulsos lúdicos alcanzan a jugar, así, dentro de la cobertura que ofrece la reglamentación en el propio espacio y en el propio tiempo. El juego contaminado es un jugar sin jugar, pues se ve subyugado por intenciones que diluyen la atención lúdica, que cae en la *irreversibilidad*.

Con la corrupción de los juegos (o quizás deberíamos decir de los jugadores) como contrapartida social nos situamos ya de forma decidida ante la cuestión nuclear: la conexión juego-cultura y la relación derivada, difícil de precisar, juego-sociedad (en cuanto a la *vida corriente* de ésta).

Caillois vuelve sobre la idea de Huizinga como tesis contraria a la concepción reinante en su época: es la cultura la que procede del juego y no es el juego una degradación de cosas que eran serias en etapas anteriores de la cultura. Ante ello el autor trata de establecer una solución conciliadora que, en todo caso, cae del lado de la idea que expone *Homo Ludens*. El espíritu del juego es esencial a la cultura, pero juegos y juguetes, en el curso de la historia, son también residuos de ésta. Ahora bien, los casos de degradación indican por esa transformación misma que lo que contenían no era otra cosa que la estructura de juego (como por ejemplo las máscaras, sagradas en épocas arcaicas, el juego de cucaña relacionado en esas mismas épocas con los mitos de conquista del cielo, juegos de azar ligados a la adivinación, juegos de fuerza o destreza con valor probatorio en los rituales de entronización, etc.). Por otro lado, no hay degradación, propiamente dicha, de una actividad seria en diversión infantil, sino más bien presencia simultánea de dos registros diferentes, como lo muestran aquellos juegos de niños, presentes en todos los estadios de las culturas, que imitan actividades actuales de los mayores, incluso sagradas. El juego no es, por tanto, residuo anodino de una ocupación adulta, sino «actividad paralela, independiente, que se opone a los gestos y a las decisiones de la vida ordinaria por caracteres específicos que le son propios⁵⁰». Juego y vida corriente son dominios antagonis-

⁴⁹ *Ibid.*, p. 121.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 134.

tas y simultáneos, pero el juego es consubstancial a la cultura (como lo muestra por ejemplo la transformación de algo sagrado en juguete). Aquí radica la complejidad de la cuestión: la inseparabilidad del juego (*separado*) de la vida social en su conjunto, la coincidencia de ritmos en el marchar paralelo con la vida corriente, pues las manifestaciones más complejas de la sociedad aparecen estrechamente asociadas a estructuras lúdicas (por ejemplo las reglas del juego social). Esta concordancia, cuyo peligro de convergencia total es patente, obliga a penetrar en la diferencia: «Las estructuras del juego y las estructuras útiles son a menudo idénticas, pero las actividades respectivas que ordenan son irreductibles la una a la otra en un tiempo y lugar dados. Se ejercen en dominios incompatibles⁵¹». Los resortes que es posible identificar en ambos casos son los mismos: necesidad de afirmarse, mostrarse el mejor, gusto por el desafío, etc., pero en el mundo real la acción del juego no es jamás aislada, ni soberana, ni limitada de principio: encadena consecuencias inevitables. El juego, cuando no se cierra sobre sí, pierde su soberanía pero no su inspiración, la penetración en impulsos y actitudes, por lo que «lo que se expresa en los juegos no es diferente de lo que expresa una cultura⁵²». Este vaivén entre la separación y la incidencia apunta ya a la pretensión global del autor: establecer relaciones estrechas de compensación y de connivencia entre los juegos, las costumbres y las instituciones, para, en definitiva, constituir los fundamentos de una sociología *a partir* de los juegos: en qué medida la preferencia de una sociedad por una categoría de juego marca su estilo y su porvenir.

De este modo, Caillois procede en primer lugar a exponer la complejidad lúdica por combinatoria de las clases primordiales; ello permitirá observar una jerarquización de combinaciones en cuanto a la compenetración de los elementos y establecer como infraestructura de los tipos culturales una tensión dual que implica dinamismo interno.

Las combinaciones binarias posibles, formadas con los cuatro tipos fundamentales, son seis. Dos de ellas son conjunciones prohibidas, dice Caillois: *agon-ilinx* (el reconocimiento de la regla y el quebrantamiento por el vértigo son incompatibles), *alea-mimicry* (ensayar el engaño, la simulación con la suerte no tiene sentido); otras dos son contingentes: *alea-ilinx* (el abandono de la voluntad desarrolla un estado de posesión e hipnosis), *agon-mimicry* (toda competición es en sí misma un espectáculo); y las dos últimas se articulan entre sí esencialmente: *agon* y *alea* son paralelas y complementarias, una y otra requieren equidad absoluta, pero el modo de designación del vencedor es estrictamente inverso. En los juegos que combinan ambas actitudes el jugador ha de sacar el mayor partido posible de una situación

⁵¹ *Ibid.*, p. 136.

⁵² *Ibid.*, p. 136.

que no ha creado; la suerte representa la resistencia opuesta por la naturaleza, por el mundo exterior o por la voluntad de los dioses a la fuerza, la destreza o el saber del jugador. Frente al dominio de la regla en el que se desenvuelven, *agon* y *alea*, *mimicry* e *ilinx* aparecen sin regla, donde el jugador improvisa constantemente confiándose a la fantasía; pero el simulacro por él mismo (en cuanto desdoblamiento) es generador de vértigo, de pánico: hace ver que se es otro, aliena y transporta. La alianza entre fascinación y terror es tan poderosa que pertenece por naturaleza, dice el autor, a la esfera de lo sagrado.

En el interior de las dos grandes coaliciones una sola categoría de juegos es creadora: *agon* y *mimicry*; las otras dos son pasivas y ruinosas.

Todo ello indica ya la línea de civilización, de evolución cultural; las sociedades donde predomina la conjunción *mimicry-ilinx*, y se sumergen en la conducción fatal de la primera a la segunda, quedan atrapadas en la pasividad: su única salida es privilegiar el primer elemento; por eso el proceso civilizador condena esa alianza y la sustituye por la de *agon-alea*, donde además hay un esfuerzo incesante por aumentar la parte de la justicia en detrimento de la de azar; «se llama a este esfuerzo el progreso⁵³».

Nos encontramos ante la clave de la interpretación. Las sociedades se leen en clave lúdica, su desarrollo también. Veámoslo con mayor detenimiento. Los juegos que practica con predilección una sociedad determinan una afinidad entre sus reglas y las cualidades y defectos de los miembros de esa colectividad; los juegos crean costumbres, reflejos, hacen esperar un cierto tipo de reacciones; también aportan una compensación, una salida ficticia a las tendencias delictivas que la ley o la opinión reprueba y condena, a la tensión imaginaria de la sociedad, podríamos decir. Esto hace sospechar que los principios de los juegos deben marcar profundamente los tipos de sociedad y que, así, se trata de determinar la parte que conceden las diversas sociedades a la competición, al azar, a la mímica y al vértigo.

En las sociedades primitivas reina la máscara y el trance. Sus ritos, sus cultos, sus fiestas lo demuestran. Las máscaras transforman a los oficiantes en dioses, espíritus, animales-ancestros: fuerzas sobrenaturales, terroríficas y fecundas. La simulación desemboca en una posesión que no es simulada (después del delirio y el frenesí, el actor despierta a la conciencia agotado). En la fiesta, lugar de dilapidación e inversión, se llega al punto culminante del lazo de la existencia colectiva, de su cohesión social: a través del vértigo compartido. Otros ejemplos inciden en el mismo sentido (chamanismo, budú, procesos en los que siguiendo una liturgia precisa y conforme a una mitología previa el simulacro lleva rítmicamente al éxtasis, la posesión, la comunión con los ancestros y los dioses). Dichos fenómenos revelan como las

⁵³ *Ibid.*, p. 158.

sociedades primitivas colocan su centro de gravedad, su fundamento, en lo «tremendo y fascinante», en aquello que absorbe, transporta y devasta; por eso «cada vez que una cultura consigue emerger del caos original se constata una sensible regresión de las potencias de vértigo y simulacro⁵⁴», se convierten en marginales o diversiones, pero sin demencia ni delirio.

La salida del simulacro-vértigo marca el nacimiento mismo de la civilización. En la cultura indoeuropea ya aparecen dos formas de soberanía: el dios legalista, presidiendo el contrato exacto, ponderado, meticuloso (correspondiendo con el *agon*), y el dios frenético, terrible, imprevisible y paralizante (correspondiendo con el *ilinx*). Esta concurrencia indica la transición, corroborada por la desaparición de la máscara como medio de metamorfosis que conduce al éxtasis y como instrumento de poder político (signo por excelencia de la superioridad). El reino de la *mimicry* y el *ilinx* está «condenado desde que el espíritu llega a la concepción del cosmos, es decir, de un universo ordenado y estable, sin milagro ni metamorfosis. Un tal universo aparece como el dominio de la regularidad, de la necesidad, de la medida, en una palabra, del número⁵⁵». Cuando Grecia se aleja de las sociedades de máscaras, reemplaza el frenesí de las antiguas fiestas por la serenidad de las procesiones, crea los juegos del estadio, que inventan una rivalidad limitada y reglamentada, expandiendo al mismo tiempo la costumbre y el respeto del arbitraje: se ha pasado a la imperancia del *agon-alea*.

Los sistemas políticos de las sociedades modernas oscilan entre ambos términos, y tienden a ensanchar el dominio de la competición reglamentada a expensas del de nacimiento o herencia, es decir, del azar. De todos modos, el azar aparece como *compensación* para los que reconocen su inferioridad para enfrentarse y como revancha a la que aspira cada uno, demasiado limitado en cuanto a la prosperidad por el *agon*.

Cita Caillois a continuación un modo subsidiario de compensación en cuanto al dominio del *agon-alea* en la sociedad actual: la delegación; forma diluida de la *mimicry*, contrapartida imaginaria frente a la selección estricta a que dan lugar el mérito o la suerte. Estos favorecen a muy pocos. Todos quieren ser el primero, pero primero sólo hay uno; la solución es ser vencedor por persona interpuesta, por delegación; de ahí el culto característico de la sociedad moderna a la estrella de cine y al campeón, y la ósmosis entre los ídolos y la muchedumbre de admiradores.

La sociedad moderna, moviéndose sobre el vector *alea-agon*, se dirige progresivamente al ensanchamiento del elemento activo en detrimento de la sumisión al azar, a lo incontrolable: es una sociedad calculadora (su ideal último sería la eliminación del azar), de contabilidad, en expresión del autor.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 1991.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 208.

último sería la eliminación del azar), de contabilidad, en expresión del autor. Pero el juego jamás es unilateral, y por eso Caillois, a pesar de haber indicado el sentido que sigue la civilización a través de un sentido lúdico (el paso de unos tipos de juego a otros), se ve obligado a reconocer, inmediatamente, las contrapartidas: compensación por la *alea* (complementado en un capítulo posterior titulado «La importancia del azar»), compensación por la delegación, y la concesión de un lugar a las formas rechazadas de la *mimicry-ilinx*. Se vuelve a descender, por tanto, en sentido inverso. Dicha re-versión sí es propiamente lúdica, aunque el autor la lleve a cabo de modo disperso, indicando elementos y ejemplos parciales, los cuales parece que deban proseguir en correspondencia con otros, superando la debilidad del aislamiento y consiguiendo la profundidad de la cohesión.

Así, Caillois expone cómo la *mimicry-ilinx* son instintos suficientemente amenazadores para que sea necesario concederles algunas satisfacciones (pero limitando su peligro, separándolos). La máscara tiene su lugar y su tiempo definidos (fiestas de carnaval); y el vértigo suscitado por máquinas que provocan sensaciones viscerales: velocidad, caída, giro acelerado, es, de entrada, *medido* (tanto en la duración como en la intensidad del aturdimiento). Por otro lado, el ejemplo del payaso es especialmente significativo por cuanto manifiesta la preocupación antigua de doblar toda mímica solemne con una contrapartida grotesca ejecutada por un personaje ridículo; ello equilibra el exceso de majestad, lo comunica con su reverso.

La importancia de los juegos de azar se refleja en la concurrencia de éstos con el trabajo en ciertos pueblos, donde se convierten en auténtica «segunda naturaleza»; ejemplo de ello es la *Rifa Chifá* en Cuba, juego en el que sus signos y concordancias son proyectados sobre el conjunto del saber⁵⁶, y el *Jogo de Bicho* en Brasil, el cual implica una práctica de la aritmética usual y de oniromancia⁵⁷. Estos juegos invaden la imaginación y las esperanzas de las sociedades donde se practican y a ellos conceden su atención y el máximo tiempo posible. Por eso un mundo consagrado al progreso, es decir, al crecimiento de bienes, no puede por menos que tratar de reducir el área de dichas actividades, que suponen un escarnio del trabajo, tachándolas ideológicamente de inmorales y asociales (el extremo de dicha tendencia lo ponen de manifiesto los regimenes socialistas). Por eso los políticos generalmente toleran hasta cierto punto las otras formas de juego que no son el *agon* (actividad ésta a la que se anima sin límites), tolerancia que se entevé, sin embargo, como necesaria, como elemento equilibrador (es el caso de la suerte arbitraria, del azar) de la competición reglamentaria.

Concluye Caillois su obra, a modo de apéndice, tratando someramente

⁵⁶ *Ibid.*, p. 289.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 292.

no subsidiaria de éste: el niño, al jugar, no se entrena para una tarea definida, sino que adquiere, gracias al juego, una capacidad mayor de sobrepasar obstáculos o de enfrentar dificultades, pero el juego no tiene por función propia desarrollar una capacidad, «el fin del juego es el juego mismo⁵⁸». A partir de esto vuelve a incidir el autor, desde su propio análisis, sobre la idea de Huizinga: éste desdeña los juegos de azar y de vértigo pues no parece posible atribuirles un valor pedagógico o cultural, «estos juegos parecen estériles, si no funestos⁵⁹» y en definitiva «la cultura, en opinión general, consiste más bien en defenderse contra su seducción que en aprovechar sus discutibles aportaciones⁶⁰».

Finalmente, Caillois examina los análisis matemáticos como constitutivos de las teorías de los juegos estratégicos, para indicar que no es posible un álgebra *del* juego: las teorías matemáticas que determinan con seguridad, en todas las situaciones que pueden existir, la pieza que conviene desplazar arruinan el espíritu del juego, pues eliminan la *incertidumbre*, consustancial al devenir lúdico. «Pues no se juega para ganar con toda seguridad. El placer del juego es inseparable del riesgo de perder⁶¹».

Después de estas consideraciones parciales y complementarias, propone el autor la tarea central: acceder al juego como fenómeno total. El salto lleva implícito más coherencia de la aparente: los apéndices han servido para contrarrestar en cierta medida el carácter unidireccional del espíritu agónico y de su derivación calculadora en el mundo moderno, para insinuar la cuestión problemática de cómo las otras formas lúdicas y su proceder incalculable, incierto y, sobre todo, devastador, toman su lugar conflictivo en el seno de la cultura. La proposición final lleva latente esa incertidumbre y esa tensión: en ese sentido es lúdica.

Aspectos de una relación

En la fenomenología del juego a la que proceden Huizinga y Caillois en sus respectivas obras aparece éste, primeramente, como actividad libre y separada, incardinada en impulsos profundos e irreductibles del alma humana.

Ya desde esta perspectiva antropológica coincidente, Caillois se enfrenta a la concepción global de Huizinga, acusándola de parcial y unívoca. Piensa Caillois, como ya ha sido mostrado, que la plurivocidad de significaciones del término juego precede e indica lo que será propio de su manifestación

⁵⁸ *Ibid.*, p. 321.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 325.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 325.

⁶¹ *Ibid.*, p. 332.

completa: su disyunción y despliegue en diferentes tipos, respondiendo a necesidades diferentes e impulsos absolutamente originales. Huizinga, por el contrario, ha creído que existía una misma actitud en el origen de toda actividad lúdica, olvidando, por tanto, una clasificación imprescindible y volcándose después en la descripción del tipo de juego al que más claramente se le podía otorgar una función fecunda de cultura: el juego agonal.

La definición de Huizinga, según Caillois, reúne en un solo conjunto características diversas, sin reparar primeramente en que dos de ellas son mutuamente exclusivas: ficción y regla (y por tanto origen de clasificación) y, segundo, en que, al eliminar el interés material del juego, se elimina también un tipo de juegos: los de azar. Frente a esto, Caillois define la actividad libre y separada del juego como reglamentada o ficticia, dando lugar esta primera disyunción a los cuatro tipos de juego ya descritos, correspondientes a diferentes instintos lúdicos.

Es preciso discutir la acusación, que quizás es menos justa de lo que parece. Ciertamente, Huizinga observa el juego de modo unitario e incluyente en cuanto a sus caracteres, y privilegia la competición como origen de cultura; sin embargo, su visión es lo suficientemente ambigua para no ser totalmente unívoca y parcial. En efecto, la unidad del juego lleva en su seno la oscilación y la ambivalencia, la oposición y la tensión, lo cual permite a Huizinga hablar de juegos agonales pero también de juegos de azar, pues ambos coinciden en *probar* una decisión de tipo superior, sagrada (la búsqueda material no es primaria en los juegos de azar, sino más bien el sometimiento a los designios inescrutables —no ciegos— de la suerte o el destino⁶²), como también, y dentro de la misma órbita, considerar la mimesis como acción figurativa, que en el caso de la poesía puede adoptar la forma de lucha y tensión activa, pero que puede provocar simultáneamente la posesión, el abandono y el éxtasis en poeta y oyentes⁶³ (el vértigo en terminología de Caillois). Actividad y pasividad se imbrican indisolublemente en ambos casos por el propio y único movimiento lúdico.

Por otro lado, y a la inversa, la disyunción básica de Caillois no parece del todo concluyente. Decir que cuando se juega, por ejemplo, al ajedrez (reglamentado) se juega de verdad y no se hace «como si», tiene una validez interna pero no global y en cuanto al principio mismo del juego, pues sigue siendo «como si» el resto de nuestra vida no contara, «como si» actuáramos y lucháramos en un mundo cuadrículado, donde sus habitantes esperan nuestras órdenes para el enfrentamiento.

Al mismo tiempo, el simulacro tiene también una regla, como reconoce

⁶² J. HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 99-101.

⁶³ *Ibid.*, pp. 144 y 157.

el propio Caillois: mantener la fascinación en el espectador; y el vértigo, en el caso, por ejemplo, del chamanismo, es producido como resultado de un ritual preciso y reglamentado.

Huizinga se mantiene en la ambigüedad prolífica de la unidad lúdica, que, por otra parte, como denuncia Caillois, no clarifica suficientemente sus varios sentidos, haciendo posible el desliz hacia uno de ellos silenciando el olvido del resto. Caillois, al separar y ordenar, establece una distinción rígida que permite el entendimiento analítico, y el desvelamiento de la existencia de juegos destructores, pero que hace difícil, a pesar de la combinatoria, la integración dinámica y conflictiva del vaivén lúdico.

Sea que el juego procede de una misma necesidad múltiple como piensa Huizinga o de varias necesidades o impulsos según la concepción de Caillois, ambos autores vuelven a coincidir en poner de manifiesto que ese (os) impulso (s) requiere (n), exige (n) *comunidad*. El juego *re-úne*. La constatación es un fenómeno simple: jugar es jugar con algo y con alguien; y al ejecutarse necesariamente así, la constitución lúdica, según el autor de *Homo Ludens*, satisface ideales de convivencia: *comunica* y *orienta*. En ese sentido, el *agon* es realmente paradigmático, pues el instinto de exceder a los demás lleva, como resortes necesarios para su ejecución, el ritmo, la alternancia, la tensión antitética; ello produce orden y dinamismo en la comunidad que juega y, en definitiva, la unión por el enfrentamiento, enemistad y unidad a la vez: armonía. El juego cosmologiza, de ahí su fecundidad cultural, extrae Huizinga. Por su lado, Caillois comprueba cómo la fenomenología y sociología de los juegos muestran que éstos son consubstanciales a la colectividad y su cultura: sus poderosos instintos comunicativos crean instituciones, costumbres, cualidades y defectos, estilo, la orientación misma de la sociedad; de ese modo la sociología de los juegos deja paso a una sociología a partir de los juegos. Comunicación y orientación son dos elementos claves en los juegos. Dos elementos claves en los que reparan ambos autores, de ahí su coincidencia en determinar la estructura lúdica de la cultura. Veámoslo en aspectos esenciales de las dos obras, que en su conjunción ofrecen una visión complementada.

Huizinga, al mostrar el impulso lúdico como energía que trasciende lo dado, prodigalidad que supera el mundo de la escasez material, conecta el juego con el dominio de lo sagrado y con el de la estética. Tratemos de comprenderlo por lo que se explicita, y por aquello a lo que da lugar implícitamente; en una palabra, interpretemos el hecho. Las formas universales del *agon* y el espectáculo mimético ponen de manifiesto dicha conexión: es preciso ahondar en ese desvelamiento. La lucha agonal reúne a contendientes y espectadores y reclama su *a-sistencia* para dirigirse a una prueba, prueba que exige la superabundancia, el exceso, el gasto de fuerza; la superioridad, en cuanto exceso máximo, otorga la eficacia, es decir, la comunicación con el área superior y excesiva que determina el sentido: el área de lo sagrado;

en ella existe la superabundancia por excelencia: la vida inagotable⁶⁴ (la circularidad del juego conecta también simbólicamente con ello). La mimesis se dirige en el mismo sentido (*da* sentido); la repetición, como elemento nuclear del culto, la metamorfosis figurativa del simulacro, el sacrificio, llaman la *atención* de los espectadores a-sistentes, recordando colectivamente lo que originariamente *es*; zona de integridad absoluta a cuya intimidad va dirigido ese acto de petición que vuelve siempre sobre sí: re-petición.

La ejecución y la a-sistencia llevan desde sí a lo otro, metamorfosis general que recupera la integridad mundana reconocida comunitariamente, repetida. El carácter lúdico de ese movimiento, del que la obra de Huizinga da indicaciones, es absoluto.

La conexión del juego con el dominio estético aparece en *Homo Ludens* a través de características estructurales coincidentes: ritmo, armonía, cambio regulado; por cierto «aire» de gracia, espontaneidad, belleza, pero también por lo que todo ello implica: de modo inmediato la negación del aislamiento y, en definitiva, la ordenación de la expresión social; su ejecución *media* esa expresión y, en ese sentido, comunica (cabría citar aquí» la idea kantiana del desinterés, del sentimiento común en el arte; e insistir en que la representación mimética y la poesía, como ejemplos más claros de conjunción juego-arte, proceden a la emergencia expresiva de lo que se reconoce esencial).

El primer ejemplo tomado por Caillois de que las diversas orientaciones de las culturas corresponden a diversas orientaciones lúdicas es el de la *paidia* educada por el *ludus* o dirigida hacia el *wan*. Ello es el precedente que dará pie a observar la orientación civilizadora a través del proceso en la combinatoria lúdica; en éste quedan destacados dos aspectos esenciales de la obra: el descubrimiento y caracterización de juegos pasivos, destructores, negativos, formando parte del estilo cultural en conjunción con juegos creadores, activos, fecundos de cultura propiamente; y la determinación del juego que exige esfuerzo, disciplina, responsabilidad personal (*agon*) como punto de referencia final en la evolución civilizadora. Esto muestra una ambigüedad: por un lado Caillois se coloca en la misma línea de Huizinga al identificar progreso cultural con predominio de juegos activos (no caer en el vértigo y privilegiar el simulacro es ya muestra de avance en las sociedades primitivas que se mueven en las coordenadas *mimicry-ilinx*) y, en definitiva, con el dominio por parte del juego agonial; pero, por otro lado, reconoce que incluso en la sociedad occidental presente existen juegos devastadores que contrapesan, compensan la unilateralidad que supondría la sola existencia del juego agonial (en este punto el análisis de Caillois es excesivamente breve y anecdótico, y no profundiza, por ejemplo, en esa importante forma pasiva del simulacro que es la delegación). Progreso cultural es ir desde lo más pasivo

⁶⁴ M. ELIADE, *Tratado de historia de las religiones*. Ed. Era, México, 1973.

(vértigo) hasta lo más activo (competición); pero incluso esa forma suprema de actividad fecunda necesita junto a ella formas de pasividad destructora. Con ello Caillois trata de reparar el olvido de Huizinga (auténtico hasta cierto punto, pues azar y vértigo, aunque levemente, aparecen en la visión unitaria y fluida del juego por parte de éste), pero colocándose al mismo tiempo en su misma órbita, identificando evolución cultural con juego activo (*agon*): esto hace que la extracción de los juegos pasivos presente la problemática de su valor cultural. Problema que Caillois sólo indica, pues ¿qué son esos juegos? ¿Tejido o agujero social? En la sociedad primitiva el vértigo de la fiesta constituye la cohesión de la sociedad, pero en la sociedad moderna, y a pesar de su control calculado por el imperio del *agon*, azar y vértigo suponen un peligro latente y desbordante, presente en la imaginación de los hombres. La oscilación lúdica parece prever el acecho constante de los *otros* juegos. La coexistencia conflictiva de los juegos (las actitudes que implican) lleva a pensar el fenómeno lúdico general, el juego de los juegos, como cosmologizador pero también caotizador, tejido y agujero social, ordenador y subversivo, fecundo y destructor. Quizás en ese aspecto polarizado debería ser comprendido el juego en tanto que consubstancial a la cultura, y ello daría mayor cuenta del dinamismo tenso de ésta, de la conjunción en su seno de actividad-pasividad, a pesar de que uno de sus elementos aparezca con el esplendor de lo diurno y el otro permanezca silenciosamente en la seducción de lo nocturno.

Todo ello nos lleva a la paradoja central, ya señalada varias veces en este estudio. Prosiguiendo los desvelamientos de Caillois, proponíamos que no sólo lo fecundo forma la cultura sino también lo pasivo y destructor: los agujeros son parte de la red social. Pero esa visión pluridimensional de la cultura sigue articulada en el juego de los juegos. Las actitudes lúdicas invaden la vida humana y *hacen* cultura. Y sin embargo, Huizinga y Caillois coinciden también en insistir sobre la alteridad del juego, su separación respecto a la «vida ordinaria», como si de un vacío introducido en el discurrir habitual de los hombres se tratase. El juego es ilusión de un principio libre (lo cual desembaraza de las cargas efectivas de la historia), es «como si», dice Huizinga; consiste en construir *otro* mundo o en hacerse *otro*, propone Caillois. Esa liberación, esa metamorfosis, sólo puede consistir en práctica imaginaria constituyente de irrealidad. Ahora bien, lejos de establecerse como proceso de anonadamiento, dicha irrealidad es *descubrimiento* de lo otro, de lo más profundamente real (como muestra la mentalidad arcaica), de lo soberano (en terminología de Bataille); de ahí que Huizinga considere el juego como «impulso hacia lo superior» y aparezca en conexión constante con lo sagrado, y que Caillois trate la *predilección* lúdica como hecho íntimo del espíritu de una sociedad. Pero todo esto no tan sólo porque radique en poderosos instintos que penetran enérgicamente las actitudes humanas, como piensan ambos autores, sino también porque la propia constitución lúdica

se incardina esencialmente en un área intermedia, entre la subjetividad y la objetividad: zona de *intersección* del mundo interior y del exterior. Lo imaginario de la regla de juego define la identidad diferenciada del jugador, su situación en el espacio lúdico; la puesta en juego provoca el enfrentamiento con la diferencia, la orientación, la metamorfosis, el retorno. El juego proporciona identidad y diferencia, espacio y tiempo, y con ello, se coloca en el fondo mismo de la experiencia cósmica humana, en la zona de comunicación, de correspondencia con el mundo.

Nos hemos deslizado hacia la metafísica del juego, pero ello era necesario para introducirnos en el conflicto permanente, en ambas obras, entre irrealidad y realidad, entre imaginario y vida efectiva. Si el juego, por los instintos que supone, por la interacción que implica, por su constitución, es el lugar (*topos*) de la irrealidad, que, sin embargo, orienta y comunica, haciendo reconocer, vivir lo más ampliamente real, la realidad «extraordinaria», ¿cuál es entonces su relación con la realidad ordinaria, definida difusamente por Huizinga y Caillois como el mundo de la preocupación material, de las consecuencias inevitables, acumulativas, del instinto de conservación, de lo profano, que por otro lado también necesita de comunicación y orientación, se ve imbuido por *formas* y presenta incluso actitudes lúdicas? La producción de bienes útiles se hace inseparable del modo de vida de la sociedad, es decir, de su cultura. Huizinga y Caillois muestran cuál es el límite de la ósmosis, a partir del cual el juego desaparece. Para el autor de *Homo Ludens* la época actual disminuye en densidad lúdica simultáneamente al avance de la ideología de la utilidad, en definitiva, del materialismo, pero, y esto hay que destacarlo, ello ocurre cuando el juego pierde la *regla*, al no ser reconocida comunitariamente su autoridad indiscutible, orientadora y comunicativa; jugar es siempre, de algún modo, ser jugado, verse sometido al llamamiento del juego; perder la regla lúdica significa invertir los términos y someter al propio juego a los deseos y necesidades del jugador, con lo cual el juego pierde su *soberanía*. Para Caillois los juegos se corrompen cuando se mezclan con la vida ordinaria, quedando tan sólo sus actitudes instintivas iniciales a merced de *intenciones* y consecuencias *ineliminables*, graves, imposibilitando por tanto el volver al principio del juego. Es decir, cuando caen en la *irreversibilidad*.

De este modo, las indicaciones de ambos autores permiten extraer, como elemento clave de la anulación del juego por parte de la vida ordinaria, la irreversibilidad que implica pérdida de soberanía.

Dialécticamente, aparece como elemento nuclear del juego la reversibilidad. Sólo hay juego, soberanamente, si se juega-para-volver-a-jugar, si es posible recuperar su principio *siempre*. El juego es *eterno* o no es. De ahí esa cierta extrañeza ante el tiempo intrínseco del devenir lúdico que contrapone su ligereza de «sin tiempo» a la gravedad del proceso existencial. El juego es tiempo del retorno.

Esto parece aclarar (en cierta medida, pues esta cuestión precisaría un estudio en profundidad) la difícil relación juego-vida ordinaria, ofreciendo dos posibilidades metafísicas radicales: si la eternidad del juego es considerada como el tiempo inexistente, y la actividad lúdica, como proceso imaginario alienante, expresión de la ausencia y, en definitiva, abocado a la nulidad, la alteridad del juego queda subyugada por el dominio del tiempo lineal de la escasez y la mortalidad, del tiempo existente; el juego se pierde y la dicotomía se resuelve a favor de la «vida ordinaria».

Si por el contrario, y con ello extraemos el sentido metafísico al que apuntan esos «poderosos instintos lúdicos» del alma humana que exponen ambas obras, se *apuesta* o se *reconoce* la presencia del juego soberano en la vida de la cultura, comprendiendo su eternidad, sólo cabe pensar, como Platón, que el hombre es juguete de los dioses, y que, por tanto, la seriedad de éste consiste en jugar el juego. Así, la propia vida ordinaria juega cósmicamente en su producción cuidadosa con el gasto superfluo de la inagotabilidad superabundante del juego en sí, del mismo modo que en la vida de las sociedades primitivas lo profano adquiere su sentido en lo sagrado, reabsorbiéndose en ello. Desde esta perspectiva, el juego es fenómeno total (como señala Caillois) que en su vaivén eterno conjuga lo heterogéneo, interioridad y exterioridad, actividad y pasividad, reunión y separación, gasto y producción, vida «extra-ordinaria» y vida «ordinaria»: fenómeno esencialmente polarizado cuya dramatización es siempre recordable.

El reconocimiento de un tiempo eterno confiere al juego su soberanía absoluta, y a la actividad lúdica del hombre, un símbolo ontológico fundamental. He aquí el sentido lejano que transmite la proximidad de la visión antropológica del juego. En palabras de Nietzsche: «El valor de un pueblo —como, por lo demás, también el de un hombre— se mide precisamente por su mayor o menor capacidad de imprimir a sus vivencias el sello de lo eterno, pues, por decirlo así, con esto queda desmundanizado y muestra su convicción inconsciente e íntima de la relatividad del tiempo y del significado verdadero, esto es, metafísico de la vida⁶⁵».

⁶⁵ F. NIETZSCHE, *El nacimiento de la tragedia*. Alianza Ed., Madrid, 1973, p. 182.