

Universidad Nacional de Mar del Plata

Facultad de Psicología

**Informe final del Trabajo de Investigación de
pregrado**

**Título: “Estudio y análisis crítico teórico-
bibliográfico sobre el concepto de juego en
las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R.”**

Alumnas Banki, Ursula (mat. 6049/03)

Glessi, Leticia (mat. 6121/03)

Supervisora Dra. Minnicelli, Mercedes

Supervisora externa Mg. La Rocca, Susana

Fecha de entrega: 26 de marzo de 2010.



N° CLASIFICACION:	ADQUISICION:
T-13. B	Rocce N° INVENTARIO: R-999.

“Este informe final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de las alumnas Banki, Ursula (mat. 6049/03) y Glessi, Leticia (mat. 6121/03) de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores”

**Aprobación del Supervisor. En calidad de
declaración Jurada:**

I. "El que suscribe manifiesta que el presente informe final ha sido elaborado por los alumnos: Banki, Ursula (Mat. 6049/03) y Glessi, Leticia (Mat. 6121/03) conforme a los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 25 días del mes de marzo del año 2010.

II. Firma, aclaración y sello del Supervisor



Mercedes S. Minnicelli
Dóctora en Psicología
Licenciada en Psicología
M.P. 45797

Informe de evaluación del Supervisor

Titulo del proyecto: Informe de evaluación de la investigación de pregrado "Estudio y análisis crítico teórico-bibliográfico sobre el concepto de juego en las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R." realizada por las alumnas:

Bañki, Ursula Victoria. Matricula 6049/03

Glessi, Leticia. Matricula 6121/03

El informe final que se presenta da cuenta del cumplimiento de los objetivos especificados en el plan de trabajo y de un trabajo meticuroso y serio con las teorías objeto de análisis.

Las alumnas lograron ubicar a ambos autores en sus contextos de producción teórica, extrayendo el núcleo central de las teorías de cada uno de los autores en sus puntos de encuentro y distancias. Han logrado interpelar críticamente a los textos, formulando preguntas interesantes que habilitan nuevos recorridos para futuras indagaciones.

Se observó coherencia entre las actividades planificadas y las realizadas durante el transcurso del proyecto.

El trabajo realizado aporta al proyecto mayor en curso, comenzando a producirse el cruce de hipótesis entre uno y otro proyecto desarrollado.

Vale destacar la excelente disposición para el aprendizaje y la revisión crítica permanente de los



aspectos señalados durante el desarrollo del proyecto por parte de las alumnas Leticia Glessi y Ursula Banki.

A mi criterio, el trabajo reúne y supera los requisitos mínimos establecidos para esta instancia curricular, considerándose pertinente que el informe final pase al Centro de documentación de la Facultad de Psicología como material de consulta.



Dra. Mercedes Minnicelli

Mar del Plata, 25 de marzo de 2010

Presentación ante la Comisión Asesora

- I. “Atento al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por las alumnas Banki, Ursula (Mat. 6049/03) y Glessi, Leticia (Mat. 6121/03)”.

- II. Firma y aclaración de los integrantes de la Comisión Asesora

- III. Fecha de aprobación

**PLAN DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE LA
INVESTIGACIÓN DE PREGRADO**

PLAN DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE PREGRADO

Apellido y Nombre de los alumnos: Banki, Ursula Victoria. Matricula 6049/03

Glessi, Leticia. Matricula 6121/03

Grupo de Radicación: El presente estudio forma parte de una línea de investigación del proyecto de investigación denominado "Lenguaje, legalidad y juego: Estudio exploratorio – descriptivo de las significaciones que niños y adolescentes otorgan a los intercambios sociales (Facilitados por las comunicaciones en Internet)" perteneciente al Grupo de Investigación Psicología y Moralidad.

Supervisor: Dra. Minnicelli, Mercedes

Título del proyecto: Estudio y análisis crítico teórico-bibliográfico sobre el concepto de juego en las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R.

Descripción resumida (máximo 150 palabras)

El siguiente trabajo consiste en un estudio exploratorio y análisis crítico teórico-bibliográfico sobre el concepto de *juego* desde la perspectiva de dos teóricos pregnantes de las Ciencias Sociales: Huizinga y Caillois. El objetivo será analizar estas conceptualizaciones ya insertas en un debate teórico de las últimas décadas. Se establecerán alcances y límites del concepto de juego así como la relación con el contexto en que se desarrolla, vinculando su influencia en la configuración de los juegos virtuales contemporáneos.

La posibilidad de establecer límites y alcances de la noción de *juego* generará aportes al proyecto mayor en curso, ofreciendo insumos teóricos para una investigación sistematizada que habilite líneas de indagación futuras respecto del concepto de juego en psicología y en ciencias sociales.

La metodología consistirá en un estudio exploratorio y análisis crítico teórico-bibliográfico, mediante un rastreo y análisis bibliográfico y estudio de documentos.

Palabras clave: Juego – juego y cultura – juego y economía – juegos virtuales.



Descripción detallada

Definición del problema y estado de la cuestión (motivo y antecedentes)

Haydeé Silva (1999) considera que entre los teóricos que recurren al juego, muy pocos son los que se interrogan realmente sobre el juego en sí mismo. Lo lúdico, situado en el cruce de incontables disciplinas, es un terreno hollado por todos y explorado por muy pocos; generalmente con herramientas prefabricadas. Así, la noción de juego es utilizada casi siempre como respuesta a problemáticas diversas, pero no como pregunta en sí. Entiende que mientras se siga recurriendo al juego como si fuera una evidencia, no será posible diluir las contradicciones que el término vehicula. No se trata de excluir ni de idealizar el concepto: la permanencia y la utilidad del juego en las ciencias sociales dependen esencialmente de un enfoque que tome en cuenta el carácter sociohistórico de dicha herramienta de trabajo y que sepa construir de manera consciente la definición más adecuada al objeto de estudio, según una perspectiva dada. Estudiar el juego es ante todo estudiar aquello que en cierto lugar y en cierto momento es considerado como juego, analizando su modo de producción en relación con una época y un medio.

En nuestro rastreo preliminar encontramos cómo en las conceptualizaciones de los diversos autores el acento recae en las funciones del juego y su importancia para el desarrollo ya sea de la civilización, de la cultura o el desarrollo mismo del ser humano y del niño. Vemos que en general, se estudia al juego como posibilitador del pasaje del ser niño al adulto. Son definiciones del concepto de juego que se pretenden acabadas, en donde los investigadores que recurren a la noción, utilizan un mismo término para nombrar realidades muy distintas. No ponen en cuestionamiento la naturaleza misma del juego, inserta en un contexto sociohistórico y cultural.

Nos interesa el contrapunto entre dos importantes exponentes de las Ciencias Sociales sobre el tema: Huizinga y Caillois

Huizinga en *Homo ludens* (1938) analizó varios de los caracteres fundamentales del juego y demostró la importancia de su papel en el desarrollo mismo de la civilización. Definió al juego como actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. Sin embargo, Caillois en *Teoría de los juegos* (1958) cuestiona a Huizinga haber pasado por alto, descuidando y dando por sabida, la descripción y clasificación de los juegos mismos, como si todos respondieran a las mismas necesidades y tradujeran indiferentemente la misma actitud psicológica. Para Caillois, pueden ser factores importantes de civilización no el juego mismo

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

(como si afirmaba Huizinga) sino las disposiciones psicológicas que traduce y desarrolla (Caillois, 1961).

La obra de Huizinga, si bien fecunda, no es un estudio de los juegos, sino una investigación sobre el espíritu de juego en el ámbito de la cultura.

Caillois plantea que Huizinga en su definición del juego lo presenta como una acción desprovista de todo interés material, descuidando en su obra los juegos de azar, que son también los juegos de dinero. Este autor propone una división en cuatro rúbricas principales, según que en los juegos predomine el papel de la competición, del azar, de simulacro o del vértigo (Caillois R., 1958).

La oposición entre lo racional y lo prerracional que Haydée Silva (1999) toma de Spariosu resulta interesante para entender el discurso etnocentrista de un Caillois empapado de axiología racional: los juegos de imitación y de competencia controlada serían juegos más civilizados que los juegos de vértigo y azar; el *ludus* sometido a reglas sería más positivo que el *paidia*.

Hilda Cañeque en *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto* (1993) analizando teorías del juego, lo conceptualiza como un conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. Para su realización necesita libertad interna y externa. El juego es un factor de activación y estructuración de las relaciones humanas; actúa como circuito autorregulable de tensiones y relajaciones, lo cual permite recuperar el equilibrio.

Para la autora, el juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento; liga escenas de juego con otras escenas vividas de su propia historia y de la historia de su comunidad; posibilita una catarsis elaborativa, permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute, permitiendo una evasión saludable de la realidad cotidiana.

busca resaltar lo lúdico o significativo, o interesante

El estudio que planteamos es importante ya que al establecer los límites y alcances de la noción de *juego* desde perspectivas centrales de las Ciencias Sociales, se generarán aportes al proyecto mayor en curso, ofreciendo insumos teóricos para una investigación sistematizada que habilite líneas de indagación futuras respecto del concepto en psicología y en ciencias sociales. El objetivo será analizar estas conceptualizaciones ya insertas en un debate teórico de las últimas décadas. Se establecerán alcances y límites del concepto de juego así como la relación con el contexto en que se desarrolla, vinculando su influencia en la configuración de los juegos virtuales contemporáneos.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

La metodología consistirá en un estudio exploratorio y análisis crítico teórico-bibliográfico, mediante un rastreo y análisis bibliográfico y estudio de documentos.

Objetivos generales: El objetivo de este trabajo es realizar un estudio exploratorio y análisis crítico teórico-bibliográfico sobre el concepto de juego desde la perspectiva de los teóricos Huizinga y Caillois.

Objetivos particulares:

- 1- Realizar un rastreo bibliográfico acerca de las conceptualizaciones que Huizinga y Caillois han realizado en la temática del juego.
 - 1.1- Realizar un análisis de la importancia que la noción de juego tiene para cada autor.
 - 1.2- Dilucidar similitudes y diferencias de la noción de juego desde estas perspectivas.
 - 1.3- Establecer el marco filosófico de referencia de cada uno de los autores al momento de elaborar sus teorizaciones.
 - 1.4- Establecer sintéticamente y a modo contextual, el momento histórico político y social en que han surgido tales teorías del juego.
- 2- Historizar el concepto de juego procurando encontrar enlaces con juegos virtuales contemporáneos.

Hipótesis de trabajo (en los casos que corresponda)

Por tratarse de un estudio exploratorio no se plantearán hipótesis.

Métodos y técnicas a emplear: la metodología consistirá en un estudio exploratorio teórico-bibliográfico, mediante un rastreo bibliográfico y estudio de documentos. Se utilizarán fuentes primarias de publicaciones de los autores y fuentes secundarias: libros, revistas, artículos sobre los mismos. Se recurrirá también a la información generada dentro del proyecto de investigación mayor con el que se articula.

Lugar de realización del trabajo: dentro del proyecto de investigación mayor con el que se articula. Facultad de Psicología, UNMDP

Cronograma de actividades y tareas a desarrollar

↓Actividades	Mes →	Mayo	Junio	Julio	Agost.	Sept.	Oct.	Nov.
Diseño de proyecto								
Revisión Bibliográfica								
Análisis crítico del material								
Informe Final								

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

Bibliografía:

- Benbenaste N. y Neri, C. *Video-juegos: Un análisis psicoepistemológico. El sujeto del conocimiento válido*. Bs. As.: Ediciones Cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas, U.B.A. (2004)
- Bruner, J. *El habla del niño. Aprendiendo a usar el lenguaje*. Buenos Aires-Barcelona-México. Editorial Paidós. (1983)
- Caillois, R. *Antología de lo fantástico*. Buenos Aires. Editorial Sudamericana (1967)
- Caillois, R. *Teoría de los juegos*. Barcelona. Editorial Seix Barral, S.A. (1958)
- Caillois, R. "Lo lúdico y lo sagrado". En: *Cuadernos americanos* N°4 vol. XXII. (1945)
- Cañeque, H. *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires. Editorial "El Ateneo". (1993).
- Descomps, D. *Funciones sociales del juguete y del juego*. Trabajo inédito. (2009)
- Huizinga, J. *Homo Ludens*. Buenos Aires-Barcelona. Emecé editores. (1938).
- Lebovici, S y Diatkine, R. *Significado y función del juego en el niño*. Argentina. Editorial Proteo. (1969).
- Levis, D. "Videojuegos: cambios y permanencias", En: *Revista Comunicación y Pedagogía*, Nro.184, Barcelona. (2002)
- Minnicelli, M. "El Juego, Cosa Seria". En: *Revista Novedades Educativas*. N° 62 pp. 86-88 (1994).
- Moreno, I. *El juego y los Juegos*. Bs. As.: Lumen. (2005)
- Muñoz Gutiérrez, C. "Juegos Virtuales: Identidad y Subversión", En: *Revista Astrágalo* N° 14. pp. 67-68. (2000)
- Ortega Ruiz, R. *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Ediciones ALFAR. (1992).
- Scheines, G. "Juego y cultura". En: *Escritos de filosofía*. N°11. Buenos Aires. (1983).
- Silva, H. "Paradigmas y niveles de juego" En: RAMOS, José Luis (comp), *Juego, educación y cultura*, México: ENAH – Conaculta. (1999).
- Silva, H. "El juego de Eleusis. Presentación y propuestas de aplicación pedagógica". En: RAMOS, José Luis y Janeth Martínez (comps.) *Diversas miradas en torno al juego*. México: ENAH-Conaculta. (2000).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA



Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Licenciada en Psicología
M.P. 45797

Firma del supervisor

N Bouki
Banki, Ursula

Flavia
Glessi, Leticia


Firma de los alumnos

PIÁrea de investigación

Resultado de la evaluación (aprobado/rehacer)

Aprobado

Fecha : 5/8/09



LA Rocca Susane



Indice

I.	Introducción	14
II.	Homo Ludens. Johan Huizinga	19
	▪ Acerca del juego...	21
	▪ Elementos formales del juego	23
	▪ Lo lúdico en las manifestaciones culturales	28
	▪ Lugar del juego en las diferentes épocas	36
	▪ El juego en la actualidad del autor	39
III.	El juego ¿es verdaderamente uno? Roger Caillois	45
	▪ La lectura de Caillois acerca de Huizinga	49
	▪ Teoría de los Juegos	54
	▪ Las categorías en el mundo moderno según Caillois	64
IV.	El juego en el siglo XXI	69
	▪ Los elementos formales en el juego virtual	70
	▪ Los juegos virtuales y las categorías fundamentales	74
	▪ ¿Función creadora de cultura?	77
V.	Referencias bibliográficas	80

I. Introducción

El presente estudio forma parte de una línea de investigación del proyecto de investigación denominado “Lenguaje, legalidad y juego: Estudio exploratorio – descriptivo de las significaciones que niños y adolescentes otorgan a los intercambios sociales (Facilitados por las comunicaciones en Internet)” perteneciente al Grupo de Investigación Psicología y Moralidad.

La posibilidad de establecer límites y alcances de la noción de *juego* generará aportes al proyecto mayor en curso, ofreciendo insumos teóricos para una investigación sistematizada que habilite líneas de indagación futuras respecto del concepto de juego en psicología y en ciencias sociales.

La metodología consiste en un estudio exploratorio y análisis crítico teórico-bibliográfico, mediante un rastreo y análisis bibliográfico y estudio de documentos sobre el concepto de *juego* desde la perspectiva de dos teóricos pregnantes de las Ciencias Sociales: Huizinga y Caillois.

Es llevado a cabo por las alumnas Ursula Banki y Leticia Glessi en cumplimiento del requisito curricular de realizar un trabajo de investigación final de pre-grado, correspondiente a la Licenciatura en Psicología de la Facultad perteneciente a la Universidad Nacional de Mar del Plata.

Se analizan a lo largo de la investigación estas conceptualizaciones ya insertas en un debate teórico de las últimas décadas, estableciendo alcances y límites del concepto de juego así como la relación con el contexto en que se desarrolla, vinculando su influencia en la configuración de los juegos virtuales contemporáneos.

Teniendo en cuenta los cambios históricos que en términos generales consideramos más significativos y que han influido en las formas de juego encontramos que antiguamente, el mundo del trabajo se desarrollaba en la casa o en la aldea junto con el ocio. Adultos y niños compartían espacios y tareas. Por el contrario, en el mundo moderno, la disociación de estos aspectos se verifica también en la separación de los espacios o ámbitos e inclusive entre las generaciones. Es así que se organiza una dimensión propia del trabajo: minas, fábricas y oficinas. Los niños ya no participan del trabajo de los padres. Con la maquinización el mercado se inunda de juguetes destinados a los más pequeños, instaurando frente y contra el mundo de la seriedad el mundo del juego. El juego entra en el ámbito del consumo y de la mercantilización.

En el ámbito del trabajo se produjeron reivindicaciones de la clase obrera, generalizándose la jornada laboral de ocho horas, el derecho a vacaciones pagadas y los programas de seguridad social y seguro de desempleo. Por otro lado, la industria irrumpió en el mundo del espectáculo y de la comunicación - cine, discos y radio -, brindando un estado de bienestar que se creyó indefinido.

Ninguna de las civilizaciones pasadas se ha presentado tan contradictoria, tan ambivalente en su disociación entre juego y seriedad como para mostrar por una parte, el uniforme de trabajo y la monotonía del trabajo en cadena y por el otro, la variedad de los deportes y de los entretenimientos de esta época (Neri, R, 1963pp.39)

Neri, en su libro *Juegos y Juguetes* escribe:

En los tiempos de la economía rural y artesanal, el trabajo y el reposo se sucedían en una especie de unidad indistinta, cada uno interrumpido y confundido con el otro; la jornada de trabajo abarcaba desde el alba hasta el crepúsculo y se caracterizaba por una variación continua de ocupaciones alternadas con toda clase de diversiones ocasionales de orden sentimental y familiar. El calendario de las fiestas y las funciones litúrgicas dominaba en toda su extensión el cielo de tareas estacionales (Neri, 1963, pp.22)

Para el autor, el advenimiento del maquinismo industrial acarrea la disociación entre trabajo y reposo,

por una parte imprime al trabajo un ritmo febril, extremadamente serio y severamente científico, y por la otra, confiere al tiempo restante un significado y una línea de desarrollo racional (Ibid, pp.22)

El autor hace notar que no es casual que todos los esfuerzos realizados para determinar la naturaleza del juego pertenezcan al pensamiento moderno. Este es pues, para él, un problema que corresponde a siglos terriblemente serios, como los transcurridos desde la Revolución Francesa hasta nuestros días.

No podemos dejar de considerar la importancia que tuvo la Revolución Industrial en el desarrollo de las guerras que se sucedieron en el mundo a lo largo de los últimos siglos. La carrera armamentística en los países desarrollados alcanzó una velocidad imparable, con el

objetivo de asegurarse mercados para colocar su producción y dependiendo algunos también de ellos para abastecerse de alimentos o materias primas. Se constituyó una lucha imperialista, y aun en periodos de "paz" Europa vivía temerosa de la guerra, manteniendo gigantescos ejércitos. Se produjeron masivas migraciones y se vivió un clima de tensión, mortalidad, desesperanza, hambruna. La economía se hallaba devastada; los países destinaban la mayoría de sus fondos al mercado de armamentos para constituir fuertes ejércitos.

Los beneficios o comodidades producto del apogeo de la técnica y la maquinización fueron perdiendo terreno en pos de un objetivo bélico.

Frente a estos avatares, en el mundo de la guerra, del capital, de la máquina y del utilitarismo escribe Huizinga en 1938 su obra *Homo Ludens*, en donde se interroga la función actual – recordemos 1938- de lo lúdico en torno a la cultura. Encuentra que // el juego en el avance de la civilización queda relegado como un pasatiempo trivial y vulgar. Se ha abandonado casi totalmente el juego y allí donde parece jugarse, el juego es falso. //

Roger Caillois, por su parte realiza una lectura de la obra de Johan Huizinga, y en la década del '40, luego de su exilio en Argentina, escribe *Lo lúdico y lo sagrado*. En la apertura del ensayo, dedica su reflexión "a la memoria de Johan Huizinga, muerto en marzo de 1945, en un campo de

concentración de la Holanda ocupada” (Caillois, 1945, p. 100)

No es casual que estos teóricos, en medio de un panorama mundial turbulento, se hayan interesado por el juego y la decadencia o no del mismo, en un contexto donde lo lúdico parecía ir perdiendo significación en casi todos los campos donde solía manifestarse.

Presentamos entonces en lo que sigue a Johan Huizinga, en lo que respecta a su biografía y teorizaciones en torno al tema, para llegar a Roger Caillois y su análisis crítico del anterior así como también lo novedoso de su tesis. Finalizamos realizando una lectura de los juegos virtuales, predominantes en la actualidad, a partir de los aportes de ambos autores procurando encontrar el carácter lúdico en tal fenómeno extendido.

II. Homo Ludens

Johan Huizinga

Datos biográficos relevados en sitios de internet, entre ellos la wikipedia, resumen la biografía del filósofo e historiador holandés, quien nació en Groninga el 7 de diciembre de 1872 y murió en De Steeg, el 1 de febrero de 1945.

Cursó estudios en su ciudad natal y en Leipzig. Inició su actividad docente en el año 1897, en Haarlem, y más tarde en Amsterdam. En 1905 ejerció como profesor de Historia en la Universidad de Groninga, y desde 1915 hasta 1942 en la Universidad de Leiden. Fue miembro de la Academia de Ciencias de Holanda y presidente de la sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda.

En 1942, cuando los nazis cerraron la Universidad de Leiden, fue detenido, sufriendo confinamiento en St. Michielsgestel y destierro en Overijssel y Güeldres hasta su muerte.

Sus estudios se ocuparon principalmente de la investigación y reconstrucción de formas de vida y pautas culturales en el pasado, destacado por su penetrante análisis crítico y fiel reconstrucción de los hechos históricos, así como por su calidad literaria. La mayor parte de sus trabajos se centran en la historia de Francia y los Países Bajos en los siglos XIV y XV, la baja Edad Media, la Reforma

y el Renacimiento, a los que hay que añadir sus estudios sobre la literatura y la cultura de la India y la biografía *Erasmus* (1925), entre otras obras y estudios de tema histórico.

Gran parte de la notoriedad de Huizinga se debe a dos de sus obras: *El otoño de la Edad Media* (1919) y *Homo Ludens* (1938), títulos a los que Ortega y Gasset calificó como "...del libro sin duda mejor y en sus límites realmente óptimo que hay sobre el siglo XV...", al primero, y como "egregio libro", al segundo.

El Otoño de la Edad Media, muestra la decadencia del periodo histórico conocido como Edad Media, mientras describe sus características de madurez, analiza las ideas, sueños, emociones, imágenes y formas con las que se manifiesta todo el conjunto social de una época que toca a su fin. De un estilo literario casi poético, se considera una obra pionera en el campo de la historiografía, aportando la posibilidad de estudiar la idealización que cada época hace de sí misma (historia de las mentalidades). El período de esplendor del ducado de Borgoña (desde mediados del siglo XIV hasta la mitad del siglo XVI) le sirve de marco para realizar un análisis del final de la Edad Media, la decadencia de un mundo y la entrada en uno nuevo, el del renacimiento europeo que habría de dar paso a la Edad Moderna.

Acerca del juego...

Homo Ludens es el título de la obra en la cual Huizinga entiende al juego como fenómeno cultural, como una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo.

Su tesis principal es la de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar.

El autor explica que la psicología y la fisiología se esfuerzan por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos. Tratan de determinar la naturaleza y la significación del juego para asignarle su lugar en el plan de la vida.

Para él "todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica" (Huizinga, 1938, p. 12).

Cuestiona estas teorías que buscan explicaciones causales, que se preguntan porqué y para qué se juega. A él le interesa el qué y el cómo del juego.

Y agrega,

[tales teorías] no son sino explicaciones parciales, porque, de ser una de ellas la decisiva, excluiría a las restantes o las asumiría en una unidad superior.... Por lo general, no se describe la cualidad primaria 'juego' (Ibid, pp. 13)

Huizinga afirma que el juego traspasa los límites puramente biológicos o fisiológicos, siendo:

una función llena de sentido. En el juego 'entra en juego' algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y



que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. (Ibid, p. 12).

A lo largo de su obra establece sin embargo, que el juego no es privativo del hombre, sino que ya se encuentra en las formas de vida animal.

La realidad 'juego'... abarca el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo.... Los animales pueden jugar y son algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional. (Huizinga, 1938, pp. 14)

Huizinga también se interroga acerca del vínculo entre el juego y la cultura, llegando a establecer que éste no es una manifestación o resultado de la misma sino que la cultura misma surge 'jugando', en el juego y con el juego.

Considera que hay juegos más evolucionados y otros primitivos, y también utiliza estos términos para referirse a las culturas y civilizaciones.

Para determinar la conexión entre juego y cultura, considera que puede limitarse a los juegos de índole social, que designa como las formas superiores de juego. Desde su perspectiva, éstos...

.. son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis (Huizinga, 1938, p. 20)

Estas formas superiores de juego, juego social, incluyen competiciones y carreras; exhibiciones y representaciones; danzas y música; mascaradas y torneos.

Resulta un tanto contradictorio que el autor establezca distinciones en las formas de juego, esto es, social, primitivo, o que hable de formas de "juego superior". Si lo que pretende es lograr un conocimiento del juego como tal, en su naturaleza, estas distinciones ¿no apuntarían más que nada a la función del juego? Pensando en términos de 'superior' en cuanto a su función cultural, esto es, al enriquecimiento o aporte al desarrollo de la cultura, ¿no está haciendo lo mismo que las posturas por él cuestionadas? ¿No descuida de esta manera la naturaleza misma del juego? ¿Su intención de hacer una conceptualización del juego general, sin caer en reduccionismos, se pierde de este modo?

Avancemos sobre el tema

Elementos formales del juego

Entre las características que Huizinga atribuye al juego, algunas las relaciona al juego en general mientras que otras al social. La primera de ellas es que el juego es libertad en un amplio sentido. El niño y el animal juegan por gusto, se puede abandonar en cualquier momento. No se realiza en función de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea.

En el juego, los usos y las leyes de la vida ordinaria no tienen validez. Hay una cancelación temporaria del mundo cotidiano. El juego permite "escapar" de lo que el autor denomina "vida corriente" adjudicándole a ésta el carácter de "lo serio".

A su vez, se destaca el carácter desinteresado del juego, en tanto éste se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de intereses materiales o de la satisfacción individual de las necesidades vitales. Se presenta como un intermedio en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero para el autor, el juego complementa la vida misma en general atribuyéndole una función cultural por su valor expresivo y por las conexiones sociales y espirituales que crea.

El juego se halla limitado para él en tiempo y espacio, esta es otra de sus características que lo diferencia de la vida corriente, agota su curso y es una acción que tiene su fin en sí misma. El juego comienza y en determinado momento se acaba pero una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual. Puede ser repetido en cualquier momento.

Asimismo, todo juego se desenvuelve dentro de su campo, el cual está marcado de antemano. En el que rigen determinadas reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas. De las reglas y de la limitación espacial, el autor deriva otra característica: el juego crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida

confusa a una perfección provisional y limitada. “La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula” (Ibid, p.25)

El autor encuentra en el juego la cualidad de la tensión. “Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien” (Ibid, p.25).

Según Huizinga (1938), en la tensión

se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él (Ibid, p.26)

La cualidad de la tensión, conduce al autor a considerar las reglas de juego. Cada juego tiene sus reglas propias, son obligatorias y no dan lugar a duda y, a su vez, señala diferencias respecto a la posición de los jugadores – si las mismas son transgredidas-. No será lo mismo un “tramposo”, alguien que intenta sortear dichas reglas, que un “aguafiestas”, es decir, quien rompe el “círculo mágico del juego”. Leamos cómo lo expresa:

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae de ellas es un ‘aguafiesta’. El aguafiestas es cosa muy distinto del tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. (Ibid, p.26)

El juego auténtico lleva consigo otro rasgo esencial: la conciencia de ser como sí. "Nosotros 'somos' otra cosa y 'hacemos otras cosas'". (Ibid, p.28)

Los caracteres y cualidades que Huizinga otorga al juego, se encuentran sintetizadas ya en su obra, de la siguiente manera:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada 'como sí' 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 provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de 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 habitual (Ibid, p.29)

El jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de 'no tratarse más que de un juego' puede trasponerse totalmente. El gozo, vinculado al juego no solo se trasmite en tensión sino, también en elevación. La vida corriente se halla suspendida. Debe quedar en claro, que este estado de ánimo siempre puede ser interrumpido por la ruptura de las reglas, por la desilusión y desencanto, por la figura del aguafiestas. (Ibid, pp 39)

Ambas citas resaltan el "como si" del juego y la entrega del jugador al mismo a pesar de tratarse de un "como si". El estado de ánimo propio del juego, para él, oscila entre el abandono y el éxtasis.

Huizinga encuentra en el juego del niño la expresión de la figuración y la creencia;

el niño se pone tan fuera de sí que casi cree que 'lo es' de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de la realidad normal. Su representación es una realización aparente, una figuración (Ibid, pp. 30)

Un aspecto importante de su teoría, es el pasaje de estas formas de juego a las representaciones sacras culturales de las culturas arcaicas, estableciendo los puntos de encuentro y distancia entre la figuración en el juego y en las representaciones sacras. Escribe al respecto:

La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpresado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procura un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven. Sin embargo, la realización mediante representación lleva también en todos sus aspectos, los caracteres formales del juego. Se 'juega', se lleva a cabo la representación dentro de un campo de juego propio, delimitado como fiesta, con alegría y libertad. Para ello se ha cercado un mundo de temporada. Su efecto no cesa con el término del juego, sino que su esplendor ilumina el mundo de todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelve de nuevo la temporada de los juegos sagrados (Ibid, pp.30)

← Juego y
Rep. Sacras.

Considerando que la cultura surge bajo la forma de juego, encuentra en las fiestas sagradas, en los cultos, en las ceremonias de las tribus primitivas, los verdaderos caracteres del juego. Son actividades que se salen de la vida corriente, se mantienen ajenas a ella y se desarrollan dentro de un campo propio, constituido para tal fin y con reglas a cumplir. "Lo que se ofrece es un drama, es decir, una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición" (Ibid, pp.31). De las formas de este juego cultural, considera el autor, ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal.

Ante la posibilidad de que esta idea de analogar lo sagrado al juego resulte inconsistente, Huizinga introduce la noción de "seriedad". Generalmente se cree que el juego se opone a lo serio, pero el autor plantea que aún el juego del niño reviste la mayor seriedad que puede concebirse. Lo mismo ocurre con el deportista, el violinista, el actor, y afirma

el carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime... los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían en el campo del concepto 'juego' (Ibid, pp.36)

Los juegos sacros y los juegos de belleza corresponden para el autor al nivel de "vida seria".

De esta manera, lo sagrado quedaría incluido dentro de lo serio concebible en todo juego. Esta idea, veremos luego, es una de las más cuestionadas por Roger Caillois que si bien rescata mucho de la obra del autor holandés, cree ver en lo sagrado algo muy lejano al juego.

Lo lúdico en las manifestaciones culturales.

En un capítulo de su obra, "El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje", realiza un análisis de la palabra juego en diversos idiomas. Así establece a lo largo de su estudio la categoría de juego en relación a su amplitud o no; afirmando:

El lenguaje en modo alguno ha distinguido desde un principio con la misma precisión semejante categoría universal, comprendiéndola en una sola palabra. Todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida y, sin embargo, no todos los idiomas abarcan el concepto 'juego' con una sola palabra, de manera tan firme



y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos [románticos y germánicos]. (Ibid, pp 50)

La cultura griega ha utilizado dos palabras. Por un lado *agón*, palabra griega que designa lucha, y por el otro, el *juego*. Lo mismo ocurre en el idioma chino y en el antiguo hindú. El autor disiente de esta diferenciación considerando que el *agón*, la competición, muestra todas las características formales del juego y pertenece -en virtud de su función cultural- al dominio del mismo.

Huizinga resume:

Lo serio en griego y en los idiomas germánicos o en otros, representa un intento secundario del lenguaje para acuñar, frente al concepto general 'juego', otro para el 'no juego'. La expresión se encuentra entonces en la esfera de empeño, esfuerzo, pena, a pesar de que estos conceptos pueden, muy bien ligarse al de juego.... Lo serio trata de excluir el juego mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio. (Ibid, pp 73)

El autor encuentra que la conexión entre *cultura* y *juego* habrá de buscarse en las formas superiores del juego social, que se presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan. Realiza su análisis pretendiendo rastrear el elemento lúdico, con todas sus características formales ya descritas, en los ámbitos considerados en apariencia dentro de la esfera de la seriedad, como ser el derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía y el arte. Sin embargo estos elementos que corresponderían a lo evolucionado de una cultura, el autor ya los vislumbra en acciones que, en sus fases más primitivas, se desarrollaban sin tener la nómima y el carácter de tal.

Para él, el proceso jurídico posee el carácter de una porfía. Entre los griegos la contienda judicial vale como *agón*,

“como una pugna sometida a reglas fijas y que se celebra con formas sagradas y en la cual las dos partes contendientes apelan a la decisión de un árbitro” (Ibid, pp. 119)

La administración de justicia tiene lugar en una corte, lugar sagrado, recortado y destacado del mundo habitual

el tribunal es un auténtico círculo mágico, un campo de juego en que se cancela temporalmente la diferencia de rango habitual entre los hombres.... Los jueces se salen de la vida habitual antes de pronunciar sentencia. Se revisten con la toga o se colocan una peluca. (Ibid, pp. 120)

Un auténtico ‘como sí’, que convierte a quien porta las ropas en “otro ser”. El proceso es una pugna por quién obtendrá el derecho, según gane o pierda, idea puramente agonal. Este término, que deriva de *agón*, es relativo a las luchas, certámenes, juegos públicos, ya sean corporales o de ingenio. Huizinga ve en la contienda judicial el carácter agonal; la lucha y competencia por demostrar la superioridad de unos sobre otros; esto lo convierte en juego.)

En torno al concepto de justicia, ‘lo que corresponderá a cada uno, lo que le está destinado’, el autor establece una relación entre derecho y los juegos de azar, siendo ésta una de las pocas oportunidades donde remite a esta categoría de juego.

El demandante ‘apuesta’ en el proceso por su derecho, es decir, que reta a la parte contraria para que, colocando una prenda le dispute su derecho.... Nos encontramos,

además, con el uso de que los que toman parte en la audiencia apuestan por el resultado del juicio. (Ibid, pp. 128)

Otra manifestación lúdica que encuentra en la acción judicial es la contienda de palabras. Lo decisivo en la lucha verbal no es el argumento jurídicamente bien labrado sino la denigración más aguda y contundente. //“Porfía denigrante como exhibición social por el honor y el prestigio” (Ibid, pp. 129).

Mediante la relación del juego con el *agón*, el autor se ve autorizado a relacionarlo con la guerra, evidenciando así el carácter lúdico de la misma, aunque presenta ciertas restricciones al concepto. Una lucha con reglas limitadoras conserva, justamente por el ordenamiento regulado, los rasgos esenciales del juego. Sin embargo para que la guerra posea, tal como afirma, una función cultural, debe moverse “...dentro de un círculo en el que cada miembro particular es reconocido como par del otro” (Ibid, pp.136).

Así, por ejemplo una emboscada, ataque por sorpresa, aunque estén al servicio de una guerra, no por esto constituyen formas agonales de la lucha, léase del juego. Para que así sea, debieran aceptarse y respetarse las reglas del mismo, no salirse del círculo mágico que lo rodea.

Si el objetivo de una guerra es, por ejemplo, la conquista de un pueblo, queda fuera del campo de la competición, ya que para hablar de *agón*, se excluyen los motores de la acción. Recordemos que desde su perspectiva, el juego para ser tal, tiene que estar desprovisto

guerra

de intereses materiales. El elemento agonal empieza a actuar en el momento en el que los adversarios se consideran como adversarios que luchan por una cosa a la que pretenden tener derecho. El poderío material se halla subordinado a motivos como el orgullo, la gloria, el prestigio y el honor.

Los “convenios sobre el tiempo y lugar de la batalla constituyen el punto central en la consideración de la guerra como porfía honrosa”. (Ibid, pp. 148)

Sus formas diplomáticas, la obligación de mantener los tratados y de declarar la guerra solemnemente, se equiparan a “una regla de juego en la medida en que es reconocido el juego mismo, es decir, la necesidad de una convivencia humana ordenada” (Ibid, pp. 152)

Afirma “Todavía con más claridad que en los dominios del derecho y de la guerra, tratados hasta ahora, se nos presenta esta uniformidad de la cultura arcaica en las porfías del saber y conocimientos” (Ibid, pp. 159).

Cabe aclarar que su análisis se basa en las culturas antiguas, donde los conocimientos sobre el universo, la naturaleza y el mundo se estaban gestando, y justamente esa era la manera de producirlos, como un juego, en plazas públicas, con competencias, en donde surgían planteos, pero quien los hacía debía encontrar la mejor manera de justificarlo y sostenerlo.

Es por esto que Huizinga escribe que, para el hombre primitivo,

cada conocimiento es un conocimiento sagrado, un saber misterioso y mágico. Porque cada conocimiento guarda una relación directa con el orden del mundo y garantiza el curso regular de las cosas. Competiciones en conocimientos sagrados se hallan profundamente arraigadas en el culto y constituyen parte esencial de él. (Ibid, pp. 159).

En la competición cultural nace el pensamiento filosófico... La sabiduría se ejercita como una sagrada habilidad y la filosofía se destila en forma de juego. (Ibid, pp. 162)

La competición enigmática no es una mera diversión, sino que es parte esencial del culto sacrificatorio; quien no puede responder paga con su vida. Es la vida misma la que está en juego.

El que pregunta sujeta al preguntado... En principio, cada pregunta no tiene más que una respuesta. Puede encontrarse si se conocen las reglas del juego. Estas son de tipo gramatical, poético o ritual (Ibid, pp. 166).

El enigma, podemos concluir, es, en un principio, un juego sagrado, es decir, que se halla a caballo entre el juego y lo serio, reviste la mayor importancia y es sagrado, sin por eso perder su carácter lúdico. (Ibid. pp. 167).

De esta manera, los enigmas, así como también la serie de manifestaciones culturales a que alude Huizinga, presentan los caracteres del juego pero conservan la cualidad de lo serio. Esto último se debe a que no son un juego corriente sino juego sagrado.

Afirma Huizinga:

La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. Es un juego sagrado, pero, en su carácter sacro, éste juego, se mantiene constantemente en la frontera de la alegría desatada, de la broma y de la diversión (Ibid, pp. 180)

La poesía se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio diferente de la 'vida corriente': "Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa". (Ibid, pp 177)

La división simétrica o rítmica del discurso hablado o cantado, la coincidencia de rimas, el ocultamiento del sentido, pertenecen también a la esfera del juego. A su vez, se presenta la conexión entre poesía y juego no sólo en las formas exteriores del discurso, sino también en las formas imaginativas y en los motivos, en el modo en que éstos operan y se expresan. Conservando el elemento agonal mediante el canto alternado, la poesía pugnaz, la lucha entre cantores y la improvisación para salir de alguna dificultad. "Alguien debe librarse, mediante una poesía improvisada, de una situación embarazosa" (Ibid, pp. 185)

Para el autor, el mito, al igual que la poesía, surgen en la esfera del juego. En forma de poesía y apelando a la fabulación, ofrecen un relato que se representa como ocurrido elevándose, jugando, a unas alturas a donde no los sigue la razón.

Respecto a la esfera del arte, el autor busca el aspecto lúdico en la música, la danza y las artes plásticas.

La música al igual que el juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber, y de la verdad. Comparten el ritmo y la armonía. Ya en los griegos, todo 'lo

Música y juego.

músico' está en conexión con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explaya su función propia.

En los antepasados se ha tomado a la música como algo que no es necesario ni siquiera útil, como el leer o el escribir, sino que sirve para llenar el espacio de ocio. El goce de la música no es buscado en función de un bien futuro, sino por ella misma.

El género esencial de toda actividad musical es el juego.... Ya sea que la música alegre y divierta a los oyentes, ya sea que exprese una alta belleza o tenga una sagrada finalidad litúrgica, siempre sigue siendo juego. Precisamente en el culto se halla a menudo íntimamente enlazada con esa otra función altamente lúdica que es la danza. (Ibid, pp. 235)

Así Huizinga establece que en ninguna realización humana la competición ha sido algo tan natural como en la música. La danza es una forma particular y particularmente completa del juego.

A pesar de que la relación con el juego parece menos clara en las artes plásticas, el autor ve en ellas una relación con el mundo sagrado: fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos y valor simbólico.

A su vez, encuentra en las formas arcaicas del arte el carácter de la competencia que se mantiene vivo en los concursos artísticos -tales como existen todavía- que no son motivados por un propósito práctico sino que en el fondo se halla la función lúdica de la competición.

Que el autor introduzca en sus conceptualizaciones la idea de juego sacro hace que todas las manifestaciones de una cultura tengan el carácter de un juego. ¿No es un exceso considerar juego por ejemplo a una porfía de saber, en donde quien no tiene respuesta para descifrar un enigma, paga con su vida? Considera que, sin embargo, el factor lúdico salta a la vista, que es indiferente al factor lúdico, el hecho de que alguien perdiera la vida por no poder descifrar el enigma. “Lo importante es el motivo lúdico como tal” (Ibid, pp. 164).

Debemos continuar el análisis de su obra, en propio de texto de época. Valores de entonces, hoy no serían aceptados, al menos en términos generales de occidente

Lugar del juego en las diferentes épocas.

En los últimos capítulos de su obra, Huizinga, a pesar de aclarar que no es su propósito, realiza un análisis cultural -del elemento lúdico- a lo largo de las épocas, mostrando cómo el factor lúdico ha ido perdiendo terreno, queriendo sí llegar a la época actual a su investigación (s. XIX) en la que se interroga la presencia o no de tales caracteres.

Analiza la cultura del Imperio Romano en contraste con la helénica -que ha venido desarrollando y considerando como prototipo de lo lúdico en la cultura- afirmando que “a primera vista, la vieja sociedad romana parece mostrar muchos menos rasgos lúdicos que la griega” (Ibid, pp.251). Encuentra cualidades como parquedad, probidad,

pensamiento práctico, económico y jurídico, fantasía escasa y superstición sin estilo. La sociedad era extremadamente desarrollada. Habían llegado al escepticismo y la incredulidad en torno al refinamiento de la ciencia, la filosofía y el gusto estético de los griegos.

Sin embargo, el autor plantea que “Un estado no es nunca una institución puramente utilitaria. Adquiere su forma sobre el plano lúdico de la época” (Ibid, pp.253) Así, el desarrollo a que el Estado romano ha llegado está recubierto con una falsa ‘brillantez externa’ que refleja el carácter lúdico. Tanto su estructura social y económica, sus construcciones, su forma de gobierno, la idea de justicia, todo sirve según el autor a “la exhibición ostentosa, al goce de la vida, a las diversiones y a una fama vanidosa” (Ibid. pp. 254). Encuentra en la cultura romana según Huizinga un intento de alcanzar el prestigio, el honor, el poder y la gloria; todo esto impulsado por la primitiva idea agonal. Concluye entonces que por más ‘seria’ que parezca la configuración de la sociedad del Imperio Romano, todo indicaría que conserva carácter lúdico.

En la Edad Media, al haber heredado del pasado las grandes formas culturales (poesía y rito, doctrina y ciencia, política y guerra), lo lúdico posee una acotada función cultural creadora, solo en aquellos campos en que no se nutría de las raíces antiguas.

En la consagración de caballero, en el enfeudamiento, el torneo, la heráldica, las órdenes de caballería y los votos ... encontramos el factor lúdico en su plena fuerza creadora. También en la administración de justicia, el

régimen de los gremios y el mundo universitario se encuentra la acción del ánimo lúdico sobre el espíritu medieval (Ibid, pp.259)

El Renacimiento es caracterizado por la presencia de una pasión, una hondura y una pureza insuperables. Afirma "ese empeño refinado y, sin embargo, fresco y vigoroso, por la forma noble y bella es cultura 'jugada'. Toda la magnificencia del Renacimiento es una mascarada alegre y solemne con el aparato de un pasado fantástico e idealizado" (Ibid, pp.260)

En esta época se resucitan la poesía pastoril y la caballería; dos creaciones con un gran carácter lúdico, dotándolas de una vida literaria y festival.

En cuanto al Barroco "la exageración solo es comprensible por el contenido lúdico del impulso creador" (Ibid, pp. 262). Se evidencia en la vestimenta de la época, sobrecargada de adornos; también en la utilización de la peluca. De todos modos, tal contenido lúdico es encontrado por el autor en forma más patente en el período siguiente: el Rococó.

En todos los aspectos de la vida cultural del siglo XVIII encontramos el espíritu ingenuo de competición ambiciosa, de formación de clubes y de clandestinidad que se manifiestan en las asociaciones literarias y en las sociedades emblemáticas, con el afán coleccionista por cosas raras y por los seres naturales, en la afición a las sociedades secretas, en el gusto por los salones y conventículos, todo lo cual descansa en una actitud lúdica (Ibid, pp.267)

La seriedad sombría, la melancolía y las lágrimas del neoclasicismo y del romanticismo que se inicia, imprimen de tal forma su sello que a penas si queda lugar donde podamos sorprender un elemento lúdico. Pero viendo las

cosas más de cerca, resulta que la verdad es otra cosa (Ibid, pp. 271)

Esta época se caracterizó por un retorno a la cultura clásica de la Antigüedad. El siglo XVIII habrá que considerarlo como una necesidad de trasplantar la vida estética y emotiva a una esfera ideal del pasado. El autor plantea que esta demarcación de un espacio ideal revela el sentido lúdico del mismo.

Huizinga encuentra factor lúdico, con características variantes, en todas las épocas, incluso en aquellas que a simple vista se interpretarían como profundamente serias. Ahora bien, como se verá en lo que sigue, ¿por qué es tan 'terminante' con su actualidad?

Quizás el estar inserto en ella y no poder abstraerse de la misma, hará que elementos que en épocas anteriores veía como un juego, en su actualidad los piense como decadencia de la cultura, por ejemplo la guerra.

El juego en la actualidad del autor

Huizinga, llegando al análisis del siglo XIX, asegura que éste ofrece poco espacio para la función lúdica en el proceso cultural. El autor considera que cuando se patentiza el utilitarismo y el racionalismo como modo de pensamiento filosófico, luego de la revolución industrial, aparecen todas las manifestaciones de la vida social en contra del factor lúdico. "La ciencia experimental y analítica, la filosofía, el

utilitarismo y el reformismo políticos, el manchesterianismo, todas son actividades profundamente serias” (Ibid, pp. 275).

Ahora bien, lo serio según él, ¿no puede ser así mismo “juego”? Llegando a su actualidad resulta contradictoria su afirmación, ya que en sus planteos iniciales aclara que el juego bien puede considerarse serio. De ser así, no habría por qué cuestionar el carácter lúdico del siglo XIX.

El autor encuentra que las corrientes del naturalismo, impresionismo y realismo se expresan en la literatura y en el arte, viendo allí la decadencia y ajenidad en relación al juego. “Si alguna vez un siglo se ha tomado a sí mismo y a toda la existencia en serio, éste es el siglo XIX” (Ibid, pp. 275)

Como ejemplo, ve en el cambio de vestimenta la desaparición del elemento lúdico. Ésta se vuelve seria. Los elementos decorativos se pierden, desaparecen los colores animados y claros, en fin, se simplifica la vestimenta. Sin embargo, ¿por qué pensar a esto como serio y no como otra forma de jugar?

Plantea al deporte como un tránsito de la diversión a un sistema organizado de clubes y campeonatos; el juego se concibe cada vez con mayor seriedad. Las reglas se hacen cada vez más rigurosas y se elaboran más al detalle. Prima la sistematización y disciplina del juego. Los jugadores se distinguen en profesionales y aficionados; siendo la actitud del jugador profesional no ya lúdica por estar ausente lo

espontáneo y lo despreocupado. Se reconoce como causa un interés material o una necesidad.

La conexión con el culto existente en las culturas arcaicas ha desaparecido por completo en el deporte moderno. El autor refiere

El deporte no tiene ningún carácter sacro ni ningún vínculo orgánico con la estructura de la sociedad aun en los casos en que un gobierno obligue a su práctica. Es más bien una manifestación autónoma de instintos agonales que un factor de un sentido social fecundo.... Esta concepción se opone a la opinión corriente según la cual el deporte representaría en nuestra cultura el elemento lúdico en su grado máximo. (Ibid, pp. 282)

Intentando encontrar contenido lúdico en lo que él considera "confusa actualidad", plantea que hay juego que se atiesa en lo serio, pero se sigue sintiendo juego, como el caso del deporte y por otro lado,

(...) ocupación seria que degenera en juego, pero que sigue considerándose como seria. Ambos fenómenos se mantienen en conexión por el fuerte sentido agonal que, si bien en formas distintas que antes, domina al mundo (Ibid, pp.285).

En la ocupación seria, ve en la competencia mercantil el elemento agonal a partir de que el comercio comienza a crear campos de actividad en que uno tiene que tratar de superar a los demás y de sorprenderlos, haciéndose imprescindibles reglas limitadoras, que constituyen los usos mercantiles. El concepto de record surgido en el campo del deporte se incorpora a la mentalidad económica. La gran empresa organiza equipos deportivos y coloca a los trabajadores no sólo por su capacidad de trabajo sino por el desempeño en los equipos.

Sin embargo, si se tienen en cuenta las características que el autor atribuye al juego, esto bien podría considerárselo como tal: reglas limitadoras, instinto agonal, competición, afán de superar al otro. El hecho de que estén insertos en el mercado económico... ¿hace que el juego se desarrolle con intereses meramente materiales? ¿o bien no puede fundarse en el prestigio y honor de ser el portador de una camiseta, de un club, una insignia, o de un equipo de trabajo?

Por otro lado, cuando el autor determina el contenido lúdico general de la vida social de su época, encuentra dos clases, aquellas que utilizan formas lúdicas que se dan de manera más o menos conciente, para encubrir algún propósito de la sociedad o de la política denominando a esto *juego falso* y, a su vez, manifestaciones que superficialmente demuestran algo lúdico y que nos despistan.

La vida cotidiana de la actual sociedad se ve gobernada, en medida creciente, por una cualidad que tiene algunos rasgos comunes con el sentido lúdico.... Es esa propiedad que podríamos designar como 'pueril', es decir una palabra que designa el carácter inmaduro de una actitud espiritual (Ibid, pp. 292)

Esta actitud encuentra Huizinga que nunca se ha presentado en las proporciones y con la brutalidad de la actualidad, de 'su' actualidad.

Se pregunta si se puede designar como función lúdica esa puerilidad. // A pesar que asemeja el carácter lúdico a lo pueril, este último no posee la función creadora de cultura

que al juego corresponde de manera excluyente, que sí poseen las formas arcaicas. Si bien esta puerilidad conserva ciertos rasgos lúdicos, plantea que carece de las características esenciales del juego auténtico: carácter desinteresado, limitación espacio-temporal, libertad, orden, reglas propias, por lo cual, "La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso" (Ibid, pp. 295)

Al hacer referencia a la 'puerilidad', el concepto no queda del todo claro, más bien el autor no hace explícito exactamente a que refiere con ello ¿qué será para él, el carácter inmaduro de una actividad espiritual? ¿Hará referencia a tiempos en donde lo religioso, lo cultural y las festividades sagradas se fueron haciendo a un lado para dar lugar a nuevas formas de cultura?

En torno a la guerra, que es un tema que Huizinga ha desarrollado en su obra como ejemplo de juego noble del periodo arcaico, que descansaba en la obligatoriedad de las reglas, dirá que actualmente, las relaciones internacionales se mueven en una lógica no ya de rival-contrincante, sino de 'amigo-enemigo' perdiendo de esta manera el carácter agonal. El enemigo es considerado un obstáculo que debe derribarse. Lo que respecta a la 'preparación para la guerra' conservaría el viejo impulso lúdico, sin embargo, allí donde se introduce el elemento moral, se eleva la acción hacia lo serio.

Huizinga, al momento de escribir su obra (1938), se halla inserto en un contexto de guerra, y vemos que plantea:

Aunque en la moderna preparación para la guerra se haya perdido todo lo que unía al juego con la fiesta y con el culto, no por eso se ha desprendido de los carriles del juego. Pero ¿es por ello la guerra todavía un juego? ¿también para los atacados, para aquellos que luchan por su derecho y su libertad? (Ibid, pp. 301)

Resulta paradójico que aquella guerra a la que refiere como 'guerra noble del periodo arcaico' sea considerada un juego para él y que la guerra que le tocó vivir tan de cerca, aquella que finalmente le costó la vida en 1945, la plantee en términos de interrogante.

O bien podría pensarse a ambas como lúdico o bien a ninguna. En toda guerra el otro es un enemigo a derribar, con atacados, y gente vulnerada en sus derechos y libertades.

El autor cree que una cultura auténtica no puede subsistir sin ciertos caracteres lúdicos, es decir, con reglas y dentro de límites libremente reconocidos. Hoy día, al vacilar lo lúdico en todos los ámbitos de la vida, la cultura se encontraría para él, en peligro de caer en la barbarie y el caos, sin autolimitación ni autodominio. El juego se convierte en falsedad.

III. El juego ¿es verdaderamente uno?

Roger Caillois

Roger Caillois fue escritor, sociólogo y crítico literario francés. Nació en Reims el 3 de marzo de 1913 y falleció en Le Kremlin-Bicêtre el 21 de diciembre de 1978.

Realizó sus estudios superiores en París. En 1927 traba amistad con los componentes del grupo literario Le Grand Jeu (entre otros, René Daumal y Roger Gilbert-Lecomte), a través de los cuales descubre la obra de Arthur Rimbaud, el Conde de Lautréamont y Saint-John Perse. En 1932, ingresa en el grupo surrealista, movimiento que considera «el equivalente contemporáneo del romanticismo». En 1933 entra en la École pratique des hautes études, donde estudia sociología de la religión con Marcel Mauss y mitología comparada con Georges Dumézil. En diciembre de 1934 abandona el surrealismo, desencantado por la falta de rigor científico de los surrealistas y la naturaleza meramente literaria de sus experimentos.

También en 1934 conoce a Gastón Bachelard y Geoges Bataille. Junto a éste y Michel Leiris, funda en 1937 el Collège de Sociologie, un grupo de intelectuales que intenta llevar las preocupaciones surrealistas a un nivel científico y denunciar la vaciedad ideológica del totalitarismo

nazi y soviético. Ese mismo año, finaliza su tesis doctoral, dedicada a los “demonios del mediodía”.

Invitado a Buenos Aires por Victoria Ocampo en 1939, permanece en Argentina durante la Segunda Guerra Mundial. Vive durante cuatro años en la casa de Ocampo, Villa Ocampo. En 1941, creó el *Instituto Francés de Estudios Superiores de Buenos Aires*, donde se enseñaba francés, latín, filosofía y música. Así, escribe Wladimir d’Ormesson (ex embajador de Francia en la Argentina, y miembro de la Academia Francesa), “en momentos en que la verdadera Francia estaba amordazada, su voz quedaba intacta -gracias a Roger Caillois- en ese hermoso lugar de la Argentina; y no sólo en aquel país, sino en varios otros de América Latina” (d’Ormesson, 1972, pp.99)

Publicó la colección de *La porte étroite*, impresa en francés, en Buenos Aires, con donaciones argentinas, a beneficio del *Comité Francés de Socorro a las Víctimas de la Guerra*.

Tras regresar a Francia en 1945, desarrolla la colección *La Croix del Sud*, que incluye una serie de obras escritas por latinoamericanos, entre ellos Gabriela Mistral, Borges, Neruda, Porchia, que no se limitan al público francés sino que las difunde entre el público internacional. Entre 1948 y 1971, es alto funcionario de la Unesco. En 1971 ingresa en la Academia francesa.

La obra de Caillois, principalmente ensayística, presenta un pensamiento en constante evolución, influido



especialmente por Marcel Gauss, Rudolf Otto, el surrealismo y Bataille.

En sus primeras obras, intenta dotar al imaginario surrealista de un fundamento científico: así, en *La mantis religiosa* (1934) relaciona a este insecto con la mujer fatal, afirmando que esta figura sólo puede comprenderse desde la «biología comparada». En "El mimetismo y la psicastenia legendaria" (1935) da una interpretación novedosa del mimetismo de los insectos, negando que se trate de una estrategia defensiva, e interpretándolo como la manifestación de un instinto de abandono, una tendencia a la despersonalización y la confusión con el medio que va unida a una pérdida de vitalidad. El mimetismo, la magia homeopática, la asociación de ideas afines (a través de la comparación y la metáfora), la psicastenia y la esquizofrenia serían manifestaciones ligadas entre sí de esta tendencia.

Durante la etapa del College de Sociologie, Caillois, muy influido por Bataille, examina en *El hombre y lo sagrado* (1939) el problema de lo sagrado, que considera fuente de la cohesión social. A su entender, lo sagrado posee dos polos opuestos y complementarios: lo sagrado como respeto de la norma (que rige durante la mayor parte del tiempo) y lo sagrado como trasgresión (privativo del Carnaval y otros períodos festivos, pero también de la guerra, que puede considerarse una «fiesta negra»). El descrédito moderno de lo sagrado ha originado el desorden social, caldo de cultivo del totalitarismo. Dado que resulta imposible devolver a la sociedad en su conjunto esta dimensión perdida, Caillois y

Bataille proponen la constitución de comunidades restringidas de intelectuales que tomen como modelo las sociedades secretas. Sin embargo, Caillois nunca llega a entrar en *Acéphale*, la sociedad secreta creada por Bataille para hacer realidad esta propuesta.

Durante la Guerra, Caillois toma partido por la civilización frente a la barbarie nazi, oponiendo el ideal de Atenas (que subordina las virtudes militares a las civiles) al de Esparta (en el que los valores militares se constituyen en un fin por sí mismos). Defiende la verdadera democracia como una meritocracia que produce élites capaces de gobernar sabiamente la república.

En los años 50, Caillois contribuye al desarrollo de los estudios sobre los juegos con su obra *Los juegos y los hombres* (1958), en la que propone una clasificación de los mismos en cuatro categorías, según el elemento que predomine en los mismos: la competencia (*agón*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). Ejemplos de estas categorías son, respectivamente, el fútbol, la lotería, el jugar "a los piratas" y el dejarse caer rodando por una ladera.

Con su *Antología de lo fantástico* (1958), en la que reivindica a Jan Potocki, Caillois hace una aportación importante a los estudios sobre el tema, estableciendo una oposición entre lo maravilloso y lo fantástico. En la literatura maravillosa (por ejemplo, los cuentos de hadas) el lector acepta un mundo distinto al nuestro, con distintas reglas; en



la literatura fantástica, un elemento incongruente se introduce en nuestro mundo, causando terror y sorpresa.

En los años '60 y '70, inspirándose en Karl Popper, arremete contra el marxismo, el psicoanálisis y el estructuralismo de Claude Lévi-Strauss, que a su juicio tienen en común el hecho de presentarse como ciencias cuando en realidad se basan en premisas imposibles de falsar.

En sus últimos años, Caillois analizó en *El río Alfeo* y *La escritura de las piedras* la relación que parece existir entre las formas complejas del mundo mineral y las figuras del imaginario humano. Retoma así una de las preocupaciones de Baudelaire y el surrealismo: la búsqueda de correspondencias entre la Naturaleza y el pensamiento humano. Dado que el mundo es finito, las cosas se repiten, combinan y solapan, creando patrones reconocibles en ámbitos diversos.

La lectura de Caillois acerca de Huizinga

Caillois considera a *Homo Ludens*, la obra de Johan Huizinga, "una de las más jugosas. Una inteligencia aguda y poderosa, servida por dotes de expresión y de exposición poco comunes" (Caillois, 1945, pp. 100)

A su vez opina que su tesis posee un valor y originalidad, en torno al juego, nunca desarrollada hasta el momento. Sin embargo, le cuestiona que "recarga los juegos

de un peso abrumador" (Caillois, 1958, pp. 9) y el hecho de no estar claramente identificadas "las distintas actitudes psíquicas que suponen las diferentes variedades de juego: de destreza, de fuerza, de combinación, de azar, etc." (Caillois, 1945, pp. 101)

Asimismo, frente al intento fallido de Huizinga de encontrar una sola palabra en los diferentes idiomas que designe al juego, Caillois se interroga:

"¿El juego, es verdaderamente uno?" (Ibid, pp. 102)

Así, afirma que "el estadio olímpico y el tapete verde, implican para sus devotos, disposiciones en las que llegaríamos indudablemente a descubrir puntos de contacto, pero que, en lo esencial, poco tienen que ver una con otra" (Ibid, pp.102)

El autor considera que Huizinga

estudia mucho más las estructuras externas que las actitudes íntimas que dan a cada comportamiento su significación más precisa. De ahí que las formas y las reglas del juego sean objeto de un examen más atento que las necesidades que el juego mismo satisface (Ibid, pp.102)

De esta idea deriva lo que cree la tesis más audaz pero a la vez más frágil de la obra de Huizinga: la identificación de lo lúdico a lo sagrado. Caillois dice ser el primero en reconocer las conexiones entre aquellos. Sin embargo, no cree

que las formas de los juegos y de los cultos, por el hecho de que tomen igual cuidado en separarse del curso ordinario de la existencia, ocupen en relación con ésta una



situación equivalente, ni que encierren, por esta razón, un contenido idéntico (Ibid, pp.106)

Huizinga subraya que el contenido del juego es secundario, y Caillois considera que: "no es este el caso de lo sagrado que es, por el contrario contenido puro, fuerza indivisible, equívoca, fugitiva, eficaz" (Ibid, pp.106)

Planteada la relación existente entre el juego y lo sagrado queda por aclarar la relación que Caillois establece entre éstos y la vida ordinaria.

Lo sacro sólo se parece al juego en la medida en que ambos se oponen a la vida real, en relación a la cual ocupan, sin embargo, situaciones contrarias. Lo lúdico nos distrae o nos reposa de ella, lo sacro la domina y decide su suerte (Caillois, 1943, pp.76). En tanto no se hagan presentes la ficción y el recreo, lo sagrado no es juego, sino institución (Caillois, 1958, pp.13)

En el juego el hombre se aparta de lo real, va en busca de una actividad libre... se trata de un espacio privilegiado, donde rigen convenciones especiales y donde los actos no tienen sentido más que de acuerdo con éstas... Lo exterior, esto es la vida, resulta en comparación una especie de selva, en la que mil peligros nos acechan... En la vida ordinaria, cada cual es responsable de sus actos (Ibid, pp.107)

En función de lo anterior Caillois define al juego como una actividad libre en la que el hombre se encuentra desembarazado respecto a las consecuencias de sus acciones. Ahora bien, en cuanto a lo segundo -sacro y vida real- el autor afirma que lo sagrado se desarrolla dentro de límites y reglas rigurosas. El hombre vuelve a la libertad, a la vida ordinaria, cuando sale del templo, donde sus actos "no entrañan tan fatalmente consecuencias inexpiables" (Ibid, pp.109)

En suma, para Caillois "uno se siente tan aliviado al pasar de la actividad sagrada a la vida profana como cuando se pasa de las preocupaciones y vicisitudes de ésta al clima del juego" (Ibid, pp.109)

El autor establece una jerarquía entre lo sagrado, lo profano y lo lúdico para dar cuenta del grado de libertad presente en cada uno de ellos. Así lo lúdico, actividad libre por excelencia, es placer y diversión en relación con la vida; y ésta, lo profano, es vanidad y diversión en relación con lo sagrado.

En *Juego y Civilización* (1961), el autor afirma que

El juego descansa y entretiene. Evoca una actividad sin imposición, pero también sin consecuencia para la vida real. Se opone al lado serio de la vida y merece, así, la calificación de frívolo. Por otra parte, se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. En efecto el juego no produce nada: ni utilidad ni obras... Al fin de cada partida... los jugadores vuelven a las mismas condiciones del principio (Caillois, 1961, pp. 61) Todo juego es sistema de reglas. Estas definen lo que es o lo que no es *de juego*, es decir, lo permitido y lo prohibido (Ibid, pp. 63)

Estas reglas tienen carácter arbitrario e inmodificable, de lo contrario el juego se destruye.

Sin embargo, lo reglado no excluye, según el autor, la posibilidad de que haya movilidad, es decir que la libertad subsiste en el seno mismo del rigor.

A su vez, analiza las acepciones del término 'juego' evidenciando que designa "no sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, los

símbolos o los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo" (Ibid, pp. 61)

El autor ejemplifica esto con los juegos de naipes o juego de ajedrez;

Conjuntos completos y numerables en donde un elemento más o menos, y el juego es imposible y se falsea (Ibid, pp. 62)

Considera a la noción de juego como totalidad cerrada, inmutable que se desenvuelve en un mundo esencialmente cambiante. Esta idea podría analogarse con la conceptualización de Huizinga que concibe al juego como limitado y con un fin en sí mismo, separado de la 'vida corriente'.

Para el autor la palabra 'juego' designa también el estilo o rasgos que distinguen a un jugador de otro. De esta manera el término combina, según Caillois, las ideas de límites, libertad e invención.

Por otro lado, el autor introduce en torno a la noción de juego, los conceptos de azar y habilidad,

(...) recursos recibidos de la casualidad o la fortuna y de la inteligencia más o menos despierta (Ibid, pp. 62)

Huizinga, en su obra, no establece una clasificación de los juegos, de hecho ni se interesa por ello, sino que procura utilizar un concepto general para referirse a la totalidad de las manifestaciones lúdicas en la cultura.

Para Caillois, diferente a Huizinga, no es el juego mismo el que crea civilización, cultura, sino las disposiciones

psicológicas que el juego traduce y desarrolla. Para él, el juego satisface necesidades.

Podríamos dejar planteada la pregunta: ¿Y cuáles son esas necesidades que el juego satisface a las que refiere Caillois?

Para el autor francés, la manera de vencer, esto es, el recurso a que se apele y las habilidades que se pongan en práctica, son más importantes que la victoria misma. Por el contrario, Huizinga, al hablar de 'ganar' considera que lo primario es "la exigencia de exceder a los demás, de ser el primero y de verse honrado como tal" (Huizinga, 1938, pp. 81) con el fin de adquirir prestigio y honor.

Teoría de los juegos

Uno de los caracteres que Huizinga atribuye al juego es el desinterés material. Por esto, excluye de su teorización los juegos de azar y las apuestas. Pero el autor francés, centrándose justamente en este punto, considera que en los mismos no hay producción de bienes [materiales] sino solo desplazamiento de ganancias. No habría de esta manera un interés material. Por el contrario, considera que los deportistas profesionales, en los que hay una paga por su desempeño, no son ya jugadores sino hombres de oficio. Los juegos de azar así concebidos ilustrarían más al juego que los deportes profesionalizados.

Al comenzar *La teoría de los Juegos* (1958), Caillois hace un desarrollo de las características formales ya descritas por Huizinga denotando su acercamiento y coincidencia con respecto a estas ideas. Sin embargo, éstas, para el autor hacen a la forma pero no al contenido.

Caillois ve en las diferentes teorizaciones en torno al juego, la falencia de haber omitido las actitudes psicológicas que disponen y desarrollan. En función de éstas, el autor establece cuatro rúbricas principales. Para él no resulta del mismo orden considerar:

la espera por la decisión de la suerte, el deseo de probar la propia excelencia, el gusto de la competencia o del riesgo, la parte de la libre improvisación, la manera como ésta encaja con el respeto por las reglas (Caillois, 1945, pp.102)

El juego consiste "en proporcionar a estos poderosos instintos una satisfacción formal, ideal, limitada, mantenida aparte de la vida corriente" (Caillois, 1958, pp. 63)

Al introducir lo que él llama "disposición psicológica", que viene de la mano de la satisfacción a que el juego propende, se nos presenta en el autor una contradicción: esta satisfacción implicaría que el juego ya no sea una actividad desinteresada, característica formal que le atribuye.

Si se piensa al juego como el encargado de satisfacer ciertas necesidades personales o de responder a tal o cual "disposición psicológica", entonces la teoría de Caillois ¿es una teoría del juego?, ¿no sería más bien una teoría de las necesidades que el juego satisface? ¿O de disposiciones



personales que impulsan a la gente a jugar a diferentes cosas? Se aleja de esta manera de la teorización de Huizinga, que si bien presenta contradicciones, realiza un estudio exhaustivo del juego como tal y de las manifestaciones del mismo en la cultura.

Caillois tiene un pensamiento más racional. En su obra tiende a dividir, a categorizar al juego. En función de las habilidades que se utilicen los piensa como más o menos evolucionados.

En el prólogo de su obra reconoce, como Huizinga, que el juego cuenta entre las actividades de la especie pero considera que a la vez debe expresar las tendencias fundamentales que incitan al juego. Si estos resortes son tan fuertes, también manifiestan su influencia en la vida cotidiana y en las instituciones y no sólo en el mundo del juego.

Así, las categorías que establece son: *agón*, competencia; *alea*, azar; *mimicry*, simulacro; *ilinx*, vértigo. Sin embargo, considera que esto no abarca por entero al universo del juego, solo "lo distribuyen en cuadrantes gobernados cada uno por un principio original" (Ibid, pp.25)

Pero dentro de ellos se ordenan en una progresión a partir de dos polos antagónicos: *paidia* y *ludus*. Al primero corresponde "un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría, por donde se manifiesta una cierta fantasía incontrolada" (Ibid, pp.25)



Atañe a esto, lo que el autor denomina sociedad de barullo, sociedades primitivas en las que reina igualmente la *mimicry* y el *ilinx*, que aseguran la cohesión de la vida colectiva. Al *ludus* lo toma como aquel extremo opuesto en el cual se canaliza, se absorbe, se disciplina y enriquece a la *paidia*. Se la somete a convenciones arbitrarias, imperativas y difíciles. El *ludus* exige esfuerzo, paciencia, destreza e ingeniosidad. A esto corresponde la sociedad de contabilidad, sociedades ordenadas, de oficinas, con sus códigos y baremos, donde prevalece el *agón* y el *alea*. El contrato social consiste "en un compromiso, un descuento implícito entre la herencia, es decir, una especie de azar, y la capacidad, que supone comparación y competición" (Ibid, pp. 96)

Dentro de la categorización, el autor aúna juegos que a simple vista son dispares, tanto juegos corporales como de inteligencia, los de fuerza o los que requieren destreza o cálculo.

Pasemos a una breve puntualización respecto de ella.

Agón. Aquellos juegos de competición donde se crea la igualdad de oportunidades para que los jugadores se enfrenten a igual nivel, principio esencial de la rivalidad, aunque una igualdad absoluta no parece enteramente realizable. Se trata de una rivalidad en torno a cualidades ya sea de rapidez, aguante, vigor, destreza, memoria, ingeniosidad, etc. sin apelar a recursos exteriores. El

ganador aparece como el mejor dentro cada categoría, siendo este reconocimiento el móvil del juego.

El agón se presenta como la forma pura del mérito personal, y sirve para manifestarlo (Ibid, pp.29)

Para Caillois, se comprueba la noción de *agón* en otros fenómenos culturales fuera del juego:

el duelo, el torneo, ciertos aspectos constantes y notables de la llamada guerra cortés (Ibid, pp. 30)

Huizinga también hace uso del concepto de *agón* para referirse al juego. Pero difieren en que para él todo lo agonal es juego (siempre que se respeten las reglas). El duelo, el torneo, esto que Caillois considera fenómenos culturales ajenos al juego, para Huizinga forman parte de lo lúdico.

Alea. Comparte con el *agón* la característica de igualdad de posibilidades en los jugadores, pero en éste, las condiciones son absolutamente idénticas para ambos.

El concepto designa aquellos juegos contrarios al *agón*, en donde el jugador queda sujeto no ya a sus habilidades personales, sino a la suerte y al destino, esto es, al azar. Caillois resalta el carácter extraordinario de estos juegos, siendo los únicos que resultan privativos de la especie humana;

(...) exigen, por una parte, una representación de las leyes del universo, de la cual solo es capaz una reflexión objetiva y calculadora; por otra parte, suponen una pasividad, una abstención voluntaria que se acomoda muy poco a los impulsos despóticos del instinto (Ibid, pp. 35)

Mimicry. Esta forma de juego también permite al jugador evadirse de la vida corriente pero no haciéndola

diferente como en el *alea* y el *agón*, sino haciéndose otro. Así,

El sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo (Caillois, 1986, pp. 52)

Utiliza el término *mimicry*, que en inglés significa mimetismo, más específicamente de los insectos, para dar cuenta de la naturaleza elemental, casi orgánica que la genera.

Sigue una evolución de tal término en torno a las conductas de los vertebrados en los cuales se presenta el contagio y la imitación, para finalmente llegar al simulacro, donde la mímica y el disfraz son los móviles complementarios de esta clase de juegos.

Esta categoría de juego, presenta todas las características del mismo: suspensión de lo real, delimitación espacio-temporal, convención y libertad; pero no se patentiza claramente la sumisión a reglas imperativas y precisas. Se halla más bien gobernado por la ficción, que para el autor, sustituye a aquéllas.

Ilinx. Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en:

(...) un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir en la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana (Ibid, pp. 58)

Al *Ilinx* lo considera una perturbación que se busca por sí mismo.

Para satisfacer esta necesidad de espasmo, sobre todo en la edad adulta, se han inventado, con la industrialización, las maquinarias para darle intensidad a esa sensación. Los parques de diversiones, por ejemplo, fueron creados para tal fin. El vértigo se convierte así en una categoría de juego.

De todos modos, el autor establece conjunciones que resultan fundamentales entre los principios de los juegos. Encuentra entre el *agón* y el *alea* una exacta simetría que aparece en la naturaleza del mismo:

... ambas son paralelas y complementarias. Una y otra requieren una absoluta equidad, una igualdad matemática de probabilidades y que, al menos, se aproxime lo más posible a un impecable rigor (Caillois, 1958, pp. 84)

Ambos ocupan el dominio de la regla. Por otro lado, el modo de designar al vencedor es inverso en las dos especies de juego: "en una, el jugador sólo cuenta con él, en la otra cuenta con todo excepto con él" (Ibid, pp. 84)

En cuanto al polo de la *mimicry* y el *ilinx*, ambos suponen un mundo desordenado en el que los jugadores improvisan constantemente. Ninguno de los dos reconoce código. La primera, supone por parte del jugador "la conciencia del fingimiento y simulacro, mientras que lo propio del vértigo y del éxtasis es aniquilar toda conciencia" (Ibid, pp. 85)

En uno hay desdoblamiento de la conciencia entre la propia persona y el papel desempeñado, y en el otro, hay posesión, confusión y pánico.



El simulacro, por sí mismo, es generador de vértigo, y el desdoblamiento, fuente de pánico (Ibid, pp. 85)

Así, un tipo de cultura fundado en la pantomima y el éxtasis que logra salir de esto, se convierte en civilización; siendo este encauzamiento el nacimiento mismo de la civilización.

En el apartado "De la turbulencia a la regla", (Caillois, 1986, pp.64) el autor plantea que en el origen del juego hay una libertad primera, necesidad de relajamiento, así como también distracción y capricho, correspondiente a la *paidia*. Pronto nace el gusto por la dificultad gratuita, el *ludus*; el placer de inventar reglas y plegarse a ellas. Junto con las convenciones, aparecen los primeros juegos bien determinados, a los que Caillois atribuye una virtud civilizadora.

Nada muestra mejor el papel civilizador del juego que los frenos que acostumbra oponer a la actividad natural (Ibid, pp. 66)

En el mismo desarrollo lúdico del niño, Caillois encuentra una evolución que va de la necesidad de agitación, movimiento y ruido; pasando por el deseo de burlarse, desafiar, hacer muecas, hasta llegar a la necesidad de crear sus propias reglas. Esto último sería un esbozo de *agón*, ya que nos encontramos según el autor en el plano de la *paidia*. Será necesario introducir las convenciones, las técnicas, los utensilios para ingresar a la esfera del *ludus*.

Por otro lado, realiza un entrecruzamiento vinculando estos dos conceptos en el seno de las diferentes categorías en donde se vislumbra la progresión de la *paidia* al *ludus*.

Para ello utilizamos el cuadro por él desarrollado en la pág. 79 de su obra "Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo".

	AGON (competencia)	ALEA (suerte)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vértigo)
PAIDIA ↑ Estruendo Agitación Risa loca	Carreras, luchas, etc. (no reglamentadas) Atletismo	Rondas infantiles Cara o cruz	Imitaciones infantiles Juegos de ilusión Muñeca, panoplias, máscaras, disfraz.	"mareo" infantil Tiovivo Sube y baja Vals
Cometa Solitario Solitarios ↓ Crucigramas	Boxeo, Billar, Esgrima, Damas Fútbol, Ajedrez Competencias deportivas en general	Apuesta Ruleta Loterías simples, compuestas o de aplazamiento	Teatro Artes del espectáculo en general	Volador Atracciones de feria Esquí Alpinismo Cuerda floja
LUDUS				

Nota. En cada columna vertical, los juegos se clasifican de manera muy aproximativa en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente, en tanto que el elemento *ludus* crece de manera también constante.

Si sabemos que el *ludus* es aquel que disciplina y educa a la *paidia*, el autor se interroga qué sucede si la

convención no es aceptada o se siente como tal. Ante esto teoriza

Ni las formas ni la libertad del juego pueden seguramente subsistir. Sólo queda, tiránica y apremiante, la actitud psicológica que empuja a adoptar tal juego (Caillois, 1958, pp. 62)

El juego se corrompe por contagio con la realidad. A cada una de las cuatro rúbricas responde una perversión propia que resulta de la falta de freno y protección. Podemos decir que se presenta puramente la paidia y se propaga a la vida corriente subordinándola a sus propias exigencias. Se nota así la importancia que atribuye el autor al *ludus* y a las convenciones por su efecto civilizador.

Recapitulando, el autor considera al juego como modo de disciplinar y ejercitar los instintos, y proporcionan un modelo controlado de la realidad que permite el aprendizaje de virtudes necesarias para el desarrollo de la vida ordinaria. En función de esto, Caillois se plantea como objetivo proponer una sociología a partir de los juegos, y no ya una sociología del juego. Así intenta explicar las diferencias entre sociedades y culturas en cuanto al lugar y prevalencia que adjudican a cada categoría de juego, y por ende, a cada disposición psicológica.

El destino de cada cultura, tanto el éxito como el estancamiento, está inscripto en la preferencia que conceden a una u otra de las categorías elementales del juego, ya sea de vértigo-simulacro o competencia-azar, que no tienen por igual la misma fecundidad. Esto, a la vez, revela el estilo y los valores de cada sociedad.



Así, el autor afirma que

No es absurdo intentar el diagnóstico de una civilización partiendo de los juegos que de manera particular prosperan en ella. En efecto, si los juegos son factores e imágenes de cultura, se sigue que, en cierta medida, una civilización, y, dentro de una civilización, una época, puede caracterizarse por sus juegos. De ello se deduce necesariamente la fisonomía general de aquella, así como útiles indicaciones sobre las preferencias, debilidades y fuerzas de una sociedad dada en tal momento de su evolución (Ibid, pp. 89)

Las categorías en el mundo moderno según Caillois

La *mimicry* y el *ilinx* permanecen en el hombre como tentaciones, subsisten en el estado de diversiones infantiles o de comportamientos aberrantes.

En una sociedad libre del embrujo de la pareja *mimicry-ilinx*, la máscara necesariamente pierde su virtud de metamorfosis ... La propia máscara ha cambiado de apariencia. En gran parte, también ha cambiado de destino. Pues, en efecto, adquiere una nueva función, estrictamente utilitaria (Caillois, 1986, pp.217)

La máscara se utiliza ahora para proteger la identidad. El autor la analiza bajo las formas del antifaz y la máscara grotesca del carnaval. En cuanto al primero, máscara elegante, símbolo de intriga, produce un ligero estremecimiento. Asegura el anonimato y así protege y libera. El carnaval, por su parte, pertenece al plano popular. No se trata de aventuras galantes ni intrigas, sino que son bromas groseras, mímicas bufonas, exceso de ruidos y movimiento. Esto va en contra del decoro y la moderación que debe mantenerse el resto del año.

Esta decadencia de la *mimicry* sagrada es otra cosa que un juego, por lo demás presenta la mayoría de sus características. Más cerca de la *paidia* que del *ludus*, simplemente permanece por entero del lado de la improvisación anárquica, del desorden y de la gesticulación, del puro gasto de energía (Ibid, pp. 219)

El autor hace mención, en la sociedad policíaca, al uniforme como sustitución de la máscara de la sociedad de vértigo. Está basada en principios opuestos; mientras una estaba destinada a disimular y aterrorizar, la otra "Hace del individuo el representante y el servidor de una regla imparcial inmutable" (Ibid, pp.229), también es un disfraz pero deja el rostro al descubierto.

El salto decisivo que da entrada a la civilización y al porvenir en la historia según Caillois, coincide con la sustitución de los prestigios de la *mimicry* y del *ilinx*, por las normas del *alea* y del *agón*. El momento en que se destruye la alianza entre simulacro y vértigo es aquel en el que se introduce la *parodia*, atemperando mediante la risa lo que hubiera desembocado en el trance y en la hipnosis producto de mímicas embrujadoras y máscaras divinas.

El autor, a lo largo de su obra, se empeña en asignarle a los juegos de azar un valor civilizador, reemplazando los juegos de las sociedades más primitivas y 'viscerales'. Para él, estos juegos responden a sociedades racionales y administrativas, en los que impera el cálculo y la regla. Mundo frío y racional de la justicia distributiva. Esto demuestra el pensamiento racionalista que posee el autor.

Es sabido que el azar tiene mala fama y reputación, sobre todo en una sociedad racional, capaz de descifrarlo todo: los fenómenos económicos, políticos, biológicos, fisicoquímicos, etc. El azar aquí constituye un insulto permanente y aquellos que se entregan a estos juegos representan lo humillado y miserable.

Paul Yonnet, (1988) en *Juegos, modas y masas* plantea que,

(...) lejos de constituir un obstáculo al desarrollo último de la racionalidad (espera escatológica de un final del azar), la práctica de los juegos de azar dio nacimiento al cálculo de probabilidades (29 de julio de 1654, carta de Pascal a Fermat sobre el problema de las "partidas" en la cuestión de cara o cruz). Esos juegos, condenados de larga data por la Iglesia, representaron durante algunos siglos la lucha del espíritu del cálculo contra el espíritu del caos. Además, piénsese moralmente lo que se quiera sobre esto, dichos juegos son humanos por excelencia. Pues si los animales conocen juegos de competencia, de simulacro y de vértigo, ignoran en cambio las prácticas lúdicas de azar que exigen facultades de representación, de cálculo y de objetivación exclusivamente humanas (Yonnet, 1988, pp.24)

En síntesis, tanto Huizinga como Caillois son dos teóricos que realizaron un análisis exhaustivo del juego y su vinculación con la cultura y la sociedad. Entre ellos se presentan puntos de coincidencia y a la vez divergencias.

Para el primero, el acento recae sobre el aspecto formal del juego y las reglas que lo conforman. Lo que él denomina "caracteres formales", descuidando por completo el contenido del mismo. Esto lo condujo a plantear la tesis de que lo sacro es lúdico.

Para Caillois esta tesis es la “más audaz pero a la vez más frágil de la obra de Huizinga”. Considera que hay conexiones entre ellos pero la diferencia en el contenido resulta ser tan significativa que no se los puede analogar. La disposición al juego es para él muy diferente a la disposición a lo sagrado.

Caillois coincide con el análisis de los aspectos formales que llevó a cabo el autor holandés, pero para él, lo más importante del juego es el contenido del mismo, y la disposición psicológica a jugar a tal cual cosa. Para él no es lo mismo, el “resorte interno” que impulsa al hombre a correr una carrera en una competición que a sentir vértigo en una montaña rusa. Establece así una jerarquía que va a hacer de los juegos su función civilizadora.

En esto difieren y mucho. Huizinga considera que los juegos de las antiguas culturas tienen más de lúdico que los de las culturas más modernas que se ven impregnadas de una organización regida por patrones económicos. Para él, cuando el factor económico se introduce en el mundo del juego, éste pierde el carácter de tal, ya que no se respeta, entre otras cosas, lo desinteresado del mismo.

Caillois considera que Huizinga termina su ensayo con una visión pesimista, poniendo en tela de juicio la presencia o no de caracteres lúdicos en la cultura moderna.

Por su parte, también establece una jerarquía de los juegos en cuanto a su función civilizadora, pero él lo ve justamente en las disposiciones psicológicas que impulsan a



jugar. Considera así que la pareja *alea* (azar) - *agón* (competición) son más enriquecedoras para la cultura que la díada *mimicry* (mimetismo) - *ilinx* (vértigo). Aquellas están más cerca del *ludus*, y éstas de la *paidia*.

Esta diferenciación en tipos de juegos, no fue realizada por Huizinga, quién, por el contrario, tenía como objetivo encontrar un único concepto, inclusive en el mundo del lenguaje, para designar al juego. Ante esto Caillois aduce que “cargó a los juegos de un peso abrumador”.

Para el autor francés entonces, el juego difiere según las habilidades que se pongan en práctica para ganar, es decir, los recursos utilizados para tal fin.

En cuanto a los juegos de azar, Huizinga los descartó de su análisis por considerar que carecen de un sentido social fecundo. Para él, esta clase de juegos no tiene otro sentido que la obtención de ganancia económica.

Caillois por el contrario, resalta el carácter extraordinario de estos juegos, siendo los únicos que resultan privativos de la especie humana. Exigen, para él, una representación de las leyes del universo, de la cual solo es capaz una reflexión objetiva y calculadora; y además suponen una pasividad, una abstención voluntaria que se acomoda muy poco a los impulsos despóticos del instinto.

IV. El juego en el siglo XXI

Una innovación propia del siglo XX fue la incorporación de aquello otrora perteneciente de manera exclusiva a otros campos, al desarrollo tecnológico surgiendo los llamados "juegos virtuales".

En los últimos años, producto de la globalización y del desarrollo de las nuevas tecnologías, surge Internet como un instrumento que, entre muchas otras cosas, se encuentra al servicio del juego. La facilidad de su manejo y la versatilidad provocaron la existencia de un gran número de usuarios (Alvarez y otros, 2008, pp.8)

Esta clase de juegos pueden poseer contenido mítico, fantástico, legendario, y también los hay de deporte o estrategia.

Las investigaciones realizadas en el marco del Proyecto en el cual se inserta el presente trabajo, nos aportan datos significativos. Algunos de ellos se desarrollan en red, en donde conectados a través de Internet permiten que varias personas jueguen en simultáneo en un espacio virtual. Esto les brinda la posibilidad de armar equipos, elaborar estrategias compartidas y crear reglas sociales entre los jugadores de cada equipo. Puede tratarse de administrar una ciudad, un ejército, o crear un personaje, en lo cuales se puede ir aumentando niveles y experiencia realizando diferentes misiones o peleando con otros personajes.

Los elementos formales en el juego virtual

Así como Huizinga cuestiona el carácter lúdico del juego en el momento en que desarrolla su obra, nosotras nos vemos inducidas a cuestionarnos si las formas de juego que prevalecen hoy día, en el marco de la virtualidad y el desarrollo de las tecnologías y la globalización, conservarían o no las cualidades, atributos, elementos formales del juego tal como lo caracterizó el autor.

Nos proponemos para tal fin, desglosar la definición, pensándola en torno al juego en la perspectiva actual, haciendo uso para ello del “Estudio exploratorio descriptivo de narrativas de niños y adolescentes respecto de los juegos virtuales en red” desarrollada por Maria Luján Alvarez, Fernando Bustamante y Gisela Doña, en el año 2008, en el marco de su tesis de grado.

Vemos entonces que los juegos virtuales se desenvuelven como actividad libre; no es un juego por mandato ni coacción, sino que se encuentra gusto en ello.

La limitación espacial en estas formas de juego es clara, pero con características propias. Es un espacio real y físico, pero a la vez “virtual”.

El escenario virtual de los juegos multiplayer está habitado por un sinnúmero de jugadores, constantemente conectándose y desconectándose. En ese gran espacio se encuentran los sujetos contenidos dentro de coordenadas específicas: mapas en el *Counter*, ciudades dentro del mundo de un juego RPG [Rol Playing Games]. Los habitantes de estos escenarios se encuentran, se enfrentan y en ocasiones se alían [entre sí] (Ibid, pp.28)

// Sin embargo, la limitación temporal aquí no está definida de antemano, ya que depende de las posibilidades e intereses propios de cada jugador. A diferencia de otros juegos, que tienen una duración preestablecida o que llegado el momento finaliza por la victoria de alguno de los contrincantes, en este espacio los propios jugadores consideran que el avance (pasar de nivel) es proporcional al tiempo que se le dedica. Ariel, 17 años, refiere “si jugás 15 minutos por día no haces tanto. Por eso es que hoy en día es tan importante tener una computadora buena, con Internet banda ancha” (Ibid, pp.10)

Esto da cuenta de que el tiempo es flexible y subjetivo,

La noción de tiempo cronometrado, occidental y moderna, queda erosionada por los escenarios que facilitan los juegos virtuales, en los cuales es posible quedar atrapados por tiempos ilimitados que solo acota el *aburrimiento*. El cuerpo pareciera suspenderse sin registro de apetito, ni de cansancio, ni de los efectos de la quietud (Minnicelli, 2008, pp. 29)

Algunos testimonios refieren que se utiliza una excesiva cantidad de horas, llegando muchos inclusive a dejar de lado necesidades básicas como la comida y el sueño.

En esta clase de juego los participantes se encuentran plenamente absorbidos. Los límites entre lo que es juego y lo que es de la vida corriente se desdibujan, siendo todos los esfuerzos dirigidos al éxito del primero. En los testimonios se puede leer que los jóvenes comienzan a

tener dificultades en los ámbitos laboral y escolar frente a la imposibilidad de “salirse del espacio de juego”.

Hay dentro de estas nuevas configuraciones reglas preestablecidas e inherentes, y también normativas creadas por los participantes. Más allá del objetivo creado por el programador, los jugadores establecen reglamentaciones algunas momentáneas y otras fijas, en donde el fin es lograr que el juego resulte más competitivo, eliminando disparidades. No se puede utilizar estrategias que de hacerlo faciliten la victoria y la finalización del juego.

Las disposiciones frente a las reglas varían entre los jugadores. Hay quienes consideran que deberían hacer uso de los recursos que el juego otorga y hay quienes consideran que la ventaja que se obtiene utilizándolos es desleal.

Estos últimos reflejan el carácter desinteresado del juego, no prevaleciendo el resultado sino el hecho de que el juego se prolongue y conserve. Daría cuenta del carácter agonial del mismo, en donde las reglas pretenden la igualdad de condiciones. Como afirma Huizinga “algo está en juego”, siendo este “algo” no ya el resultado material del mismo, sino el hecho ideal de que el juego salga bien, resulte.

Claro está que en los juegos virtuales, al igual que en cualquier otro, la idea de ganar existe, pero ¿que es lo que prima?, ¿se pretende ganar el juego buscando el honor y el prestigio a la manera de Huizinga? ¿También podría pensarse que se satisfacen ciertas necesidades tal y como

plantea Caillois? De ser así ¿qué necesidades, qué resortes internos impulsan en estos juegos?

El ganar beneficia a todo el grupo al que pertenece el ganador. Se refleja en ciertos juegos virtuales donde existiendo la posibilidad de pertenecer a un clan, por las habilidades reconocidas por sus pares, el jugador se ve honrado. Dentro de los mismos servidores hay un ranking de posiciones según el desempeño del jugador.

Recapitulando la cuestión de lo reglado en el mundo virtual, nos encontramos con que las transgresiones son seriamente sancionadas. Las reglas del juego son aquí también obligatorias y no permiten duda alguna. Las sanciones van de la advertencia a la expulsión y son producto de la decisión del administrador. Sin embargo, hay un espacio, "el foro", donde los participantes denuncian a aquellos que infringen la norma y luego el encargado decide si vale la pena o no echarlo.

Mientras las reglas masivas son custodiadas por los operadores o administradores, las que se acuerdan en una partida son custodiadas por los propios jugadores y por tanto el tipo de sanción que se establece es diferente. En el primero hay verticalidad con un mecanismo de expulsión formal y explícito, siendo solo la denuncia la participación que tiene el resto de los jugadores. En el segundo, son los jugadores los que establecen la vigencia de las normas y deciden la sanción que se aplicará, no siendo ésta explícita ni formal.

Los juegos virtuales son vividos y sentidos “como si”. Los jugadores eligen y crean personajes con diferentes características y habilidades. “Son” y “hacen” cosas diferentes a la vida corriente, matan gente y monstruos, conquistan ciudades, ganan competencias deportivas sin ser deportistas.

Por otro lado, los jugadores suspenden su identidad personal utilizando alias o “nicknames” que le brindan la posibilidad de ser otro. Estos funcionan como modo de identificación de los jugadores. Asimismo los jugadores reconocen que esto es un juego, pueden establecer una diferenciación entre lo que es de la vida real, el espacio real, y lo que acontece en el juego, espacio virtual. Afirma Felipe de 14 años que “si bien tomas algunas cosas, no las llevas a la realidad, nada más es un juego. El objetivo del juego, o sea, vos sos o counter o terrorista y tenes que matar al adversario. El juego es bastante sangriento pero no, yo creo que a mi, digamos, no me afecta para decir `voy a salir y voy a matar a alguien`” (Alvarez y otros, 2008, pp. 28)

Los juegos virtuales y las categorías fundamentales.

Haciendo uso de las conceptualizaciones que Roger Caillois desarrolla en torno al juego, podemos pensar a los juegos virtuales como más cercanos al extremo del *ludus* en lo que va del polo de la *paidia* al mismo. Recordemos que la *paidia* se caracteriza por la diversión, turbulencia, libre improvisación y despreocupada alegría. El autor lo

corresponde con las formas menos evolucionadas de juego. Por otro lado, el *ludus* es aquel que canaliza esta exhuberancia traviesa y espontánea sometiéndola a convenciones arbitrarias, imperativas y adrede difíciles, contrariándola cada vez a enredos más embarazosos con el fin de hacerle más penoso el llegar al resultado apetecido. Requiere de mayores esfuerzos, paciencia, destreza e ingeniosidad. Estos constituyen las formas de juego más evolucionadas.

Así, vemos en los juegos virtuales, una complejidad que implica tanto las tecnologías aplicadas y las habilidades que requieren su utilización, como así también el estar sometidos indefectiblemente a un sistema de reglas arbitrariamente pautado por los jugadores mismos, como también por los límites tecnológicos del juego, que hacen que el juego adquiera cada vez mayores niveles de dificultad.

Resulta paradójico el hecho de que a las dificultades, estrategias y reglas pautadas por los creadores del juego, los propios jugadores, acuerdan sus propias reglas con el fin último de que el juego resulte más complejo aun, evitando disparidades y ventajas de unos sobre otros. Esto patentiza para nosotras el hecho de que hoy día muchos de los juegos virtuales en red constituyan un claro ejemplo de lo que Roger Caillois considera *ludus*.

Así mismo, vemos “condensado” en estos juegos las diferentes categorías fundamentales que el autor opone.

En primer término, encontramos que predomina el *agón*. Un combate, donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales. Este es el principio esencial de la rivalidad. La competición supone el reconocimiento de la excelencia en un dominio dado, por lo cual se hace necesario una tensión sostenida, una preparación apropiada, esfuerzos asiduos y voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia. El fin de los encuentros no es para cada antagonista causar un daño serio a su rival, sino demostrar su propia superioridad.

Por otro lado, vemos en estos juegos la conjunción fundamental entre *agón* y *alea*, donde este último interviene en lo referente a la exigencia de una equidad absoluta, una igualdad de oportunidades matemática que se acerca a un rigor impecable. Puede verse que en los juegos virtuales hay un resto librado al azar dado por el hecho de que los contrincantes son otros jugadores, y su obrar no puede anticiparse ni preverse.

Encontramos también, aunque con menor peso, ciertos rasgos propios de la *mimicry* y el *ilinx*.

La categoría *mimicry* aparece en tanto que los jugadores desarrollan un verdadero “como sí” en la elección y creación de personajes, y en la identificación con un nombre alternativo (nick). Se convierten en tales personajes y actúan en consecuencia. El sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que él es distinto de sí

mismo; olvida, disfrazada, se despoja pasajeramente de su personalidad para fingir otra.

De acuerdo a los avances de la investigación en curso, la conexión con el espacio virtual es tal que una persona, a pesar de estar sentado frente a una pantalla, tiene la impresión de estar dentro del escenario virtual, y en algunos juegos, tiene el mismo punto de vista que tendría de estar presente en ese escenario. Los mismos jugadores aluden a las sensaciones corporales que esto les genera, una especie de vértigo, trance, turbación, propia del *ilinx*.

¿Función creadora de cultura?

Lo que observó Huizinga con la profesionalización del juego, devenido en competiciones deportivas, lo llevó a cuestionar el carácter lúdico de tales manifestaciones y la función civilizadora del juego. Lo mismo viene aconteciendo en los últimos años con la proliferación de estas nuevas formas de juego, las virtuales, que son consideradas dentro del imaginario social como coartadoras de la imaginación y creatividad, y generadoras de aislamiento y violencia.

Ahora bien, ¿existe tal violencia? ¿es el juego el que la genera? Siguiendo la línea de Caillois ¿puede pensarse que esta clase de juegos funciona como modo de disciplinar y ejercitar los instintos?. La violencia, aprehendida por otras vías, ¿no será canalizada de éste modo, es decir, jugando?



Quizás la reticencia a estas nuevas formas de juego responde a la propia resistencia frente al cambio inminente e inevitable del contexto, a la que por cierto también pudo haberse visto sometido Huizinga, y que se ve plasmada en el pesimismo de los últimos capítulos de su obra.

Sin embargo, la complejidad de estas formas de juego y de las reglas que lo constituyen ¿no hace al mismo un instrumento de cultura fecundo? ¿no sería factible atribuirle una virtud civilizadora tanto por las nuevas redes sociales que permite y engendra como así también el lenguaje propio que funda?

Estamos insertos en un proceso de cambio social y cultural generado por la aparición de estas nuevas tecnologías y el juego no permanece ajeno a ello.

La pregunta que queda abierta es si ciertamente el juego es generador de cultura, es decir, como afirma Caillois, un instrumento que designa el destino de cada cultura, tanto el éxito como el estancamiento.

De serlo, ¿consideramos a los juegos de hoy como portadores de un sentido social fecundo? ¿podremos evaluar el estado de nuestra sociedad, es decir, el estilo y los valores que imperan, centrando nuestra mirada en las formas de juego?

Tanto Caillois como Huizinga pusieron en el juego el rol de generador de cultura. No es la cultura la que establece el tipo de juego, sino que para ellos es el juego quien la genera. De alguna manera ¿es cómo si el juego estuviese

en el centro y a partir de allí se desarrollara la sociedad, la civilización, la cultura, como una especie de ludocentrismo?

VI. Referencias bibliográficas

- Alvarez, M. Luján, y otros. "Estudio exploratorio descriptivo de narrativas de niños y adolescentes respecto de los juegos virtuales en red". Trabajo de Investigación de pregrado, año 2008
- Benbenaste N. y Neri, C. *Video-juegos: Un análisis psicoepistemológico. El sujeto del conocimiento válido*. Bs. As.: Ediciones Cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas, U.B.A. (2004)
- Caillois, R. *Huizinga, Johan, Homo Ludens. El juego y la cultura*. Buenos Aires, En: Revista Sur, nº 108. Septiembre 1943
- Caillois, R. "Lo lúdico y lo sagrado". Buenos Aires. En: Revista Sur, Nº 22 (1945)
- Caillois, R. *Teoría de los juegos*. Barcelona. Editorial Seix Barral, S.A. (1958)
- Caillois, R. *Juego y Civilización*. Buenos Aires, En: Revista Sur, nº 268. ene-feb 1961
- Caillois, R. *Antología de lo fantástico*. Buenos Aires. Editorial Sudamericana (1967)
- Caillois, R. *Los juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, (1986)
- Cañeque, H. *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires. Editorial "El Ateneo". (1993).

- Huizinga, J. *Homo Ludens*. Buenos Aires-Barcelona. Emecé editores. (1938).
- Levis, D. "Videojuegos: cambios y permanencias", En: *Revista Comunicación y Pedagogía*, Nro.184, Barcelona. (2002)
- Minnicelli, M. "El Juego, Cosa Seria". En: *Revista Novedades Educativas*. N° 62 pp. 86-88 (1994).
- Minnicelli, M. *Infancia, legalidad y juego en la trama del lenguaje*. Bs. As., Noveduc, 2008
- Moreno, I. *El juego y los Juegos*. Bs. As.: Lumen. (2005)
- Muñoz Gutiérrez, C. "Juegos Virtuales: Identidad y Subversión", En: *Revista Astrágalo* N° 14. pp. 67-68. (2000)
- Neri, Roberto. *Juego y Juguetes*. Buenos Aires, Eudeba, 1963
- Scheines, G. "Juego y cultura". En: *Escritos de filosofía*. N°11. Buenos Aires. (1983).
- Silva, H. "Paradigmas y niveles de juego" En: RAMOS, José Luis (comp), *Juego, educación y cultura*, México: ENAH – Conaculta. (1999).
- Silva, H. "El juego de Eleusis. Presentación y propuestas de aplicación pedagógica". En: RAMOS, José Luis y Janeth Martínez (comps.) *Diversas miradas en torno al juego*. México: ENAH-Conaculta. (2000).