



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE HUMANIDADES

EL JUEGO COMO POSIBILIDAD DEL SER DEL HOMBRE.  
UNA APROXIMACIÓN A LA CONDICIÓN LÚDICA DEL SER HUMANO DESDE  
LA PERSPECTIVA DE ROGER CAILLOIS

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRO EN HUMANIDADES: Filosofía Contemporánea

PRESENTA:

Luis López Pachango

Dr. Roberto Andrés González Hinojosa  
DIRECTOR DE TESIS

Dr. José Salvador Arellano Rodríguez  
CO-DIRECTOR DE TESIS

Dr. Marco Antonio Urdapilleta Muñoz  
TUTOR INTERNO DE TESIS



Mayo de 2023

## **ÍNDICE**

**Introducción.....3**

### **Capítulo I: Idea entorno a la noción de juego según Roger Caillois**

1.1- Definición de juego.....16

1.2- Características del juego.....24

1.3- Condiciones necesarias donde se desenvuelve el juego...33

1.4- Juegos como representación de la cultura.....41

### **Capítulo II: La posibilidad de ser de otro modo**

2.1- La separación de universos: de la realidad y de juego...46

2.2- La división de los juegos en 4 cuadrantes y los principios que los rigen.....59

2.3 La corruptibilidad de los principios regidores.....68

### **Capítulo III: De la posibilidad de conciliación.**

3.1.- Ludus y paidia.....83

3.2.- La experiencia humana a través de los videojuegos como un modo de ser diferente.....104

**Conclusiones.....125**

**Bibliografía.....132**

## **INTRODUCCIÓN**

Los seres humanos compartimos una serie de características con los animales, también hay algunas otras tantas que nos alejan o nos diferencian de ellos. La cultura es una creación que nos hace diferentes de los demás seres, porque pensamos en todo aquello que surge de nosotros, además de realizarlas, las observamos, las analizamos y nos damos a la tarea de concebir porque estas son de tal manera y no de otra. Lo mismo ocurre con otras tantas de nuestra creación como la música o el arte y todas las acciones lúdicas. Todo lo que creamos lo hacemos para nuestro engrandecimiento social y desarrollo, todo lo que construimos es para nosotros, para facilitarnos nuestra vida y en muchas ocasiones también funciona para hacerla más complicada.

Los seres humanos llevamos a cabo muchas acciones, la mayoría son con el fin de crear algo, ya sea para crear un patrimonio con el cual poder subsistir en la vida en sociedad o para demostrarnos que somos capaces de realizarlo. Aquí es donde entra en acción el desempeño de lo que conocemos como trabajo ya que al realizar esta acción no hacemos otra cosa sino rentar o vender nuestra vida para con ello poder obtener una remuneración la cual nos permita costearnos la vida que nuestra sociedad nos exige.

Es en base a este tipo de vida en sociedad como el pensamiento se desarrolla ya que se ha separado a las actividades productivas de las que no lo son y se les ha nombrado como actividades o acciones inútiles, es decir, que carecen de alguna utilidad pragmática para la vida en sociedad de los seres humanos. Se ha colocado a la música, al arte e incluso a la filosofía como una de estas actividades inútiles, pero estas no son las únicas, sino que también se nos ha hecho

desdeñar o erradicar por completo a los fenómenos lúdicos que nos otorgan un cierto grado de diversión.

Desde hace mucho tiempo se ha creído que este tipo de acciones pertenecen o se pueden dar exclusivamente a un cierto grupo de personas que tiene la posibilidad de ocuparse de ellas y esto solo responde a que este grupo de personas pertenecen a un pequeñísimo grupo que no tiene la necesidad de trabajar o lo hace indirectamente al contar con otros individuos que trabajen por ellos. Para que quede claro, se ha pensado que estas actividades son solo para gente adinerada, aquella gente que se ocupa de cosas tan fuera de la sociedad común porque cuenta con el tiempo y no tiene preocupación alguna por la obtención del sustento.

Tal tipo de ideologías no podrían estar más erradas ya que no importa de ninguna forma el nivel social y económico con el que se cuente ya que este tipo de acciones se presenta en todos los niveles del ser humano. Por ejemplo, los juegos.

Otro de los puntos de partida es la diferencia en tanto se presenta los juegos y la dificultad de estos en las diferentes edades de los seres humanos, es decir, la diferencia que se muestra entre los juegos de los niños y los juegos de los adultos. Las características y las reglas de estos son muy diferentes ya que así lo establecen las capacidades racionales y las condiciones que permean a cada uno de los seres humanos en sus diferentes edades. También ha surgido en la actualidad una serie de teorías que permiten analizar y comprender el comportamiento de los niños teniendo como base de la comunicación a los juegos en los que se desenvuelven.

Podríamos incluso abordar este tema cuando nos ocupamos de los juegos mismos, no en relación con otros seres o en

relación con otros fenómenos, si nos sumergirnos en el juego mismo y todas las posibilidades que de ello se desprenden. Podríamos entrar en el universo de los juegos haciendo una clasificación de los mismos o haciendo notar todas y cada una de las características que imperan en estas actividades, de la misma forma podríamos coincidir en los puntos en que los juegos se transforman en otra cosa. Podemos ver cómo es que estos se corrompen y como se traslada el sentido del juego a la obtención de algo.

Contraponer algo a los juegos es una acción que se ha hecho desde siempre y esto enriquece el sentido mismo de los juegos ya que se considera a estas actividades lúdicas como algo que carece de seriedad. Por ello es que se contrapone con lo serio y esto nos lleva en cualquier dirección a la vida seria, esta vida seria no es otra cosa sino aquella vida en sociedad donde estamos desempeñando el rol de padre, madre, hijo, empleado, director, estudiante, doctor, por mencionar algunas. En la vida seria predomina un estado de preocupación por el futuro y por el presente ya que hay cierta tendencia por la adquisición de bienes que una actividad como el trabajo nos pudiera proporcionar. Pero esta actividad conocida como trabajo es uno de los productos de la vida en sociedad y es ella a la que se ha permitido dominar en la vida de los seres humanos. El trabajo consume en gran parte la existencia de los hombres.

El estar sumergido en las actividades serias como el trabajo pareciera ser que está eliminando todos aquellos despliegues del ser humano que se encuentran fuera de la vida seria como lo es el juego, pero tampoco se escapan de esta racionalización de los despliegues del ser ya que como mencionamos en unas líneas atrás también el juego y el arte

sean corrompido siendo llevados al plano de lo serio. Tal cosa no hace sino trasladarlos o ser vistos como unas actividades que se pueden considerar como trabajos pero que están dejando de lado su esencia, la de tener sentido en sí mismo, y ahora el sentido de estas es el de obtener una remuneración que sea suficiente para costear la vida en sociedad que se nos ha impuesto, por ello es importante analizar cómo es que los juegos pueden ser nombrados como tales sin perder ese sentido puro que los distingue de las demás actividades, sin dejar de concebir que en estos puede manifestarse de la misma forma lo serio como lo no serio.

Por ello abordamos el estudio del fenómeno conocido como juego partiendo de la teoría que Roger Caillois nos propone sobre los juegos y la clasificación que hace de éstos, además de las características mencionadas y de la bipartición de dos extremos o polos en los que se colocan los juegos. Apoyados por otros autores como Huizinga y su análisis del fenómeno lúdico en la cultura. Hay que remontarnos al inicio de los juegos, es decir, a todo aquello que da origen a los juegos mismos y esto es posible si rastreamos que los juegos provienen de los rituales sacros y de las festividades de las antiguas culturas de los seres humanos. Tampoco hay que dejar de lado que esta actividad no es propia de los seres humanos, sino que la diferencia radica en el sentido y la complejidad de los juegos de los hombres y de los demás seres.

Además del análisis de los cuadrantes propuestos por Caillois distinguiremos en ellos los principios que rigen en cada uno y con ello poder realizar un análisis minucioso de la forma como cada uno de ellos se corrompe, esto es posible ya que en este tiempo permea un sentido de corruptibilidad en los seres humanos y en las acciones que realiza. Es posible cuando

se le atribuye un sentido que no se encuentra en un primer momento en cualquier actividad, un sentido que mancha, que corroe y que se apodera de la acción para hacerle un cambio que lo degenera.

La teoría de juegos propuesta por Roger Caillois en su obra, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo* es un parteaguas en el estudio de los juegos ya que junto con otro estudioso del tema como lo es Johan Huizinga son pioneros del estudio de esta actividad, en Huizinga se asume de mayor forma el estudio de esta actividad desde un punto de vista más cercano con la cultura, es decir, en el estudio de Huizinga los juegos son estudiados como aquello que es parte importante de la cultura de las sociedad, incluso se podría decir que los juegos forman la cultura. Una de las semejanzas entre la teoría de Caillois y la teoría propuesta por Huizinga la encontramos en las características en las que se desenvuelven los juegos, por ejemplo, al mencionar que la actividad lúdica se desarrolla dentro de ciertos límites tanto espaciales como temporales.

En estos puntos convergen ambas teorías y ello da pauta para la posibilidad de contrastar o incluso complementar la definición de uno con la del otro y con ello tener una visión un tanto más completa de lo que se desea analizar. Pero estos dos pensamientos también se encuentran con la forma en que Duvignaud hace hincapié en que el juego es una actividad que le permite al ser humano una especie de salida de la vida que comúnmente lleva, es decir, el juego permite a los seres humanos que se encuentran desempeñando su papel en sociedad, atareados, cansados y sobre todo con la intención de poder costear su vida en sociedad, el juego permite un escape de todo esto que los aqueja, le permite un escape de todas las cosas en las que se desempeña y de todo lo que consume su existencia

en sociedad. Este tipo de escape abre una brecha en la continuidad de algo ya establecido, algo que por el simple hecho de vivir en sociedad se adquiere como propio y rige la existencia de los seres humanos. En este punto encontramos una de las coincidencias del pensamiento de Caillois, de Huizinga y de Duvignaud ya que todos coinciden en que el juego es una actividad aparte, es decir, algo que está separado de la vida seria o que permite un escape de todo lo que aqueja a los seres humanos.

Una actividad como el juego también se encuentra presente en otros ámbitos de la sociedad humana e incluso podríamos decir que también es una de las características que diferencian a los seres humanos de los demás animales, esta es la del juego, jugar adquiere una importancia muy marcada en esta distinción ya que esta actividad tiene connotaciones muy distintas tanto en los animales como en el ser humano, por ello en los *Tratados de estética* de Schiller se enuncia que sólo juega el hombre cuando es hombre, en el pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega y todo esto lo dice a raíz de que en el pensamiento de Schiller están ligados el juego y la belleza, ya que estas nociones son de carácter vital, es decir, la noción de belleza y la de juego son las que despliegan la naturaleza íntegra del hombre. Esta noción que plantea Schiller de relacionar al juego con la belleza es un pensamiento que nos amplía el panorama de la distinción de los juegos entre los individuos y los animales como plantea el pensamiento de Huizinga y que a su vez se asemeja de igual forma con la teoría de juegos propuesta por Caillois.

Otra de las nociones muy marcadas del pensamiento de Roger Caillois en su teoría sobre los juegos la encontramos en que para jugar se requiere de libertad para poder inmiscuirse en

una actividad como esta. La libertad permite a los jugadores adentrarse en los juegos y de la misma forma permite a los jugadores abandonar o tomar la decisión de dejar de jugar en el momento en que así lo decidan. Y con ello encontramos que Erik Erikson dice que "el juego es movimiento libre dentro de límites prescritos (...) allí donde la libertad se ha ido, o los límites, el juego termina."<sup>1</sup> Es característica sumamente importante de los juegos y que incluso lo hacen posible el que apelen a la libertad de los individuos que se encargan de sumergirse en estas actividades. En este sentido la teoría de Roger Caillois está en concordancia con el pensamiento que tiene Erick Erickson respecto a que en los juegos se desarrolla un cierto grado de libertad.

Relacionado con los juegos encontramos también algunas controversias en las que el pensamiento de Roger Caillois no se encuentra del todo acoplado o, mejor dicho, en dónde se critica el pensamiento o la postura sobre los juegos propuesta por Huizinga. Este punto en el que Caillois critica a Huizinga es al mencionar que los juegos son carácter de gasto puro de tiempo y por lo cual son improductivos, es decir, que las actividades lúdicas según el pensamiento de Huizinga no producen ganancia alguna en el sentido en que estos son un espacio separado de la realidad y con ello se introduce el pensamiento de Caillois y confronta en total desacuerdo la postura de Huizinga al plantear que hay juegos en los que sí se puede sacar algún beneficio o producto de ellos. Aquí Caillois introduce lo que conocemos en muchas ocasiones como los juegos deportivos o los juegos de azar en los que existe una especie de profesionalización de los individuos que llevan a cabo este tipo de actividades. Los profesionales de los

---

<sup>1</sup> Erikson E., *Juego y desarrollo*, Barcelona, Grijalbo, 1998, 118.

juegos viven de realizar estas acciones, a raíz de considerar a algunos individuos como profesionales de los juegos surge a su vez la idea de que todos los juegos sin importar del tipo que sean pueden ser corrompidos por una serie de circunstancias en la que los principios que rigen los juegos son aparentemente manejados en beneficio de quien así lo desea.

Con esta crítica de Caillois sobre Huzinga podemos notar que también sale a la luz lo que en realidad significan los juegos para los seres humanos, a saber, toda actividad que pueda considerarse como un juego requiere de un sentido fundamental que lo hace ser lo que es, por ello Caillois hace la aclaración sobre los principios que rigen a los juegos y como estos pueden ser corrompidos. Antes de los principios hay que dejar claro que es lo que mueve a los jugadores a desempeñar una acción que pueda considerarse un juego. ¿Qué es lo que motiva a los seres humanos a jugar? Hay un cúmulo de sentimientos, sensaciones o incluso necesidades que permiten o dan rienda suelta a que los hombres puedan jugar.

Se juega por muchos motivos incluso como ya se mencionó ahora también se juega para obtener un beneficio que permita a los profesionales de los juegos poder costearse la vida en sociedad, es decir, se juega como trabajo. Aquí podemos ver como varios puntos ya mencionados se entrelazan y se deja ver como estos están ligados por el hecho del sentido propio de los juegos y de lo que motiva a los hombres a jugar. Se juega como descarga de energía excedente o por el contrario por el tener la posibilidad de recargarse de energía que permita el poder seguir manteniendo el ritmo que la vida sería requiere, también se juega por una especie de escape de esta realidad que parece abrumadora para los seres humanos y que consume la mayor parte de su tiempo. Otro motivante de los juegos es que estos

permiten una suspensión de la existencia ya que se desarrollan en un universo aparte. Pero con esta última idea viene también la pregunta sobre ¿cuál es la importancia de los juegos? Y esta pregunta será respondida en el desarrollo de este texto y de la profundización del análisis de la teoría propuesta por Caillois respecto al tema.

Mencionamos anteriormente a algunos pioneros de los estudios de los juegos pero debe quedar claro que no son los únicos, son solo algunos de los que son mayormente conocidos y si este tipo de cuestiones no obtiene el alcance a gran escala que un tema como este requiere es por el hecho de que se sigue teniendo la idea de que actividades como los juegos son inútiles para la vida de los humanos y por ello se centra la atención mayormente en todo a lo que se le atribuye el dote de ser una actividad útil. Esta visión es errónea ya que como mostraremos en el desarrollo del tema, una actividad llamada juego tiene gran importancia en la vida de los seres humanos ya que le permite un cierto grado de felicidad respecto a todo lo que lo aqueja en la vida seria, es decir, la vida en sociedad. "Según Duvignaud; la escases de estudios sobre el juego, así como la poca consideración con la que cuenta en el ámbito de la investigación científica, se deben precisamente a su carácter improductivo, pues las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fútil."<sup>2</sup>

Con este planteamiento de Duvignad distinguimos que hay una especie de polaridad que se ha realizado a lo largo de la historia de los seres humanos ya que en ella podemos hacer una

---

<sup>2</sup>Duvignaud Jean, *El juego del juego*, Fondo de cultura económica, México, 1982, pag.13

separación de sus acciones. Esta separación de acciones está sometida a un juicio de valor que las coloca como acciones útiles o inútiles, productivas e improductivas. Todas las acciones humanas pasan por esta división en la que no se hace sino clasificar lo que parecieran cosas con mayor atención que otras, pero de ninguna forma esto es posible ya que todas las acciones o actitudes humanas son importante para los individuos que las realizan, no hay grados de importancia y realizar un juicio de valor sobre ellas es una labor totalmente errónea.

Los caminos de las investigaciones sobre los juegos están desarrollados en muchas aristas, las principales están centradas en todo aquello que los juegos producen como enseñanzas a los niños e incluso a personas con diferentes capacidades. Son tema de investigación en el sentido en el que son capaces de aportar a la sociedad, ya sea como terapias o como una especie de comunicación en la que todo elemento representa cierto tipo de comportamientos. Por ello encontramos estudios de los juegos relacionados con la psicología como el texto llamado "Psicología del juego" de Daniil Elkonin, incluso se relaciona a los juegos con los derechos de los individuos como en el texto llamado "El derecho al juego" de Raimundo Dinello, también se aborda al juego desde una perspectiva que va amas encaminada a las relaciones personales como en el texto de Humberto Maturana y Gerda Verden -Zöllner llamado "Amor y juego", así como estos hay una gran variedad de temáticas abordadas desde los juegos o en relación con los juegos. Sin embargo, me parece de cierta forma descuidada un aspecto fundamental del tema del juego, este es, el aspecto que hace necesarios a los juegos en la vida de los seres humanos y como esta necesidad por jugar se inmiscuye en su existencia para dotarlo de mayor vitalidad.

Una de las aristas que menos se ha abordado en relación a las investigaciones que sobre el juego se desarrollan está encaminada en el sentido filosófico de los juegos, es decir, cuál es la finalidad del juego en la vida del hombre, el ¿por qué? y ¿para qué? del juego. Por ello me parece pertinente la elaboración de este escrito para desarrollar este tema apoyado por algunas teorías de los estudiosos de esta actividad. El análisis que hacemos aquí sobre el juego tiene vigencia en tanto notamos la relatividad con la que los diferentes tipos de juego se desarrollan o van cambiando de acuerdo con el paso de los años y de las ideologías que rigen el actuar humano. La actualidad del tema del juego no es otra cosa sino encontrar cuál es el fin de los juegos en esta época y con ello poder notar si continúan siendo lo que se consideraba en otras épocas o por el contrario, analizar si éstos se han transformado en alguna otra actividad. Este es uno de los principales aportes que se encuentran a lo largo de este trabajo, la posibilidad de analizar el por qué los juegos dejen de ser juegos y ahora sean vistos como una especie de trabajo, esto será abordado desde el punto principal, es decir, el sentido con el que se juega. estando este en la definición, el sentido de los juegos es el juego mismo, Una de las cosas que podemos notar ha cambiado es que ahora el sentido de los juegos resulta estar comprometido con una especie de profesionalización de estas actividades. Este trabajo se suma a los pocos esfuerzos que se han realizado por el análisis de las cuestiones lúdicas y de la posibilidad de que estas sean corrompidas por el pensamiento, la sociedad y las culturas de nuestra época actual. Este es el principal aporte de un escrito como este, marcar como incluso aquello que tiene sentido en sí mismo ahora se le ha colocado un peso adicional y se le ha retirado el

sentido en sí mismo sustituyéndolo por un sentido que lo hace perder el ser denomino como un juego.

Por ello resulta de gran importancia el estudio de un fenómeno como el juego en un sentido filosófico ya que nos permite ver con más claridad la importancia de este fenómeno en la vida de los seres humanos. Es de gran relevancia demostrar que el juego es una acción humana fundamental en todo nivel por lo que esta es capaz de dotar al ser humano a diferentes niveles y sentidos.

Esa es la principal problemática que se abordara a lo largo de este trabajo, teniendo como objetivo principal el poder analizar cómo es que se corrompen los juegos, es decir, como se desvirtúan las acciones lúdicas en manos de los seres humanos. Además, se tiene como objetivo secundario el poder hacer una conciliación que permita devolver la voluptuosidad de los juegos y esto solo es posible si consideramos los extremos de los juegos no como una lucha de contrarios sino como una relación que se basa en la armonía de los extremos, no deben ser enfrentados ni considerados como contrarios sino como extremos en los que se puede permanecer sin que se subordine el otro. Aquí no hay lucha, aquí hay una relación armoniosa que te separa de la vida común de los seres humanos y te traslada a un universo separado, en aquel universo todo es posible, en éste se da un estado puro de todo aquello que es impredecible y es en este estado puro donde se puede alojar el sentido más primigenio del juego, aquel estado en el que el juego solo tiene sentido en sí mismo y no se le ha colocado o se le ha dotado de un sentido que lo corrompa, que ya no nos saque de la vida común sino que ahora nos mantiene ahí. El juego es un escape y como tal debe permitirnos salir de la vida seria, de la vida común, así debe permanecer su sentido, debe

seguir proporcionándonos diversión y alivio de energías excedentes o de todas nuestras preocupaciones, debe hacernos olvidar por unos momentos todo aquello que nos aqueja, que nos desgasta, incluso podríamos decir que debe seguir dotándonos de cierto grado de felicidad.

En los próximos capítulos abordaremos la temática del juego en relación con la teoría propuesta por Caillois. En el primer capítulo nos adentraremos en la definición que nos propone del juego y de las características de éstos, así como las condiciones en las que se desarrollan este tipo de actividades, como cierre de este primer capítulo abordaremos lo que representan los juegos para la cultura humana. En el segundo capítulo se encontramos cuestiones un tanto más específicas de lo que es jugar ya que con ello podemos notar que hay una especie de separación de universos, el de la realidad y el del juego. Y todo esto es posible ya que tenemos claras todas las condiciones que dan paso a el desarrollo de los juegos. Así mismo, nos adentraremos a la división propuesta por Caillois en relación a los 4 cuadrantes en los que coloca a los diferentes tipos de juegos, hay que resaltar el principio que rige a cada uno de los diferentes cuadrantes. Como cierre de este segundo capítulo analizaremos si es posible corromper a los principios que rigen los tipos de juegos. En el tercer y último capítulo encontramos una propuesta que va encaminada a la posibilidad de conciliar los polos de los juegos, no los cuadrantes sino los polos denominados ludus y paidia. Como último punto encontramos un tema actual en concordancia con la relatividad de los juegos y de la cultura, nos referimos a los videojuegos y como éstos son capaces de dotarnos o dar una leve experiencia de cosas que probablemente jamás en la vida seria tendríamos la posibilidad de experimentar.

## CAPÍTULO I: IDEA ENTORNO A LA NOCIÓN DE JUEGO SEGÚN ROGER CAILLOIS

### *1.1- Definición de juego*

Tal vez en nuestro pensamiento no tengamos de forma concreta alguna definición de lo que es el juego, pero si nos preguntan por esta actividad sin duda podemos decir muchas de sus características o incluso proponer una noción que nos funcione para ese momento. Es por ello que aquí analizaremos un par de definiciones propuestas por algunos pensadores. La primera de ellas es propuesta por Roger Caillois quien afirma que "El juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión."<sup>3</sup> En esta definición se nos muestra las principales características del juego y ello nos deja ver cuál es la importancia de esta actividad en la vida del ser humano. La libertad y la voluntad del jugar son fundamentales para llevar a cabo esta acción, si ellas no se encontraran presentes hablaríamos de otra actividad, es decir, tras la ausencia de la libertad y de la voluntad por jugar éste pierde su nombre y se transforma en cualquier otra actividad. Una persona que está obligada a desempeñar alguna actividad por coerción está sujeta a poder desembarazarse de esta coerción lo más pronto posible, en este caso no hay libertad porque se está sometido a una coerción, por ello podría estar realizando una especie de obligación o imposición lo que no tiene cabida en la presente idea de juego.

La segunda definición la encontramos con Huizinga quien define al juego como "Una acción u ocupación libre, que se

---

<sup>3</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1994, pág 31

desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.”<sup>4</sup> En esta definición encontramos algunas características que son muy similares a las mencionadas por Caillois, lo importante de esta definición lo encontramos no en lo que son los juegos sino lo que representan en la vida de los seres humanos. Una de las ideas que más destaca de esta definición es que se coloca al juego como una actividad que tiene su fin en sí misma, es decir no depende de ninguna otra circunstancia o de algún interés más allá del juego.

Las actividades humanas son bastas, estas van desde actividades que son producto de su pensamiento hasta actividades que son producto del ocio, del descanso o de la fiesta. Algunas actividades o acciones que desempeñan los seres humanos traen consigo una suerte de exaltación de la vida. Exaltar esta condición humana que llamamos vida resulta ser una especie de transgresión a lo cotidiano.

Aquello que parece tan normal en el ser humano y que está presente en su vida se denomina como lo cotidiano, lo que está en la existencia del ser humano de una forma frecuente, lo que ya no se considera como algo extraño, lo que ya no sorprende si en algún momento se presenta. Un ejemplo de ello sería salir a la misma hora todos los días a dar un paseo con tu perro. Algo que incluso a un animal como en este caso un perro resulta ser costumbre. Continuando con el ejemplo anteriormente mencionado, no solo se trata de salir a pasear a la misma hora

---

<sup>4</sup> Huizinga Johan, *Homo ludens*, Alianza editorial, Madrid, 2007, pág. 45

todos los días, sino que incluso esta rutina podría estar tan sistematizada que se recorre el mismo camino o se va al mismo parque todos los días.

El resultante de esto se da cuando por algún motivo tal acción se ve afectada por sucesos que escapan de nuestro control, es decir, lo impredecible. Cuando por cuestiones de salud se imposibilita el salir a pasear con el perro. ¿Qué se hace cuando faltamos a una rutina que se encuentra bien establecida en nuestras vidas? ¿Es acaso esta suerte azarosa parte de la existencia del ser humano?

Cualquier actividad del ser humano no está exenta de una suerte de ser impredecible, aunque ésta se tenga como una acción cotidiana. La vida misma del ser humano responde a ciertos tintes de ser impredecible dado que no existe forma alguna de tener control total de las circunstancias en las cuales nos encontramos a lo largo de nuestra existencia.

La vida del ser humano está determinada por un contexto, es decir, un tiempo en el cual le toca vivir. Tal contexto está compuesto de diversas ideologías, de diversas condiciones climáticas, de un sin fin de posibilidades que forman parte de lo que existe en torno al ser humano.

Realizamos diversas actividades no sólo a lo largo de nuestra existencia, sino que lo hacemos cada día, y todas ellas repercuten en nuestro ser, todas y cada una de las actividades que llevamos a cabo determinan nuestra existencia, algunas de ellas dominadas por el entendimiento, otras por los sentimientos e incluso algunas por lo impredecible. El ser humano está en el mundo condenado a actuar, es el actor improvisado de esta obra teatral llamada vida. Debe desempeñar su papel en esta obra siendo el personaje principal.

El ser humano actúa, dado que tiene la posibilidad de hacerlo, es decir, cualquier acción que realiza el ser humano se da por un hecho que este cuenta con la libertad para hacerlo. Tal vez ésta sea la condición de existencia más importante en el ser humano. Esta condición determina por completo su actuar. Un hombre es libre de realizar una acción o no, es decir, cuenta con la posibilidad de elegir entre hacerlo o no.

Esta característica llamada libertad está influida por la razón, ésta permite notar o discernir entre la finalidad de realizar una acción o negar la posibilidad de llevarla a cabo. Con esto pareciera que toda especie de acción se encuentra en un plano en el que el sujeto es amo y señor de toda condición de posibilidad, pero esto no puede ser más falso. La libertad de un individuo implica una dinamicidad para con los otros y para con lo que lo rodea, lo que coexiste con el ser humano. Esta dinamicidad no es otra cosa sino el movimiento, un vaivén del ser humano en el que de ninguna manera se puede erradicar la posibilidad de que algo sea de otra forma.

Las acciones humanas no desempeñan una condición fuera de esta característica tal pareciera que todas ellas giran en torno a una condición tal. El actuar humano se desempeña con ella y viene a ser este vaivén de la existencia con el entorno y con los demás seres.

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más es una réplica, por encargo, de un juego... naturalmente que en este caso habrá de entenderse la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada al problema del determinismo... El niño juega porque

encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.<sup>5</sup>

La libertad en una actividad como el juego queda de manifiesto en una gran variedad de facetas, incluso desde la posibilidad de llevar a cabo alguna expresión inusual. Antes de jugar se tiene la posibilidad de elegir si se realizara tal juego o no. Esa sería la primera muestra de la libertad presente en el juego, después de ello viene una segunda faceta donde al estar jugando se da la posibilidad de abandonar tal actividad en el momento que le plazca a cada uno de los participantes, aquí no importa el tipo de juego que se esté realizando, la posibilidad de abandonar es la misma porque responde a la característica antes mencionada, la libertad.

A continuación encontramos que en los niños se dan una especie de reglas implícitas que incluso se van modificando conforme avanzan en el juego, es decir, lo que al principio comienzan a jugar los niños con la realización de tal actividad se da una especie de reestructuración de las reglas, éstas no se están cambiando de acuerdo al capricho de cada uno de los participantes sino que estas reglas en la mayoría de veces están surgiendo como producto del mismo juego y que quedan de manifiesto sin la necesidad de poner demasiada atención en ellas.

En los adultos y sus juegos las reglas obtienen una índole de mayor rigurosidad, en la mayoría de sus juegos la posibilidad de transgredir ciertas reglas ya no esta tan presente. En algunos de los juegos todavía esta presenta la posibilidad de reinventarse o modificarse bajo ciertas circunstancias del juego, pero esto sin violentar las reglas

---

<sup>5</sup> Huizinga Johan, *Ibídem*, pág. 20

ya establecidas y sobre todo aceptadas que cada uno de estos jugadores se encargó de apropiarse incluso antes de comenzar con la actividad.

Se da en los juegos una especie de vivacidad, es decir, al realizar un juego en los seres humanos se da una especie de vitalidad que lo renueva en tanto la fortaleza con la que se da su existencia. Cuando un juego deja de tener esta libertad de poder elegir en un principio si se juega o no, y posteriormente la libertad de elegir en qué momento abandonarlo, entre otras, el juego se torna como una especie de mandato en el que se está obligado a realizar, incluso podríamos dejar de denominarlo como un juego. Tal como lo expresa Huizinga "un juego por mandato no es juego".

Iniciamos con una característica del juego debido a que ella nos permite introducir una definición que pueda ser adecuada en función a los requerimientos que se suscitan en esta investigación. La definición con la cual se trabajará en este texto es la propuesta por Roger Caillois quien define al juego de la siguiente forma: "No cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión."<sup>6</sup> La libertad del ser humano nos interesa aquí solo como condición de posibilidad de una actividad que reconocemos como un juego, cualquier otra concepción sobre la libertad queda al margen del presente empeño. En este escrito no se abordarán tales concepciones, discusiones o polémicas en torno a esta temática. La libertad de la que aquí hablamos está sujeta al juego.

Como se deja ver en lo descrito por Huizinga en tanto su definición de juego y la postura de Caillois, ambos coinciden

---

<sup>6</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, pág. 31

en mencionar que el juego tiene implícito en su definición la condición de libertad. Con base en ello es necesario pensar al juego desde un horizonte ontológico, es decir, desde donde se nos permita conocer cuál es la esencia del juego en general, sin hacer distinción de tipos o de sus divisiones.

Este horizonte ontológico del juego no es otra cosa sino el plantearse la pregunta sobre el particular modo de ser del juego. Tal pregunta nos lleva sin duda a una especie de manifestación de la acción realizada que conocemos como juego. Caillois nos dirá que "el juego no tiene más sentido que el juego mismo". Esta sentencia nos da luz verde a lo que se intenta hacer con plantear un horizonte ontológico del juego. El juego tiene sentido solo en sí mismo, es decir, en el momento que se juega el juego se construye, no solo se queda en una acción motora o racional, sino que es en la actividad misma donde adquiere sentido, y este sentido es un sentido de sí.

Volviendo al ejemplo de los niños, ellos al correr el uno tras el otro no son sino la manifestación de la voluntad que les induce a correr de cierta forma. ¿Qué sentido tiene que un niño corra tras otro? Responder a esta pregunta no es nada fácil si en algún momento se ha observado tal espectáculo, incluso si les planteamos la pregunta a los protagonistas es probable que nos observen, sonrían y vayan a seguir corriendo. Preguntarse por el sentido de tal acción vista desde fuera es como se han planteado la mayoría de definiciones de los conceptos, y no es la excepción si hablamos del juego.

Con el ejemplo de los niños corriendo uno tras el otro hemos introducido el panorama de plantear una posible pregunta tanto a los observadores como a los que participan de esa acción, de lo que se trata es de aproximar una respuesta a la pregunta que interroga así, a saber, ¿Qué sentido tiene que un

niño corra tras otro? Para responder esta pregunta se plantean dos panoramas, el primero es de carácter externo, es decir, el observador que se cuestiona, y el segundo panorama sería el observador cuestionando a los participantes de tal acción, una especie de objetivación de la acción. En el primer panorama donde el observador se plantea tal pregunta la respuesta podría estar encaminada en el sentido en que al ser solo una persona que observa desde el exterior el desarrollo de la actividad puede no encontrar un sentido que sea suficiente para justificar o explicar que los niños actúen de tal o cual forma. Por ello el observador externo podría responder que tal acción no tiene sentido alguno y que es por el contrario solo una muestra de esa voluntad desbordante de energías que se encuentra en los niños de temprana edad. En el segundo panorama donde el observador cuestiona a los que están desempeñando la acción, es decir, les pregunta a los niños, obtendría una respuesta demasiado directa o tajante que lo dejaría sin palabras, sin la posibilidad de argumentar u objetar algo a esa respuesta. La respuesta podría estar encaminada en el sentido en que los niños al cuestionarles sobre esa acción de corretearse el uno al otro solo dirían que lo hacen por diversión, a lo cual no hay nada que el espectador pueda decir que cambie de ninguna forma el sentido que los niños le dan a ese juego. Pero tal respuesta puede estar sujeta solo a la intención de volver lo más pronto posible al juego. La respuesta no se encuentra en ninguno de los dos planteamientos, responder esta pregunta es algo más complejo. Pero en esto queda de manifiesto que el niño que juega a corretearse con otro no se está plantando la cuestión del sentido de la acción que desempeña y es muy difícil que pueda responder a tal cuestión si éste en determinado momento ve violentado el estado de acción, el estado de juego en el cual se encuentra. Con ello

podemos notar a que se refiere Caillois al decir que "el juego no tiene más sentido que el juego mismo"

El juego es una manifestación del mundo natural, del mundo que sobrepasa una serie de cuestiones que nos remiten al sentido de las cosas. El juego es un estado del ser del hombre en el que se adentra por voluntad con la posibilidad de abandonar o suspender. El juego es una posibilidad de ser de otro modo, en tanto nos ofrece un panorama de diversión y de alegría en una acción del mundo natural. Nos es permitido asomarnos al juego, verlo desde fuera, pero también nos es permitido ser partícipe de ello. Nos permite manifestarnos, ser de otro modo, un modo diferente del simple observador, el juego nos otorga la posibilidad de inmiscuirnos en su realidad porque la pasión más profunda del hombre es pasearse por su realidad. El hombre en el juego encuentra siempre una especie de novedad, una novedad de su forma de ser en el mundo, de su realidad, de su manifestación y de su voluntad.

## *1.2 Características del juego*

Dentro de la definición propuesta por Caillois encontramos las características que se manifiestan en la actividad lúdica. Tales características permiten notar lo que se considera como un juego, además de las condiciones que hacen posible tal actividad.

En *Jeux et les Hommes*, Caillois propone seis características esenciales de la actividad lúdica: es libre y en consecuencia irreconciliable con la coacción; separada de la realidad común, es decir, limitada a un espacio y a un tiempo cerrados convencionales; incierta, lo que implica la

intervención del azar o de la invención: improductiva o dicho de otra manera, no aporta nada a la vida real de los jugadores; y normada y ficticia según sea o no imitada.<sup>7</sup>

En la obra referida se mencionan las características que Caillois señala como las que se muestran en la actividad lúdica, la primera de ellas es la ya mencionada libertad. Nos indica que esta actividad no se desarrolla con una suerte de coacción, es decir, en la actividad lúdica no se presenta una especie de obligación para desempeñarla. De igual forma nos indica que con esta característica se hace valer la voluntad de la acción. Esta voluntad no es de un tercero o de una segunda persona, tal voluntad responde únicamente a la voluntad del involucrado por llevar a cabo la acción.

El juego es una actividad libre en el sentido que se juega cuando se quiere, se puede estar inmerso en las condiciones de posibilidad que se nos dan mediante nuestro estar en un contexto social, sin embargo, tenemos la oportunidad de salir de esas condiciones de posibilidad que nos rodean mediante un camino de diversión, este camino es el juego. La libertad no es solo el llevar a cabo esta acción, sino que la libertad propia del ser humano se manifiesta en todas sus acciones, en su forma de desenvolverse para consigo y para con los demás, ya sea con otros hombres, con animales o con los demás seres que habitan en el mundo.

La voluntad de cada jugador queda de manifiesto incluso desde el momento en el que se elige la actividad a desarrollar, sin perder de vista tal condición el involucrado se entrega a una acción inédita en la que lo inesperado es el único resultado

---

<sup>7</sup> Boss Gilbert, *Juego y filosofía*, En revista Ideas y valores, número 64-65 publicada por la universidad nacional de Colombia, 1984, pág. 5

que se puede obtener. La voluntad del juego tiene la condición de ser incierta, en tanto no se sabe el tipo de desenvolvimiento que se pueda dar y mucho menos se conoce el resultado de tal acción. En esta acción el resultado debe prolongarse hasta el final, es decir, el resultado de tal actividad permanece en duda, se encuentra velado por lo inesperado, en el juego el resultado es incierto, a lo largo éste se encuentra en duda, sin embargo, esta duda no adquiere el papel principal de la acción, si así fuera se estaría otorgando todo el peso del juego al poder resolver tal escepticismo, lo que nos llevaría a erradicar la condición del juego como una acción que nos provoca diversión. Si tal caso se presentara, la acción quedaría erradicada por una especie de coacción en la que se estaría obligado a jugar para obtener un resultado.

Esta primera característica del juego llamada libertad es la más importante porque mediante ella podemos distinguirlo en su mayoría al resto de acciones humanas como aquellas que se dan por coacción. Incluso es gracias a ella que se hace polémica en tanto el juego es visto como lo no serio de la vida del ser humano y se confronta con lo serio, en relación al tema lo que se confronta con el juego es lo serio y lo serio es representado por el trabajo o lo solemne. Lo serio casi siempre es visto como lo contrario al juego, lo serio es gravedad y el juego es ligereza. Lo serio sería el lastre que se carga en las acciones que desempeñan los seres humanos dado que esta condición de posibilidad se manifiesta en el rango de pertenencia. En el juego sucede lo contrario, la actividad lúdica se desenvuelve en un espacio en el que todo le pertenece, todo está a su alcance, es decir, todo es posible, incluso lo inesperado.

La esfera en la que se lleva a cabo el juego es limitada porque responde a ciertas reglas del juego, en ellas podemos

encontrar la ligereza de su posibilidad. En esta esfera se recorre el juego con ligereza porque al estar totalmente delimitada se abandonan las consecuencias de ciertos acontecimientos que se encuentra más allá de la esfera del juego.

He aquí la segunda característica del juego, la acción conocida como juego es separada, es decir, limitada a un espacio y a un tiempo cerrados y convencionales. Podríamos decir que el juego es una acción separada del resto de la realidad porque en ella el ser humano puede notarse ligero de aquello que lo aqueja en su existencia. El juego nos ofrece así una especie de escape de la realidad, escape que se da solo en un plano de sentido respecto a la existencia.

Volvemos aquí a la comparación que se hace respecto al juego y lo serio, en esta comparación se hace de igual forma una separación en tanto los diferentes sentidos y esferas que encierra cada una de las acciones. El juego se desarrolla en una esfera limitada en la que el resultado es lo de menos, sino que la acción misma es la que da sentido al jugar. En lo serio no hay una esfera como tal y mucho menos se encuentra limitada, sino que en tanto serio ésto nos remite a la infinitud de posibilidades existentes en el universo por ello la condición de abordarlo de tal forma, es decir, de forma seria.

La acción humana dirigida a su propia plenitud presenta muy frecuentemente una dualidad sucesiva, que no está solo en él, sino en el universo mismo: vida-muerte, noche-día, sueño-vigilia, sujeto-objeto, bien-mal, gozo-dolor, vida-razón, cuerpo-espíritu, altura-profundidad, juego-trabajo, amor-

odio, hombre-mujer, izquierda-derecha, tierra-cielo, medio-fin...<sup>8</sup>

Hay algo sumamente importante que mostrar en cualquier dualidad, esto es, en ninguna de las posibilidades antes mencionadas el ser humano puede permanecer para siempre. Retomando el ejemplo del trabajo en confrontación con el juego, en ambas es imposible que el ser humano pueda permanecer para siempre, si esto fuera así no habría caso alguno de que su contrario existiera.

Al ser humano le es imposible permanecer siempre en un estado solemne de trabajo, es decir, el hombre no puede permanecer por siempre en la esfera de lo no lúdico, sino que, dada su condición de ser finito, por ello le es negado permanecer en tal esfera. De igual forma le es imposible permanecer siempre en una esfera de juego, en algún momento requerirá de cierta seriedad o incluso tendrá la necesidad de arraigarse o de pisar un suelo más firme.

Las condiciones espacio temporales del juego están determinados en principio por algunos instrumentos, tableros, terrenos, artefactos o utensilios con los cuales se puede llevar a cabo. En segunda instancia, las condiciones de espacio y de tiempo de los juegos se encuentran delimitados por las reglas establecidas de los juegos. Estas dos condiciones, de tiempo y de espacio, no son propias de los juegos, sino que están presentes y dan sentido a todas las acciones de los seres humanos.

En los juegos estas condiciones de posibilidad le permiten considerarse como una acción separada que se dan de una forma más limitada, es decir, al realizar un juego en específico ya

---

<sup>8</sup> Yepes Ricardo, *La región de lo lúdico*, Pamplona, Serie Universitaria, Cuadernos de anuario filosófico, 1996, pág. 7

se sabe cuál es el espacio más idóneo para jugar, es decir, no vas a jugar ajedrez en dos tiempos de 45 minutos en un tablero que se encuentra en el fondo de una alberca. Se sabe que el tiempo de una partida de ajedrez puede prolongarse o al contrario puede terminar prematuramente, de igual forma se conoce que una partida de ajedrez se juega con un tablero y con piezas específicas. En el caso del fútbol se conoce que esta acción se debe llevar a cabo en un terreno de medidas específicas, es decir, el espacio para que esta acción se lleve a cabo está determinado al igual que el tiempo, este es de dos periodos de 45 minutos más un añadido correspondiente al tiempo perdido durante el encuentro.

La tercera característica del juego recae en lo incierto, es decir, la actividad lúdica es incierta. Los juegos son inciertos en tanto el resultado de la acción no es conocido. Conocemos del juego tanto las reglas como las condiciones espacio temporales en las que se lleva a cabo la acción, pero hay algo que es propio de la actividad y que viene a fundamentar la diversión provocada por este tipo de acciones, me refiero a lo inesperado. Aquello de lo que no tenemos certeza, aquello de lo que no sabemos qué esperar y que nos produce un cierto grado de adrenalina y de placer por lo desconocido, así operan los juegos. Para dejar más claro aquello que concebimos como lo incierto del juego es el resultado del juego mismo. No conocemos cual será el resultado de una partida de ajedrez aun conociendo ciertas condiciones de posibilidad, el resultado del juego está velado, solo la acción misma puede correr el velo que nos imposibilita conocer el resultado, es decir, solo jugando podemos generar la posibilidad de quitar el velo y con ello poder observar el resultado final.

La incertidumbre provocada por el inicio de un juego no será llevada a buen puerto si no se realiza la acción misma. No podemos conocer el resultado de un juego en primera instancia, si no que éste depende de circunstancias tales como el azar o la invención.

Si bien el azar es una de las categorías mencionadas por Caillois respecto a los tipos de juegos aquí la abordamos en tanto aquello que da el carácter de incertidumbre a todo resultado presente en los juegos sin importar sus tipos. Cuando iniciamos un juego, lo iniciamos por elección, haciendo uso de nuestra voluntad, con la misma suerte echada seleccionamos voluntariamente el juego que queremos jugar. Hasta este punto el azar no se ha manifestado, sino que esta característica surge en el momento en que se comienza a desenvolver el juego. Por ejemplo, el juego de lotería, atendiendo nuestras experiencias con ese juego seleccionamos un tablero con ciertas figuras, es decir conocemos que se juega con tableros que contienen imágenes representativas de cosas o personajes. Al azar se presenta el orden de salida o de aparición de las imágenes ya que éstas son previamente revueltas o barajeadas para un acomodo aleatorio y no predispuesto para favorecer a algún jugador. En este juego predomina el azar como característica artífice de la aparición de las imágenes.

Con el ejemplo antes mencionado podemos notar cómo opera el azar, es incierto, inesperado, se tiene que apelar a la suerte como único artífice de la victoria. Pero este tipo de suerte no solo se encuentra en los tipos de juego azarosos, sino que también se encuentra en los de competencia. ¿Cómo es esto posible? Es posible porque en un juego de competencia la incertidumbre también se manifiesta en tanto no se conocen las

condiciones del competidor y si se conocen no se sabe cómo las usará

En esta ocasión usaremos como ejemplo, el juego del ajedrez, para poder explicar cómo opera el azar en un juego en el que parece estar excluida esta característica. En el juego de ajedrez hay dos competidores que se sientan frente al tablero con igual número de piezas y dispuestas de igual forma de acuerdo al sentido direccional de cada jugador. Las reglas son las mismas para ambos, pero el azar aparece en el momento de la elección de las piezas, es decir, no sabes si comenzarás con las blancas o las negras hasta que se hace un sorteo. La invención también hará su aparición en este juego en el momento en que decides qué tipo de estrategia utilizaras, además de ello a cada movimiento propio y del rival se hace una invención de una estrategia para responder al desenvolvimiento del juego, es decir, cada movimiento propio es un fluir con el juego, es un dar paso a que el juego continúe de tal forma que nos inventamos una estrategia nueva si es necesario en cada movimiento propio y del contrario.

Hay algo que siempre está presente en el juego, incluso por ello se puede considerar a una acción como juego, esto es, que contiene azar, tal como lo expresa Ricardo Yepes, "El juego tiene un componente esencial: el resultado no depende de nosotros. Consiste en tratar de apoderarse de este según las reglas. Sin incertidumbre, sin azar, no hay juego."<sup>9</sup>

Por último, la característica restante, tenemos lo improductivo del juego.

Es característica del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del

---

<sup>9</sup> Yepes Ricardo, *Ibíd.*, pág. 44

trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital. El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero, para la compra de los accesorios del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local.<sup>10</sup>

El juego como acción no tienen la bondad de producir algún tipo de ganancia hablando de un sentido puro de la palabra juego. Jugamos por diversión, no como una acción que nos permita obtener algún bien material, ya que si fuera de ese modo ya no se consideraría como un juego, sino que ahora pasaría a ser una especie de trabajo. Existe una línea divisoria entre lo que se considera como un juego y la actividad conocida como trabajo, esta línea es precisamente la posibilidad de obtener algún beneficio o producir algún bien material. Se considera al juego en una esfera separada de la realidad en el sentido en que al llevar a cabo la acción de jugar no obtenemos ninguna otra cosa fuera del jugar, es decir, la única ganancia es la acción misma, no obtenemos riqueza alguna, en todo caso, la ganancia es el crecimiento del sujeto competidor, es una ganancia cualitativa de su ser, y no cuantitativa en el sentido material.

Al jugar, dado que estamos en una esfera separada de la realidad, nos es prácticamente imposible obtener cierta producción de esta acción, al contrario, como menciona Caillois, el juego debe ser considerado como ocasión de gasto puro en el sentido en que para realizarse tal actividad tenemos que poner en juego tiempo de nuestra vida, de igual forma,

---

<sup>10</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres*, pág. 31

tenemos que otorgar, en ocasiones, esfuerzo requerido para ciertos juegos de competencia o ingenio para los juegos de estrategia. Pero no solo esto, sino que en la mayoría de las veces debe existir una inversión para poder realizar el juego, ya sea para comprar algún balón, algún tablero o para comprar las cartas que se requieren para echar la suerte.

Aquí se nota la diferencia en los juegos o lo que no es éste, ya que también podemos evitar ciertos gastos, los niños lo hacen al encontrar en cualquier cosa la posibilidad de realizar algún juego sin necesidad alguna de inversión en tableros o artefactos, podríamos decir que en los niños solo se dan gastos puros de ingenio y de energía.

### *1.3 Condiciones necesarias donde se desenvuelve el juego*

Hay que distinguir que en las acciones además de influir una serie de posibilidades que afectan el desarrollar de estas existe también una separación de universos. Ya mencionamos anteriormente que los juegos se dan en un determinado tiempo y espacio, al igual que todas las demás acciones realizadas por los seres humanos. Cada uno de estas acciones tiene su esfera, dentro de su tiempo y espacio. En el juego como ya se mencionó esta esfera es de carácter finita, limitada y al tener estas dos características lo que posibilita es que se tenga pertenencia de todo lo que en ella se encuentra.

Distinguimos una bipartición de universos, hay dos universos claramente distinguibles en el juego, uno de ellos es el de realidad. En este universo llamado de realidad se permanece fuera de la esfera del juego, es la vida común que

cada uno de los seres humanos lleva consigo. En este universo se encuentran las preocupaciones de los individuos relacionadas con su trabajo, con su salud, con las tendencias políticas, además de las condiciones culturales en las que se encuentra inmerso.

Este universo de realidad es el universo de la gravedad, es el que más peso pone en la vida del ser humano, es el peso que hace alentar el andar del ser humano por la existencia. Todas las condiciones contextuales que se juntan para ser cargadas en nuestras espaldas se encuentran aquí.

Existen modos de desenvolverse en el mundo, cada uno de estos modos tiene su propia ligereza o su propia pesadez, no permanecemos en uno de ellos por siempre, sino que estamos en un constante flujo, pasando de uno a otro y en ocasiones retornando a un anterior. Así es nuestra relación con la realidad, mediante un intercambio de estados de nuestra existencia.

El otro universo es el del juego, en este universo se da paso a un abandono de la realidad, al entrar el jugador se olvida por completo del otro universo, en un tiempo es sustraído de sus preocupaciones y de sus labores para consigo mismo y para con la sociedad. Esta sustracción se da de forma voluntaria y se da de forma consciente. Se da en un plano mental, no es que el ser humano deje el plano terrenal en el que se encuentra y se traslade a otro donde se realiza el juego, sino que esta sustracción se da en un plano de sentido. El sentido que se tiene del juego no implica de ninguna forma las condiciones sociales y culturales en las que se encuentra sumergida la existencia del ser humano, es un plano aparte, separado.

El abandono de uno por otro universo se da de forma permanente, no se puede permanecer siempre jugando y mucho menos se puede permanecer siempre en el plano de la realidad. Debe existir en el ser humano un escape del universo, de lo real, ya que permanecer siempre en el plano de lo real o lo serio sería incluso perjudicial para la mente y la existencia del ser humano.

El abandono se presenta de igual forma al momento de dejar o terminar el juego, es decir, cuando un jugador termina la competencia que estaba desempeñando vuelve a su universo de realidad. Este volver a su universo de realidad implica dejar las condiciones artificiales en las que se desarrolla el juego, el jugador al final del juego debe dejar los instrumentos, tableros o terrenos en los que se encontraba realizando el juego para volver a los terrenos de la pesadez, del trabajo o del papel como padre, como miembro de una sociedad.

Algo que todo jugador sabe sobre los juegos es que en algún momento debe terminar, no importa si el juego dura uno o varios minutos e incluso prolongándolos por días, pero hay algo seguro, a saber, el juego debe terminar, es esta la máxima de los juegos, un escape momentáneo de la vida común a una esfera limitada donde dominan las reglas privilegiadas del juego, pero sin olvidar su finitud.

“El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.”<sup>11</sup> Así lo menciona Huizinga al referirse al juego como una actividad separada, ya que el juego es algo que no pertenece a la vida corriente. Se halla fuera del proceso de satisfacción directa

---

<sup>11</sup> Huizinga, J. *Homo ludens*, Madrid, pág. 21

de una necesidad o de un deseo. Esta idea de la sublimación de la realidad a manos del juego será desarrollada en los capítulos siguientes, por ahora solo es mencionada aquí como una distinción que nos permite separar a los juegos en una esfera que se encuentra fuera de la vida común o de la vida corriente como lo dice Huizinga.

Ya hemos dicho que al jugar nos adentramos en una esfera separada de la realidad, pero ¿Cómo surge esa esfera? Toda acción tiene sus propias condiciones espacio temporales donde se desarrollan. En el juego estas condiciones de espacio y de tiempo se dan a partir de la acción, es decir, el juego hace posible y delimita estas condiciones teniendo como sustento al individuo que realiza la acción. Al jugar se apela a la voluntad del individuo como un ser creador. Para poder jugar el individuo ha de crear un espacio artificial donde la actividad lúdica pueda desarrollarse. Así sucede con los niños que crean sus propios tableros y sus propios artilugios que hacen posible los diferentes juegos que se inventan.

Por ejemplo, cuando un niño juega a policías y ladrones hace uso de su poder creativo para designar un espacio donde quedará encerrado el ladrón, el espacio queda delimitado por una especie de consenso. Otro ejemplo lo encontramos cuando se juega al fútbol en medio de la sala, están creando su propio espacio donde jugar, tan es así que para jugar mejor mueven los sillones donde no estorben y colocan algún florero o cojines para marcar las porterías.

Las condiciones espacio temporales de las acciones no son las únicas que se pueden encontrar, sino que también hay una serie de reglas que seguir en tanto a los juegos. Estas reglas también son condición de posibilidad para que el juego se pueda dar. En la mayoría de juegos si no se conoce las reglas es

imposible jugar, no hay posibilidad alguna de realizar una acción en la que no se tenga un conocimiento básico previo para llevarla a cabo.

Las reglas en los juegos son de gran importancia porque mediante ellas se distingue un juego de otro. Una de las reglas del fútbol es que sólo el portero puede usar las manos y solo dentro de un área delimitada del terreno de juego mientras que en el waterpolo el uso de las manos está reglamentado como válido, incluso es necesario su uso para el correcto desenvolvimiento del juego. Una regla tan simple como es el uso o no de las manos nos permite notar las diferencias entre un juego y otro, por ello son tan importantes.

Un juego al estar regido por reglas deja poco espacio de maniobra para los seres que quieren sacar provecho de esta acción de una forma que atenta contra la esencia del juego, es decir, al tener reglas los juegos impiden de cierta forma que algunos seres tratando de aprovecharse de cierta condición saquen provecho de ello. Así se hace la distinción de los que juegan en el sentido en que esta acción no les otorgara ningún producto más allá de la acción misma y de los que ya no juega, sino que realizan una acción con un fin determinado, este fin es, el poder apropiarse o tener algún producto obtenido por la realización de una acción. En otras palabras, ya no son jugadores, sino que ahora se han vuelto profesionales de una acción que les otorga un fin.

En tal condición el fin que se obtiene de esta acción pasa a ser lo más importante de llevar a cabo tal. Como ya habíamos mencionado anteriormente, una de las características principales del juego es que no crea riqueza alguna, al contrario, es ocasión de gasto puro de tiempo por lo cual la

acción tiene sentido en sí misma y deja a un lado el fin. Más adelante abordaremos esta cuestión con mayor profundidad.

Aquí cabe distinguir una vez más una de las diferencias existentes entre el juego y el trabajo, esto es posible si nos detenemos a observar el fin que persigue cada una de estas acciones. "En el trabajo, la acción siempre se orienta hacia un más allá que la justifica, presume un proyecto que la lanza fuera de sí, hacia un fin sin el cual el trabajo se convierte en absurdo y se acaba. Por el contrario el juego permanece adujado a sí mismo: la acción lúdica no sale de sí sino que se basta y se alimenta de su propia substancia"<sup>12</sup>. Trabajar es una de las acciones que más hacemos a lo largo de nuestra vida, incluso se podría decir que el trabajo predomina en nuestra existencia. De ninguna forma esto es recriminable ya que cada individuo conoce tanto sus necesidades y da cuenta de que es y lo que hay que hacer para poder satisfacerlas.

El trabajo es una acción que se encuentra subordinada a su fin, en el cual solo el resultado justifica la acción. Al trabajar lo que importa es el resultado, no importa la forma como lo obtengas, sino que aquí lo meramente importante es lograr el objetivo. Es como realizar una operación lógica en la que no importan las premisas siempre y cuando el resultado sea el esperado. Por ejemplo:

- a) Si invierte en el mercado de valores entonces se hará rico
- b) Invierte y se hace rico
- c) Será feliz

En tal proposición tenemos como enunciado que la posibilidad de invertir en la bolsa de valores tendrá como consecuencia un incremento sustancial en nuestro capital, es decir, si

---

<sup>12</sup> Boss Gilbert, *Juego y filosofía*, pág. 13

invertimos en la bolsa de valores nos haremos ricos. Como segunda premisa tenemos la proposición de que la inversión se hizo y con ella el que invirtió se hizo rico. De lo cual se deduce como premisa final que ahora se es feliz.

Este ejemplo sirve para demostrar que muchas veces las premisas no son adecuadas con la inferencia o premisa final. Lo mismo pasa con la finalidad del trabajo. Muchas veces trabajar en lo que sea no está acorde con la finalidad a la que se aspira. La finalidad del trabajo es obtener una remuneración lo cual resulta alejado de la acción que realizamos ya que se puede ser un ensamblador en una planta automotriz. Ensamblar automóviles para su venta se realiza como acción independiente del fin que se busca. Claramente se realiza el trabajo para obtener una remuneración, pero no importa si se es un ensamblador de automóviles o se reparte comida a domicilio, de ninguna forma se resta valor alguno a la acción como tal. Lo único que se quiere mostrar aquí es que se puede realizar cualquier cosa y esta no importa ya que lo que se busca es el fin que estas acciones nos proporcionan, en el caso del trabajo el fin perseguido es el monetario, en otras palabras, lo que se busca es la remuneración de una actividad. En el trabajo el resultado justifica la acción. El resultado es lo primordial del trabajo.

Un carpintero para el que la tarea de construir una casa es algo tedioso y pesado con lo que ganar un sueldo a fin de mes, no concibe el uso de sus habilidades para la carpintería como un fin en sí mismo, sino como un medio para otro fin: un salario. Por el contrario, si ese mismo carpintero cambia su actitud y concibe la construcción de la casa como una actividad intrínsecamente valiosa que pone a prueba, por ejemplo, sus habilidades trabajando la madera, entonces podemos decir que

el carpintero está jugando un juego. El carpintero construye la casa solo porque quiere poner a prueba sus habilidades con la madera, no con una motivación instrumental.<sup>13</sup>

Con este ejemplo se muestra las diferencias que se encuentran en tanto se desarrolla una acción acorde con un fin diferente. El primero de ellos es el fin salarial, es decir, se realiza la acción mediante el uso de medios para la obtención de un sueldo, estos medios que se utilizan son las habilidades que posee el carpintero que sin embargo estas habilidades no dan fin en sí mismo a las acciones, sino que son solo utilizadas como medio para obtención de algo.

En este ejemplo se habla de un cambio de actitud respecto al sentido con el cual se adentra a la realización de la actividad, cuando se da el cambio de sentido y se deja de lado el utilizar las habilidades para construir una casa sin que se tenga como fin último la obtención de un salario y en cambio se concibe la construcción de la casa como una actividad valiosa que se pone a prueba. Aquí se dejan ver dos motivaciones distintas del carpintero por construir una casa. Como ya dijimos la primera motivación es obtener un salario para su subsistencia, entonces sus habilidades quedan solo en un plano instrumental mientras que si la motivación es poner a prueba esas habilidades en la construcción de la casa se dice que el carpintero está jugando. Este jugar se da como una especie de prueba, del ver qué tan capaz es para construir una casa.

Las habilidades del carpintero están motivadas por dos diferentes caminos, el primero motivado por un intercambio, un prestar las habilidades que otra persona no posee para que

---

<sup>13</sup> Gimone Monfort Xavier, *Una crítica a la modernidad a partir de la inutilidad del juego. El imperativo metanoético de Sloterdijk y la razón lúdica*, En revista de Pensament I Anàlisi, Número 23, 2018, pág.222.

puede tener un techo que lo resguarde. El segundo camino está motivado por ver que tan capaz es para la construcción de una casa, las habilidades aquí se encuentran libres para desenvolverse, el límite de ellas está en sí mismo.

#### *1.4 juegos como representación de la cultura*

Dice Salinas Quintana que el juego es una posibilidad que distingue específicamente al ser del hombre: "Jugar puede solo el hombre, ni el animal ni Dios pueden jugar. Sólo el ente que se conduce de modo finito con respecto al universo que lo rodea, sosteniéndose siempre en el espacio intermedio entre realidad y posibilidad, existe en el juego"<sup>14</sup>, esto es, el juego es un estado de utopía, jugando el hombre se descuida del mundo, olvida por unos instantes su finitud, trasciende sus confines mediante esta posibilidad lúdica.

Culturas humanas hay muchas como de igual forma hay una gran variedad de tipos de juegos. Pareciera ser que cuando se habla de una cultura en específico, con ello también se debe hacer referencia a los tipos de juegos que se desarrollan dentro de ella. El juego va de la mano con la cultura. Existen culturas que se despliegan mediante una forma más sistemática y esto se ve reflejado en los juegos que realizan. También existen culturas humanas en las que predominan ciertas condiciones para que su despliegue sea de forma más física, de igual forma los juegos que llevan a cabo serán de la misma índole. Con esto no quiero decir que esté anulada la posibilidad de que se den en las culturas juegos de tipos

---

<sup>14</sup> Salinas Quintana Pedro, *El juego como fenómeno fundamental existencial humano*, En revista de teoría del arte, publicada por la universidad de chile, Número 19-20, 2011, pág. 124.

diferentes, sino que por el tipo de cultura que se despliega en las sociedades existe la tendencia de que en ellas esté presente en mayor grado un despliegue de juegos de un cierto tipo. La gran multiplicidad de culturas es equiparable con los juegos conocidos, esto quiere decir que hay tantas culturas como juegos por jugar.

Sin embargo, en este punto falta abordar el sentido de los juegos. Es decir, el sentido que cada cultura le otorga a los juegos depende de muchos factores, tanto sociales, como místicos o religiosos, entre otros. El sentido de los juegos está determinado en primera instancia por la persona que lo realizara en tanto tenga la voluntad por jugar. En segunda instancia, el sentido del juego responde a una convención social, es decir, el sentido de los juegos se dará respondiendo al nivel cultura de la sociedad. El juego puede tener un sentido místico, es decir, al jugar se puede tener acceso a planos a los que no se tiene acceso de forma común y esto se presenta por diferentes factores entre los que se encuentran el cansancio, la adrenalina o los espasmos provocados por una gran sacudida.

Cabe decir que al jugar están presentes aquellas cosas buscadas en la vida como ideales: la felicidad, la alegría, la libertad, lo que se desea alcanzar mediante el trabajo y el amor; el vértigo, la tensión, la victoria que producen la lucha; lo indefinido, lo insondable de la muerte. Solo se podrá hallar la felicidad en el estado lúdico donde jugar y vivir son la misma cosa. Por ello se puede afirmar que el poder jugar e inclusive el poder jugar a ver jugar es tan importante en la

configuración de la dinámica del mundo que vivimos.<sup>15</sup>

La creación de las cosas solo se da por una necesidad, esta necesidad es la búsqueda, la búsqueda de algo que nos sea útil, de algo que nos haga más fácil las cosas o incluso de algo que nos dé cierto grado de placer. La búsqueda del ser humano siempre está presente en su existencia. Influyen en esa búsqueda el tipo de educación que se recibió, también influye en ella el contexto que nos rodea, incluso influye en la búsqueda aquello que no se ha realizado. ¿Cómo es esto posible? ¿Cómo podría influir en la búsqueda del ser humano aquello que no se ha realizado? No es tan difícil de responder como parece. Cuando el hombre buscaba la forma en que podía llegar a la luna lo hacía gracias a que ningún otro ser humano había logrado tal hazaña. Pero no solo se busca hacer lo que no se ha podido hacer, sino que también se busca realizar aquello que ya se ha realizado antes, por ejemplo, hemos tenido noticias de que algunas personas han logrado escalar el monte Everest y no por ello deja de haber personas que buscan realizar tal hazaña.

En el juego se encuentran presentes aquellas cosas que buscamos en la vida, podría ser el reconocimiento, alegría, la victoria, incluso buscamos el poder olvidar por un instante que como seres finitos estamos condenados a morir.

Tanto en los juegos como en la cultura y sobre todo en la vida de los seres humanos se da un fenómeno de relativismo en el que todas las cosas van cambiando con el paso del tiempo. La cultura al ser un producto humano no está exenta de sufrir los estragos del relativismo, sino que es una de las

---

<sup>15</sup> Huertas Ruiz Darío Joaquín, *El juego como problema filosófico*, Colombia, En cuestiones de Filosofía, Número 14, 2012, pág. 63

principales características que dan paso o permiten el desarrollo de la civilización. Este relativismo cultural también hace posible que exista una gran diversidad expresiones precisamente culturales alrededor del mundo y de los seres humanos.

Tanto la relatividad cultural como la relatividad de los juegos los podemos encontrar de la mano, ya que en ellos se observa con claridad cómo es que existen cambios en sus diferentes aspectos. Y con ello podemos ver cómo es que las culturas existentes o desarrolladas en otras épocas son diferentes a las que tenemos ahora, pero evolucionarán, y con ello nos atrevernos a decir que lo mismo sucederá con el desarrollo de las culturas con el paso de los años, esto es, que cambian, que son relativas. Con los juegos ocurre lo mismo, por ejemplo, con el juego de pelota:

El juego de la pelota era escenario de un rito en el que el victorioso ganaba la muerte por decapitación. Pero se corre el riesgo de no comprender su sentido si se olvida que este rito era efectivamente un juego. En todo rito hay un elemento lúdico. Inclusive podría decirse que el juego es la raíz del rito. La razón está a la vista: la creación es un juego; quiero decir, lo contrario del trabajo. Los dioses son, por esencia, jugadores. Al jugar, crean. Lo que distingue a los dioses de los hombres es que ellos juegan y nosotros trabajamos<sup>16</sup>.

El juego de pelota es un claro ejemplo de la relatividad con la que se desarrollan los juegos, lo que antes era un rito para los que iniciaron con tal actividad y que tenía como

---

<sup>16</sup> Octavio Paz, *Puertas al campo*, biblioteca de bolsillo, Barcelona, 1976, pág., 161

sentido la entrega voluntaria de la vida del ganador en sacrificio, ahora solo se desempeña como un espectáculo que no hace otra cosa sino entretener a los espectadores. Así se lleva a cabo ahora este tipo de juegos, solo como una especie de exhibición o representación que aproxima muy levemente a lo que esto en realidad era para las antiguas culturas. El sentido con el que se inició tal actividad ahora está totalmente fuera de este juego por diversos factores, uno de ellos es que el pensamiento sobre los ritos, los sacrificios y todo lo que se desempeña en esta actividad ahora ha cambiado por completo e incluso ahora se les denomina a estas actividades como algo salvaje o primitivo. Incluso hay ideas en las que se fundamenta un rito como lo es el juego de pelota como uno de los precursores de lo que hoy conocemos como futbol o soccer.

## CAPITULO II: LA POSIBILIDAD DE SER DE OTRO MODO

### *2.1- La separación de universos: de la realidad y del juego*

Todos nos hemos preguntado al menos en una ocasión sobre cuál es el sentido de nuestra existencia. Esta pregunta la podemos realizar en muchas direcciones, ya sea para reflexionar o para hacer un conteo minucioso de las acciones que hemos llevado a cabo en los años que tenemos de vida. Las respuestas que se pueden dar ante tal cuestión nos muestran la diversidad de planteamientos en torno a la existencia de los seres humanos. A lo largo de la historia ha prevalecido la idea de que los hombres son seres dotados de razón y el problema en ello es que se ha otorgado a esta cualidad la máxima importancia respecto a las demás. Con ello se ha transcurrido por un gran periodo de tiempo, pero esta razón parece limitada en algunos momentos y respecto a varios temas.

No es sino con esta cualidad llamada razón como hemos sido capaces de plantearnos una pregunta como esta, pero pareciera que esta pregunta la podemos hacer a cualquier cosa y no sólo en relación con nuestra existencia, es decir, podemos preguntar ¿Cuál es el sentido de las cosas? Pero yendo aún más allá de esta pregunta podemos realizar una aún más violenta, esta sería ¿Cuál es el sentido de la razón en nuestra existencia? Si hay algo que predomina en el ser humano es la razón, así ha sido, así ha construido su historia, su desenvolvimiento en el mundo se da gracias a esta capacidad. Al menos hasta mediados del siglo XIX se reconoció a la razón como la facultad dominante en el ser del hombre.

¿Qué pasa si vemos más allá de la razón? En aquellos senderos en los que la razón no alcanza a vislumbrar lo que se esconde en las tinieblas de esos caminos existen algunas cosas de los que la razón aun tratando de dar cuenta de ellos su explicación es insuficiente, en estos parajes donde la razón palidece se dan una gran serie de acontecimientos que por mucho tiempo se han dejado de lado, o mejor dicho parece ser que la razón es la que se ha encargado de restar importancia a ellos, es como aquel ser humano que en una fiesta quiere ser el centro de atención y resta importancia al hecho de que existen una gran variedad de seres de igual magnitud y que no desmerecen de ninguna forma frente a él. Es así como la razón pretende ser el alma de la fiesta y hace todo lo posible por borrar todo aquello que le reste atención.

Todo esto nos sirve de panorama para poder entender que en el ser humano existe una gran variedad de cualidades que abren diversos caminos y no solo existe uno como se ha resaltado por muchos años, el despliegue del ser del hombre no se limita a ser solo razón. Esta crítica ya la han azuzado autores como Nietzsche, Freud y Cassirer, quienes han venido a poner de manifiesto que la razón no es un término que pueda abarcar el conjunto de todas las expresiones del hombre.

Una vez abierto el abanico de posibilidades y dejando claro que no es el camino de la razón el único que existe podemos adentrarnos aún más en esta condición que ha dominado por gran parte del despliegue histórico del ser humano. Una de las grandes interrogantes de éste es sin duda aquella cuestión en la que se intenta saber cuál es la función de las cosas, es decir, saber para qué sirven las cosas, planteándose la siguiente pregunta ¿Esto para qué sirve? Esta interrogante es una de las principales cuestiones que intenta responder el ser

humano, esto significa que a lo largo de la historia humana esta interrogante se encuentra presente en gran medida, incluso funciona como una especie de filtro para poder esclarecer aquello que vale la pena o no, ya sea para seguir desarrollándolo o para llevar a cabo una acción.

No cabe duda de que una pregunta como ésta sin duda debe ser engendrada por una cualidad, esta es, la razón. Es esta cualidad la que nos hace pensar sobre las cosas y su utilidad, es con esta cualidad que podemos sumergirnos en los principios y las causas de las cosas pero que a su vez nos hace fijar la atención solo en lo que podemos ver con ella. Al hacernos tal pregunta nuestro panorama se encuentra aislado en una respuesta que tiene que ser engendrada por una única cualidad, de la misma forma como se plantea la pregunta así será la respuesta. Si la pregunta es engendrada por la razón, la respuesta no puede tener un origen diferente, sino que esta debe ser del mismo origen porque una pregunta elaborada por la razón no aceptara una respuesta que no provenga de la misma razón, es decir, a la misma fuente que la ha formulado. Aquí no podemos dar rienda suelta a los diversos panoramas porque el camino tomado desde el principio corresponde a uno recto, un camino en el que todo está dirigido a sí mismo, no hay posibilidades de apertura a diferentes caminos, todo está cercado por la razón y de ello no hay escapatoria.

Hacemos la pregunta engendrada por la razón dirigida a la razón misma, es decir, ¿Para qué sirve la razón? Podríamos elaborar una serie de reflexiones que nos llevarían un gran tiempo, pero todas ellas estarían siendo engendradas por sí misma porque no hay otra forma de responderla, es la razón la que da cuenta de la razón y en esta pregunta es la razón la que dicta la pauta de su funcionamiento y de lo que es capaz

de hacer o decir sobre sí misma. Incluso en aquello que está fuera de su alcance, la razón da cuenta de ello y es ella misma la que dicta que no es capaz de observar cosas sobre lo que no es capaz de atender.

La respuesta de una pregunta formulada por la razón debe provenir de aquella misma cualidad que la formula. Es esa misma naturaleza de la pregunta la que nos posibilita la respuesta, no hay más. No hay más para los productos de la razón porque si de algo hay que estar plenamente seguro es que el ser humano no es sólo un ser de razón, sino que esta es solo una de las vastas cualidades que dan pauta al ser del hombre, es sin duda a la que más importancia se le ha otorgado, pero ninguna de las otras cualidades desmerece sobre ella.

Hacernos preguntas como la anterior resulta ser una tarea difícil para aquellos que se encuentran en la búsqueda del despliegue del ser del hombre, ya que al realizarnos preguntas como esta también nos damos cuenta de todo aquello que afecta tanto nuestra forma como nos preguntamos y de los medios que tenemos para responder. Vivimos en una cultura de la razón, nuestro despliegue en el mundo se ha dado de esta forma, gracias a la razón. No conocemos hasta el momento alguna otra forma de concebir nuestro despliegue de ser fuera de la razón. Algunos relatos nos dicen que la historia del hombre comienza en el momento en que este se encontró con el fuego o cuando fue capaz de crear instrumentos que le hacían más fácil desempeñar alguna actividad tales como la caza.

No es entonces sino cuando el hombre, provisto de razón, hace posible la escritura de su propia historia, pero esta historia no es otra sino una historia de la razón y de sus productos, de todo aquello que la razón forja con sus tendencias y de lo que es productora sin más. La historia de

la razón puede figurarse como la historia de todo aquello a lo cual se le ha cuestionado sobre su utilidad, la razón nos permite dar respuesta a este interrogante que se le puede hacer a casi todo lo que nos encontramos en el camino. Hay algunas cosas, como ya mencionamos anteriormente, que se sustraen a la definición decimonónica del hombre como ser racional:

¿Eso para qué sirve? Eso, desde luego, no sirve para nada, el amor y el placer no sirven para nada, ¡lo imaginario no sirve para nada! E incluso en las sociedades cuyos representantes son aquellos "expertos" se abre una inmensa región de actos lúdicos que ellos no pueden conocer, región sin duda en parte clandestina, pero más desbordante de lo que se piensan. No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de occidente como el mundo cambia o cambiara, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego...<sup>17</sup>

Todo aquello de lo que no puede dar cuenta la razón solo se le asigna un etiquetado que no conlleva ningún valor para la sociedad en la que se determina tal etiqueta, esta etiqueta es la de lo inútil, es decir, aquello que no sirve o no produce servicio o beneficio. Esta etiqueta se le adjudica a algunas cosas, incluso se les ha otorgado tal etiqueta a algunos órganos de nuestro cuerpo. Como seres humanos tenemos una extensión, una masa corpórea que requiere de satisfacer algunas necesidades para su correcto funcionamiento y para que este cuerpo se mantenga en óptimas condiciones para llevar a cabo algunas actividades. Mucho se ha hablado sobre la función de un órgano cómo es el caso del apéndice, que para muchos estudiosos del cuerpo humano y de los órganos y tejidos que lo conforman, este órgano resulta inútil en algunos casos para la

---

<sup>17</sup> Duvignaud Jean, *El juego del juego*, pág. 31

existencia o para el correcto funcionamiento del cuerpo. Incluso en algunas ocasiones este órgano resulta ser más perjudicial si se inflama ya que puede provocar la muerte. Un órgano como el apéndice puede ser retirado del conjunto de órganos y tejidos que conforman el cuerpo ya que podría considerarse la función de éste como algo inútil o al menos eso parece.

Hemos llegado a considerar alguno de nuestros órganos del cuerpo humano como inútil porque el cuerpo humano puede prescindir de sus servicios en conjunto. Si tal consideración la realizamos con una parte de nuestro cuerpo ahora imaginemos de qué somos capaces en relación con todo aquello que no se encuentra en conjunto con nosotros, me refiero a las cosas, a algunos sentimientos, a algunas manifestaciones culturales o simplemente a algunas otras cualidades que la razón no nos deja desplegar en su correcta magnitud.

La razón resulta ser una especie de cierre a la multiplicidad, en ella no cabe alguna otra cualidad, sino que es ella la que se ha colocado en el centro y de la cual se desprenden los límites. Lo que no es capaz de analizarse mediante su utilidad queda fuera o es excluida de la construcción que ha sido producto de la razón. La razón ha sido la realidad ante nuestros ojos. Parece ser que todo aquello que encontramos con la razón resulta ser nuestra realidad, una realidad sujeta a nuestro entendimiento.

Ya se ha desarrollado una visión geocéntrica del universo, en esta visión es el planeta tierra es el que se encuentra al centro del universo y con ello es como se da un orden del universo, con la tierra al centro es como se despliega o se da el orden del universo, una visión completamente equivocada. También hemos visto una visión heliocéntrica, en la que el sol

es colocado al centro del universo y del cual se desprende el orden o la pauta de ordenamiento partiendo de colocar al astro rey como centro de todo el cosmos. Una visión aún más simplista se ha desarrollado al colocar al hombre como centro del universo, es decir, una visión antropocéntrica, al igual que los ejemplos anteriores se ha colocado al hombre como centro del universo y del cual se desprende todo orden establecido. Una vez más se ha realizado este ejercicio, pero ahora ya no se ha colocado a ningún planeta, estrella o ser en el centro de la cosmovisión, sino que hemos llevado este ejercicio a un nivel cada vez más simple, ahora se ha colocado a una cualidad del ser humano, esta es la razón, la razón como centro entorno a la cual gira todo.

Este ejercicio lo podemos hacer cada vez más simple, podemos colocar lo que cada individuo pueda poner o lo que crea conveniente como centro del universo. Cada ser humano ha hecho de su existencia una especie de cosmovisión entorno a la cual gira todo el universo. Todos y cada uno de nosotros hemos analizado o imaginado cómo sería el mundo si nosotros dejáramos de existir y este tipo de análisis es producto de colocarnos como centro. Algunos permanecemos aun en este estado primitivo al cual asociamos nuestra existencia con el fin de todo lo que existe, no damos cuenta de que nuestra existencia no está ligada con el orden y funcionamiento del cosmos.

Colocarnos al centro de toda existencia es algo que se puede realizar y que tiene como único artífice de tal aberración a aquella cualidad que nos ha regido por mucho tiempo, esta es la razón. Todas y cada una de estas formas de concebir al universo están fundamentadas desde la capacidad de pensamiento de cada uno de nosotros, podemos seguir haciendo este ejercicio incluso se podría decir que lo continuamos

haciendo cada vez colocando en el centro a una cosa o ser diferente. Por esto, se puede inferir que "la razón es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de la vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad"<sup>18</sup>.

Llevar a cabo una y otra vez la acción de colocar en el centro del universo a cualquier cosa nos muestra que desde hace mucho tiempo se ha producido una especie de estancamiento en tanto no hay posibilidad de salir de este ejercicio de colocación. La acción es la misma, tomar algo y colocarlo en el centro, ese estancamiento está en que no se le ha permitido desplegar en toda su amplitud a la multiplicidad de facultades o dones de los cuales se nos ha dotado.

El hoyo en el cual nos encontramos se reduce exclusivamente al acto de colocar, al centrar el orden de todo, a que todo debe girar en torno a algo. He aquí lo estrecho que resulta ser esta brecha en la que se ha caído y de la cual resulta difícil salir ya que nuestro pensamiento nos jala de nuevo a este orificio.

¿Por qué debe haber algo como centro del universo? Salir de esta brecha en la cual nos hemos sumergido es una de las principales tareas que tenemos como humanidad, no hay que seguir permitiendo que la pauta dictada por la razón sea la única forma de realidad. No es necesario que exista algo como centro del universo, tener la necesidad de colocar algo en el centro no hace sino limitar lo que el cosmos es y ello resulta insultante para la naturaleza misma del universo. Es eso lo que hace la razón, delimitar o parcelar todo lo que se le presenta. No hay que centralizar nada, no hay forma de delimitar aquello que es imposible de concebir en su totalidad.

---

<sup>18</sup> Cassirer, *Antropología filosófica*, México, FCE, 2011, p. 49

Uno de los caminos por los cuales podemos escapar a estas consideraciones limitadas de la realidad se encuentra en el juego, en las actividades lúdicas. Estas actividades no hacen sino dar rienda suelta a lo múltiple, a todo aquello de lo cual hay una suerte de todo lo impredecible. Aquí no hay forma de centralizar nada, todo está dándose de cierta forma en la que no es posible considerar si quiera algunos patrones que funcionen de la misma forma siempre, ni se está colocando una figura en un centro ya que esto no es posible en el juego.

En el juego se da un corte a la circulación de las costumbres dictadas por la razón y por las construcciones sociales. El juego es una especie de atentado contra todo lo que la vida cotidiana nos ha hecho realizar una y otra vez de tal forma que ahora conocemos bien los pasos con los cuales realizar algunas acciones. "Porque el juego interrumpe esa circulación de las costumbres y las tradiciones, de las figuras establecidas o los ritos de la permanencia, el juego abre el campo infinito de combinaciones posibles"<sup>19</sup>.

La idea de permanencia la encontramos incluso desde el momento en que nacemos tal como lo dice Catalina Arguello Ospina, "desde el momento en que nacemos, el contexto nos presenta ciertos límites dentro de los cuales deberemos desarrollarnos. El mundo, a través de diferentes medios, le presentan al niño no solo reglas en el sentido estricto de la palabra sino una serie de valores anhelos y aspiraciones normativas que deberán perseguir, y solo en la medida en que el niño cuestione estos modelos que se le presentan, podrá

---

<sup>19</sup> Duvignaud Jean, *El juego del juego*, pág. 155

transgredirlos, interferir en el mundo y dejar de actuar como un mero espectador del mismo.”<sup>20</sup>

Parece ser que nuestro nacimiento está marcado por una realidad que se encuentra reglamentada, incluso antes de nacer ya existen algunas reglas que nos aprietan. Todo límite de nuestro ser está amonestado por nuestro contexto cultural, social, político, en otras palabras, todas las reglas que se nos abalanzan sobre nuestra existencia están bien limitadas. Cada uno de estos límites repercuten en el desarrollo de nuestro ser. Incluso como niños estamos limitados y arrojados a llevar a cabo el despliegue de nuestro ser ya que si realizamos alguna acción que se encuentre fuera de los límites que se nos han impuesto la consecuencia será una reprimenda, se reprime a todo ser que se intente escapar de estos límites.

El mundo al que pertenecemos está limitado por muchas cosas, incluso podemos ponerle ciertos nombres. Estamos limitados por una habitación, una casa, algún pueblo, un país, un continente e incluso por un planeta, pareciera ser que, en escalas diferentes, pero los límites están ahí, no han desaparecido. Resulta difícil concebir alguna aspiración en la cual no se encuentre límite alguno, en la cual no haya rastro de aquello que le restringe. Todo está perfectamente cuadrado, cada uno de los eslabones se encuentra bien ligado con el siguiente.

Hay sin duda una opresión del ser humano para el ser humano, del ser para el ser. Esta opresión es válida para quienes creemos que no hay otra forma de ser, es válida para los que no aceptan una multiplicidad de despliegue de las

---

<sup>20</sup> Argüello Ospina Catalina, *El juego como práctica de la libertad: la imposición y la construcción de reglas*, en *Voces y silencios: revista latinoamericana de educación*, volumen 1, número 2, pag.53

capacidades humanas. Es más aterrador echar un vistazo a lo desconocido que permanecer en lo que se encuentra limitado. Alguien podría cuestionar lo anteriormente dicho diciendo que es más aterrador permanecer en los límites, y en mayor medida si padece claustrofobia. Nada está terminado, aquel ser que padece claustrofobia podría sumergirse en su padecimiento y aceptar, aunque pierda la cordura en su encierro, pero alguien que no esté dispuesto a tal consideración será capaz de llevar a cabo la transgresión de los límites.

Antes de continuar es necesario dejar claro que de ninguna forma se está anteponiendo a cualquier otra cualidad o actividad sobre la razón, sino que lo que se intenta realizar con estas ideas es que se permita el despliegue de las cualidades o facultades que hasta ahora han quedado en el olvido o echadas a un costado. No se está desdeñando o sobajando a la razón. La razón es el medio con el que podemos acceder a las cosas, con nuestro entendimiento. Por ello no podemos salir de ella, si un estado tal fuera posible este tendría como resultado únicamente la posibilidad de retornar al ser humano a un estado natural en el que solo existiría como extensión, es decir, como cuerpo, no se podría decir que una extensión sea capaz de sentir o de analizar cosas ya que estas cuestiones son producto exclusivamente de la razón, es esta facultad artífice de tales consideraciones.

La posibilidad de sustraerse de ella queda latente, pero hay que ver que esto no resultaría en un despliegue del ser del hombre sino por el contrario, tal estado haría ir en retroceso. Limitar el ser del hombre y volverlo en un estado vegetal.

Nuestra manera de comulgar con la realidad es a través de la razón o el lenguaje, pero esto no quiere decir que sea el

único medio. Lo hacemos por esta facultad que es propia del ser humano, en base a ella realizamos una serie de elaboraciones que nos permiten nombrar las cosas, definirlas, interactuar con ellas y damos cuenta de lo que se nos muestra. El camino está regido por la razón, pero no es el único camino por el cual podemos dar cuenta de la realidad.

La realidad humana se encuentra sumergida en una especie de abismo en el cual es difícil de salir. Tal abismo lo encontramos en una realidad del ser dominada por la vida cotidiana, o la vida común, con lo cotidiano de la vida me refiero a todos y cada una de las acciones que se nos han planteado a lo largo de nuestras vidas y que realizamos de forma un tanto sistemática, unas acciones que no permiten consideración alguna de llevar a cabo algo distinto. Todo está perfectamente ordenado.

Se ha llegado a tal grado que se realiza una especie de agenda que tiene bien medido todo lo que se debe desempeñar en un día, desde las horas de descanso, sin que estas se excedan, se duerme solo lo que se puede, de igual forma se tiene bien contadas las horas de trabajo, de trayecto al mismo, se tiene bien establecido el horario de comidas, he incluso un determinado tiempo para ver la Tv o para sacar a pasear al perro. Una sistematización de esta forma aborrece lo inesperado, como la enfermedad de un ser humano, si esta llegara a presentarse lo único que ocasiona es que el individuo salga de su rutina, de su vida común y se dedique a recuperar su salud para poder regresar a su rutina diaria. Tal parece que la enfermedad si está considerada dentro la vida común pero solo es considerada en tanto el tiempo que se requiera para poder recuperarse, es decir, entre más rápido se recupere más pronto se regresara a la sistematización de la vida.

En una vida considerada de esta forma no hay apertura a la multiplicidad, no hay posibilidad alguna de una configuración distinta de la que ya se está desempeñando por el orden común. ¿cómo podríamos realizar una tentativa del orden común? ¿Cuál es el camino de salida o de ruptura que nos permita un escape de tal forma de vivir? Un camino inminente, desde luego, es el juego.

Antes de continuar con el juego consideramos apremiante distinguir los diferentes caminos o panoramas que se nos presentan en tanto al juego como en la realidad. Una de las concepciones más sobresalientes de la sociedad es la exclusión del juego en tanto un juego no nos permite dar cuenta de la realidad. El juego es asociado en mayor medida con los niños, aquellos seres pequeños e inocentes, ellos como tienen esta característica de ser inocentes se cree que viven en un universo distinto al de los seres humanos de mayor edad. Por ello se realiza la división de universos. Hay un universo de lo real y un universo del juego.

El universo del juego está representado por los infantes ya que ellos son la muestra de la inventiva de los diferentes tipos de juegos, la imaginación es uno de los principales motores de este universo. Por el contrario, encontramos el universo de la realidad, aquel universo en el que predomina la concepción rígida y racional de los seres humanos adultos.

La separación no se da de forma natural, sino que es el ser humano quien así lo ha realizado, es más cómodo para los seres humanos realizar una separación de ambos, de aquello de lo cual se quiere encargarse y de lo que no tiene tiempo para realizar. El ser humano ha tomado el camino de la realidad que no permite la entrada de los juegos y que lo ha llevado a la realización de una rutina. Todo aquello que considere de más

en esa rutina es excluido, como lo veíamos anteriormente, podríamos decir que todo aquello de lo cual no hay una función en específico que ayude a los seres humanos en su vida común es suprimido, lo que es inútil, todo lo que se considera inútil ha sido colocado fuera de la realidad, fuera del universo de lo real.

Pasa en los juegos que aquellos que desempeñan esta actividad se encuentran desligados de sus preocupaciones, se encuentran en un universo en el que todas las ataduras o ligaduras de la vida seria se dejan de lado y se da rienda suelta a la diversión, al despliegue de la suerte, de lo inesperado. El universo del juego permite un escape de la vida común y de las preocupaciones en un universo en el cual se puede descargar todo aquello que se reprime en el universo de la realidad, todos los deseos y sentimientos que no se pueden sacar en la vida común.

## *2.2- La división de los juegos en 4 cuadrantes y los principios que los rigen.*

Con el paso de la distinción de los universos, por un lado, el del juego, mientras que por otro, el de la realidad tajante, procedemos a analizar de una forma más minuciosa la división que Caillois nos proporciona en relación con los tipos de juegos.

Luego del examen de las diferentes posibilidades, propongo con ese fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente Agon, Alea, Mimicry, e Ilinx. Las

cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (agon), se juega a la ruleta o a la lotería (Alea), se juega al pirata como se interpreta, a Nerón o a Hamlet (Mimicry) y, mediante un movimiento rápido de rotación de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (ilinx).<sup>21</sup>

Cabe señalar que estas designaciones aun no cubren completamente el universo del juego, lo distribuyen en cuadrantes, cada uno de los cuales se encuentra regido por un principio original, es decir, hay una principal cualidad que se encarga de colocar a los diferentes tipos de juego ya sea en uno u otro cuadrante. Lo que se intenta realizar con esta distribución de los juegos en cuadrantes es poder distinguir la diferencia de unos con otros y con ello poder realizar un mejor desenvolvimiento de los juegos. Si un juego pertenece al cuadrante de la competencia entonces nos quedas claro que no debemos acudir a su desempeño apelando en mayor medida al azar, por ejemplo, si estamos jugando una partida de ajedrez que pertenece al cuadrante agon, en el cual predomina el papel de la competencia, entonces no podemos acudir a una partida de ajedrez esperando que la suerte nos favorezca en el juego, mejor dicho es la competencia la que permite los movimientos de las piezas que se encuentran en el tablero, no es que llegue una especie de surte que nos maneje y sin darnos cuenta ganar la partida. Otro ejemplo lo encontramos en el deporte, en específico en las carreras de atletismo, en ellas se compite por ver quien logra recorrer una distancia bien establecida en menos tiempo. En esta competencia de atletismo, me refiero a los 100 metros planos, todos y cada uno de los competidores se encuentran en un escenario lo más parecido posible y en el que

---

<sup>21</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres*, pág.41

las condiciones son iguales para todos, aquí no hay posibilidad de hacer trampas, sino que solo se apela al despliegue físico que se ha estado trabajando para conseguir y que a su vez permite competir con otros atletas. En este ejemplo el corredor o mejor dicho ninguno de ellos puede apelar a que el azar haga acto de presencia, podría desempeñarse la carrera y que por azares de la existencia un competidor tropezara por su propio pie y con ello provocara la caída de la mayoría de los competidores que obviamente se ven superados por un competidor que no fue víctima de las caídas, lo que lo llevaría ser el ganador de la carrera.

Este es un ejemplo de que en la competencia de ninguna forma se puede erradicar el carácter de los otros tres tipos de cuadrantes, estos pueden aparecer en cualquier momento y eso es parte del juego. Lo que se intentó explicar aquí es que cada uno de los cuadrantes apela a un principio que los rige y con el cual se pueden distinguir unos de otros, pero no suprime la aparición de los demás.

Veamos ahora un ejemplo con los cuadrantes que no han sido mencionados. Uno de los juegos mencionados por Caillois en el cuadrante perteneciente al Ilinx es el de los voladores de Papantla, que tiene sus orígenes en el estado de Veracruz.<sup>22</sup> En este ritual se juega a desempeñar un papel, este rol es el del hombre-pájaro, pero esto no lo coloca dentro del cuadrante perteneciente a los simulacros o representaciones que sería el denominado Mimicry ya que ese principio que rige originalmente a este juego lo encontramos en un estado de trance, un estado orgánico de confusión o un espasmo. Hay un cierto tinte de simulacro en los voladores de Papantla pero eso no es lo que

---

<sup>22</sup> Confróntese: Expediente técnico ceremonia ritual de voladores, editado por la Unesco, Estados Unidos Mexicanos, 2008. Se puede consultar en internet.

dicta la pauta de esta acción, lo que lo hace es que provoca en el ser humano un cierto desconcierto ya que se encuentra colgado a una gran altura y de cabeza, si eso no fuera suficiente se encuentra girando alrededor de una biga o palo que es la encargada de mantenerlo fuera del suelo, el individuo que se encuentra en tal situación sufre una condición tal que llega un momento en que pierde aquel papel de hombre-pájaro y se sumerge en un estado de desconcierto total pero llevadero, incluso placentero. Una vez más se muestra que ningún tipo de juego, aunque se rige por un principio original que lo coloca en un cuadrante en específico desecha a los demás principios originales, sino que lo único que hace es marcar de forma más específicas cuál de estos principios predomina en cada uno de los juegos sin quitar los otros.

Una consideración muy personal es la de analizar qué tipo de juego se puede colocar dentro de los cuatro cuadrantes sin que exista una pauta bien establecida en la que se pueda decantar por uno u otro cuadrante. Aquí yo colocaría el juego de los amantes, refiriéndome estrictamente a esos primeros momentos de conquista, de escarceo o de flirteo en los que parecieran dominar por completo en las relaciones humanas un grado de no seriedad. Una vez que se superan ciertas pautas que son marcadas en las relaciones amorosas de los seres humanos podemos notar como éstas pierden ese sentido de ligereza y se transforman en una relación seria, lo que resta toda posibilidad de considerar en ese momento las relaciones humanas como un juego. Por ello debe quedar claro que me estoy refiriendo en estricta medida a esos primeros momentos en los que los seres humanos se dejan guiar por los desbordes frenéticos de sentimientos, impresiones, imágenes y deseos en los que no dominan de ninguna forma la seriedad. Cuestiones

como el matrimonio son una muestra de la seriedad con la que un par de amantes puede afrontar una relación, siendo esta de carácter serio podemos notar que de ninguna forma puede ser considerada un juego una relación que se encuentra sumergida por la seriedad de una condición tal como el matrimonio y todo lo que esta conlleva.

Un sentimiento tal como el que se desborda de un par de amantes es una cuestión complicada de analizar en cualquier aspecto, ya sea psicológico, social, medico, político, entre otros. Considero tal condición amorosa como juego ya que esta nos permite un escape de la realidad al igual que los juegos y siendo más concreto una actividad como esta, considerando la teoría propuesta por Caillois si podríamos sumergir a los amantes en una especie de juego. Existe una teoría que tiene como principal idea la de colocar a todo acto humano como un juego, es decir, colocar cada una de las acciones humanas en un espacio perteneciente al juego, tal tarea podría considerarse simplista al no permitir el despliegue de otras consideraciones y colocarlas únicamente como un juego, pero esto nos ayuda a ver un punto distinto del que consideramos dentro de la vida común.

Cuando dos seres humanos interactúan, se está jugando un juego. Marco Antonio y Cleopatra jugaron al cortejo a gran escala. Bill Gates se hizo inmensamente rico gracias al juego del software informático. El juego que llevaron a cabo Adolf Hitler y Iosof Stalin acabó con una parte significativa de la población mundial. Krushev y Kennedy también desarrollaron un juego durante la crisis de los misiles cubanos que podría habernos borrado del mapa por completo.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Binmore Ken, *La teoría de juegos*, Alianza editorial, Madrid, 2009, pág.10

El punto de la teoría de juegos no se encuentra en predecir el por qué los seres humanos actúan de tal o cual forma ni mucho menos conocer lo que los llevó a desempeñar acciones que incluso son aterradoras o auténticas masacres. Lo que realiza esta teoría es que nos muestra que no siempre las acciones de los seres humanos están bien pensadas o mejor dicho algunas de ellas no lo están, aunque pensadas parecen ser irracionales. La mayoría de nosotros intentamos actuar con sensatez y la mayor parte del tiempo no lo hacemos tan mal o la posibilidad vivir en sociedad no funcionaría en absoluto.

Esta teoría nos dice que los juegos son el producto de la interacción entre humanos, sea un par o sea un número mayor, lo que se designa como juego es solo a través de la posibilidad de la interacción. Por ello en esta teoría es posible considerar toda acción humana como un juego y esto es permitido y fundado por la interacción.

Esta teoría sale a la luz para poder introducir el ejemplo que quiero mostrar sobre la relación de los amantes y poder considerarla como un juego. Como anteriormente se mencionó en dicha teoría se menciona el juego de los amantes a grandes rasgos en la relación que sostuvo Cleopatra y Marco Antonio. ¿Por qué colocar como ejemplo una interacción humana como ésta? La razón de ello está en que una relación de este tipo, que yo llamaré juego amoroso, o de los amantes, es que podemos analizar lo que se desarrolla en el juego amoroso.

En primera instancia si queremos colocar al juego amoroso en el cuadrante que pertenece a la competencia lo podríamos hacer sin ningún problema ya que una interacción como ésta está cargada de un principio de origen y que nos permite la competencia de seres humanos para llevar a cabo el flirteo. En el juego amoroso se da la competencia entre individuos por

llamar la atención de otra persona y con ello conseguir su afecto. Por ello podemos colocar este juego dentro del cuadrante correspondiente al agón. En segundo lugar, si analizamos la parte azarosa del juego amoroso podemos notar que de ninguna forma resulta descabellado colocar este juego en el cuadrante Alea. Para ver lo que sucede en una interacción de este tipo me serviré de un pasaje mencionado por el filósofo danés Soren Kierkegaard en su "Diario de un seductor".

¡Maldita casualidad! Nunca antes te he maldecido por haberte mostrado, te maldigo por no haberte mostrado. ¿O se trata acaso de un nuevo invento tuyo, criatura incomprensible, estéril madre de todas las cosas, resto único de aquel tiempo que la necesidad alumbro a la libertad y en el que la libertad se dejó engatusar para volver al vientre materno? ¡Maldita casualidad! ¡Tú mi única confidente, el único ser que juzgo digno de ser mi aliado y mi enemigo, siempre igual a ti misma en tu desigualdad, siempre inconcebible, siempre un misterio! Tú, a quien yo amo con toda la simpatía de mi alma, a cuya imagen y semejanza me creo a mí mismo, ¿Por qué no te muestras? No es que mendigue, que te suplique humillándome que te muestrea así o asá. Tal veneración sería idolatría, y ello no sería de tu agrado. Te reto a duelo ¿Por qué no te muestras? ¿o acaso ha cesado la inquietud que habita el edificio del mundo, se ha desatado tu misterio de modo que también tú te has precipitado en el mar de la eternidad? ¡Que terrible pensamiento! De ser así, al mundo lo ha parado el tedio. Maldita casualidad, estoy esperándote. No pretendo vencerte con principios ni con lo que estúpida llama carácter, no, ¡te hare poema! No seré poeta para otros; muéstrate y te hare poema, devorare mi propio poema y ello será mi alimento."<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Kierkegaard Soren, *El diario de un seductor*, Trotta, Madrid, 2006, pág. 332

De una manera muy poética el autor de este fragmento apela a la casualidad como artífice de un encuentro con la persona a la cual se muestra interesado. Llega al punto en que la maldice, la reta, la invoca he incluso reconoce que en ocasiones se vuelve el peor enemigo de un ser humano enamorado al cual no se le presenta esta suerte de casualidad. Cuando la casualidad se encuentra ausente frente a un ser enamorado la espera se vuelve un auténtico martirio y más tratándose de los primeros momentos en los que solo se conoce la imagen o algún lugar que frecuente la persona en la cual se está interesado. En este pasaje podemos notar lo que desentraña en el abismo de su existencia la casualidad, puede ser el mejor cómplice, pero también el peor de los enemigos y todo ello solo por el hecho de esperar que la casualidad dé origen a un encuentro entre un par de personas. Estas consideraciones azarosas se encuentran dentro de aquellas posibilidades e imposibilidades, es decir dentro de lo inesperado, dentro de la sorpresa y todo esto se encuentra en el cuadrante del Alea.

Podemos decir que tanto el juego amoroso como el juego de tirar los dados están regidos por el azar, por una suerte de lo impredecible, en el juego amoroso se muestra así en un primer momento.

Si atendemos este mismo juego, pero ahora con la pauta que desempeña cada uno de los involucrados entonces podemos notar que se da un simulacro, es decir, podemos ver como un individuo juega a ser una persona con características que pueden sobresalir a la vista de la persona que se quiere impresionar. Me refiero a que un individuo puede simular ser el más caballeroso y educado del mundo si requiere desempeñar tal simulacro para poder impresionar a la persona que se quiere

conquistar. Con ello podemos colocar a este juego dentro del cuadrante que corresponde al simulacro, mimicry.

Por último, y este a mi parecer es el que más dicta la pauta que se desarrolla en este tipo de juego, el denominado cuadrante que pertenece al vértigo. En un juego amoroso es indudable que existen ciertos momentos en los que se encuentra perturbado por una especie de aturdimiento que nos vuelve torpes, que nos lleva a movernos de cierta forma poco grácil. Todo esto porque en este juego se desenvuelven un sin número de sentimientos que nos afectan directamente. Tal vez el juego amoroso resulte ser el que más desconcierto o aturdimiento provoque en un ser humano, esto debido a todo lo que se encuentra sucediendo tanto en su cabeza como en su cuerpo.

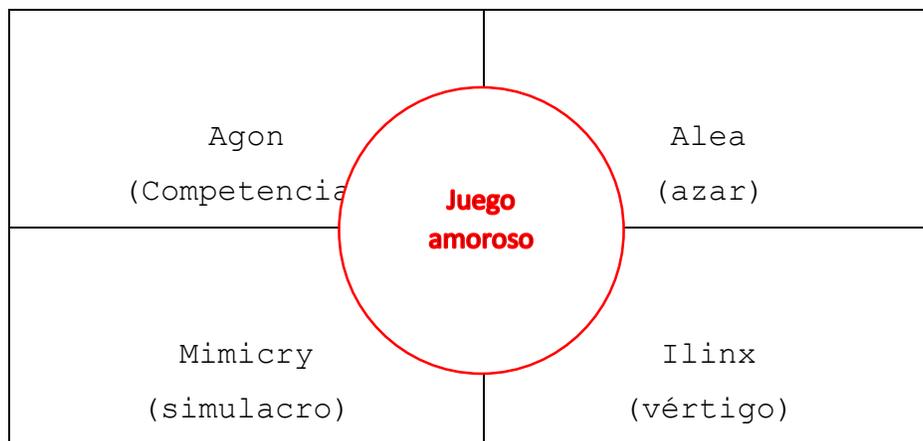


Figura 1: un diagrama que muestra los cuatro cuadrantes mencionados por Caillois en su obra *Los juegos y los hombres*. Al centro se coloca el juego amoroso donde se podrían desempeñar los cuatro diferentes tipos de principios que rigen en los cuadrantes.

Todos los juegos son colocados en uno de los grupos para que en éstos se distinga de forma más clara cuál de los principios rige o da la pauta para que el juego se desarrolle, pero ello no implica necesariamente que los juegos tengan solo uno de esos principios. Como se demostró con los ejemplos mencionados, la mayoría de los juegos pueden tener más de dos principios que rigen en los cuadrantes, incluso habrá algunos que en ciertos momentos puedan ser guiados por los cuatro principios. Lo que hace la división de los juegos en los cuatro cuadrantes no es limitarlos con un principio sino poder distinguir que hay momentos en los que pareciera ser que uno de los principios originarios prevalece sobre los otros. Esta división en cuadrantes y los principios que rigen sobre cada uno de los cuadrantes se hace a través de impulsos esenciales que rigen sobre los juegos. Estos principios también pueden ser corrompidos. Sobre esto último hablaremos en el siguiente inciso.

### *2.3 La corruptibilidad de los principios regidores*

Para dar paso a todo lo que se desarrolla en el juego hay que tener bien claro que la presencia del juego en la vida social debe ser mostrada en un núcleo primario de la existencia humana, es decir, el juego como actividad humana está presente desde el mismo surgimiento de la cultura. Bien podríamos decir que al juego lo encontramos como acción separada de la vida común. Esta separación la encontramos en todos los juegos ya que llevar a cabo una acción tal, como esta, requiere de un universo propio. Como ya se mencionó anteriormente, hay una división de universos que se pueden distinguir en el ser

humano, el primero de ellos es el ya mencionado universo de la realidad (principio de realidad como lo denominaba Freud), y por el contrario y totalmente separado de este primero encontramos al universo del juego.

El juego requiere de un espacio propio en el que nada le afecte y en el que es posible desplegar todo lo que una actividad lúdica pueda potenciar. Si bien en ninguno de los dos universos el ser humano puede permanecer para siempre entonces se pudiera considerar que para la mayoría de los individuos es más confortable permanecer en el universo de la realidad, es decir, un individuo puede permanecer más tiempo en el universo que le permite mantenerse atado a la realidad y a su vez le permite mantenerse con los pies en la tierra. Mientras que los individuos, en mayor medida, se adentran al universo del juego como escape de la vida común, esto es, los seres humanos juegan para aliviar o hacer menos pesadas las cargas del universo de la realidad, los seres humanos juegan para dejar el suelo de la realidad y adentrarse en la potencialidad del despliegue lúdico, se juega para elevarse y flotar en un universo en el que no hay un sostén o no hay algo que lo mantenga atado al suelo.

Es más improbable o menos soportable permanecer en el universo del juego porque como ya se dijo, en este universo no hay algo que te mantenga con los pies en el suelo, lo cual resultaría aterrador para casi todos los seres humanos ya que permanecer en un estado tal por mucho tiempo puede resultar en alguna deformación del actuar humano. Los individuos que se adentran en el universo del juego conocen que la entrada a este espacio es temporal, es decir, saben que cuando se termina el juego ellos serán devueltos a sus preocupaciones cotidianas.

La mayor parte del tiempo el ser humano permanece en el universo de la realidad mientras que usa el universo del juego solo como algo momentáneo, este universo del juego es sólo un escape del otro universo, es una especie de espacio que le permite hacer una recarga de energía para continuar su estadía en el universo de la realidad. Cabe agregar que sin el recurso de este universo paralelo del juego la misma civilización y la vida cotidiana no sería posible, en virtud de que se ha mostrado que no solo de pan vive el hombre, sino de lo que está más allá de la pura necesidad, tal como es en este caso el juego. Esta es la condición lúdica del hombre, la cual, lejos de ser un mero título, se corresponde más bien con la forma de ser del hombre en el mundo.

Una actividad como el juego permite la interrupción de la realidad por un espacio en el que todo es posible.

El juego es lo otro, separado, inútil, irreal; creencia de seriedad santa, sobrecogedora, como cuando alguien se juega la vida, o simulación paródica como cuando es sólo un juego; y sin embargo, prolifera en los impulsos que excita y desarrolla, penetrando la vida real misma: proporcionándole modelos e ideales, imprimiéndole tensión y movimiento, aportando estilo. <sup>25</sup>

Podría decirse que mediante y en el juego, el sujeto trasciende la inmanencia de su mundo cotidiano, en virtud de que se atreve a ir más allá de lo meramente dado.

Además de ser una actividad que requiere de un universo aparte y que te permite escapar de la vida cotidiana, el juego tiene como una de sus principales características, sin las cuales no es posible concebir cualquier tipo de juego, el ser

---

<sup>25</sup> Morilla González Carlos, Huizinga-Caillois: variaciones obre una visión antropológica del juego, Enrahonar 16, 1990, pág., 12.

una actividad reglamentada. Los juegos son reglamentados en el sentido en que hay una serie de normas que no deben transgredirse al desempeñar esta acción, si se hace las consecuencias son bastas, incluso podría terminar con el desempeño del ser humano en una actividad como esta, o sea ser expulsados.

Independientemente de la forma del juego en sí que se esté desempeñando las reglas siempre están presentes. Los instintos que rigen en los cuadrantes no están exentos de la reglamentación de los juegos, no quiero decir que estas reglas impidan el surgimiento de los impulsos que rigen en los juegos ni mucho menos los limitan, sino que las reglas de los juegos son las que posibilitan el surgimiento de los diferentes principios que rigen en los juegos. El juego responde a una necesidad de encontrar a manos del ser humano una salida o escape de la vida rutinaria, acotada por la solemnidad. Tal escape hace posible que el ser humano sea capaz de potenciar los deseos que en la vida común son reprimidos, este escape le permite dar rienda suelta a una fuente de diversión que no está permitida en el universo de lo real. El juego viene a ser como una forma de trascender el principio de realidad.

Al ser reglamentados lo juegos se tiene un límite dentro del universo en el que se juegan, pero este límite es solo con relación a lo que el juego puede aportar en la vida seria del ser humano, el juego carece de cualquier tipo de ganancia, podría colocarse como una actividad inútil para el universo de la realidad; no obstante, la única ganancia que se reporta del juego es el incremento del ser del hombre, es decir, sale de este empeño algo renovado, sale diferente, con la vivencia de haber ganado o de haberse divertido. Tal situación representa sólo un panorama estrechamente cerrado de las consideraciones

para con el juego. El juego según sus características es una actividad que no otorga alguna ganancia fuera del juego mismo, es decir, la ganancia del juego, si se me permite nombrarle ganancia, es el juego mismo, es la renovación del ser del hombre. La dificultad de nombrarla como una especie de ganancia se encuentra en el sentido en que no debería considerarse si quiera esta posibilidad al realizar un juego, ya que jugar es algo gratuito, es una condición de posibilidad de despliegue del ser humano. Y este despliegue puede entenderse justamente como la condición lúdica del hombre.

Tomando en consideración una de las características que definen al juego, me refiero al ser una actividad reglamentada, podemos plantearnos al menos un par de preguntas. ¿Es posible transgredir las reglas de los juegos? ¿Cómo afecta la posibilidad de corromper las reglas a los juegos? Tales cuestiones surgen al paso, al analizar el tema del juego.

Hemos podido notar que existen dos universos separados uno del otro, el universo de la realidad y el universo del juego. En estos dos universos predominan los principios que rigen la existencia del ser humano. El despliegue del ser se encuentra yendo y viniendo de uno a otro. Existe la posibilidad de que ambos universos se lleguen a rozar el uno con el otro y esto es posible porque se desenvuelven en ciertas condiciones que dan paso a la posibilidad de tocarse, es decir, hay una especie de contaminación en curso cuando el universo de la realidad logra tocar al universo del juego y viceversa.

Cada uno de estos universos es puro en tanto cada uno permite el despliegue del ser en diferentes formas. El universo de la realidad es un universo en el que predomina el principio de lo serio, en cambio en el universo del juego predominan los principios que rigen los cuatro cuadrantes en los que se

colocan los diferentes tipos de juegos. Los principios de los dos tipos de universos se corrompen cuando se pierde el cerco que los mantenía aislados el uno con el otro, es decir, los juegos se corrompen cuando se da la posibilidad de que éstos sean sacados agresivamente de aquel universo aparte en el que se desarrollan. El cerco que los mantenía separados es derribado y como sucede en una granja, en el que el ganado de uno y otro establo están separados, pero ese cerco es derribado y sucede que el ganado de un establo se mezcla con el ganado de un establo aledaño.

Aquel lugar separado en el que se desempeñaba el juego es transgredido por la acción de llevar o intentar llevar el juego a la vida real, pero lo que hay que analizar es si el juego sacándolo de su espacio puede desarrollarse o se convierte en otra cosa en el universo de la realidad.

El principio del juego se ha corrompido. Es preciso saber aquí que no lo está por la existencia de tramposos o de jugadores profesionales, sino únicamente por el contagio de la realidad. En el fondo, no hay perversión del juego, hay extravío y desviación de uno de los cuatro impulsos primarios que rigen los juegos.<sup>26</sup>

Algo debe quedar muy claro, la presencia de seres que intentan ganar o sacar provecho de los juegos no son el motivo por el que los juegos se corrompen, esto no influyen en la naturaleza del juego como acción. Estos seres perpetran un autoengaño que aclararemos más adelante. Continuando con el asunto de la corrupción de los juegos, esto es posible dado que existe una desviación de los impulsos primarios que rigen

---

<sup>26</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres*, pág. 89

los cuatro cuadrantes en los que se pueden colocar los diferentes tipos de juegos.

El primer principio al que hay que analizar es el correspondiente al Agon, es decir, el de competencia. Y aquí podemos introducir los personajes o individuos que se consideran como profesionales de los juegos. En específico los profesionales de los deportes.

Quien de una actividad de juego hace su oficio no cambia en modo alguno la naturaleza de aquella. Ciertamente es que él mismo no juega: ejerce una profesión. La naturaleza de la competencia o la del espectáculo difícilmente se modifica si los atletas o los comediantes son profesionales que actúan por un salario y no aficionados que solo pretenden darse gusto. La diferencia sólo los afecta a ellos. Para los boxeadores, los ciclistas, o los actores profesionales, el agon o la Mimicry, ha dejado de ser una distracción destinada a descansar de sus fatigas o a cambiar la monotonía de un trabajo que pesa y desgasta. Son su propio trabajo, necesarios para su subsistencia, una actividad constante y absorbente, llena de obstáculos y de problemas, de la que se distraen precisamente jugando a un juego que no los puede comprometer.<sup>27</sup>

El asunto de la corrupción de la competencia o agon se encuentra en el momento en que al mezclarse con la realidad se deja de lado aquellas características que predominan en el juego, en este caso se está olvidando o haciendo a un lado la condición de que los juegos son momentáneos, es decir, que no hay un tiempo en específico en el cual se puedan desenvolver, incluso en los deportes esto se puede prolongar por tiempo indefinido, como puede terminar prematuramente por alguna serie

---

<sup>27</sup> Caillois Roger, *Ibidem*, pág. 89-90

de cuestiones o como puede prolongarse más del tiempo del que se tenía planeado.

Otra característica que se hace a un lado con la corrupción de los juegos de competencia es que en ningún juego hay una ganancia fuera del juego mismo, es decir, en los deportistas profesionales ya existe una tendencia muy arraigada por hacer de sus acciones un modo de vida que les permita solventar los gastos que la vida en sociedad les otorga, de la posibilidad de realizar esas actividades de competencia depende estrictamente su condición de solventar todos sus gastos, tanto de comida como de vestimenta, etc. Los profesionales de los deportes son personas que se dedican a perfeccionar no la capacidad de jugar ya que tal cosa no es posible, dominar cualquier tipo de juego tomando el termino juego de manera estricta es imposible ya que este escapa de todo aquello que podríamos encasillar, lo que se dedican a perfeccionar es la condición de hacerse vivir con la competencia, es decir, intenta llevar lo que no es cotidiano a un plano de lo cotidiano, intenta apropiarse de esta acción, hacerla suya, que no sea posible concebir la competencia fuera de sus vidas pero esta competencia ya va cargada de la posibilidad de subsistencia en el mundo, va cargada como aquella acción que ya no es una escapatoria de la vida común sino que se ha llegado al punto en el que ya no hay forma de distinguirla fuera de la vida común. De ser un alivio o descarga de la vida real ahora se ha colocado dentro de ella.

En tal condición no se puede afectar de ninguna forma el juego, lo que se afecta es el principio que rige este tipo de juegos, la competencia ya no es una competencia por el triunfo al mérito, sino que ahora la competencia es por obtener algo a cambio, es un trabajo, se realiza una labor para obtener algún

beneficio. Por esto no puede afectar al juego ya que este permanece en su esencia, la acción sigue ahí es el que la desempeña quien corrompe el principio del juego, pero no el juego en sí.

El deportista profesional ya no puede recurrir al juego de competencia como un escape de la vida común, ya que esta acción ha sido llevada a ese plano, él mismo se encargó de colocar el agón en el universo de la realidad, ya no hay un universo del juego como agón, es el deportista profesional el que estando solo ha tomado una decisión decisiva, la de desviarlo. De ninguna forma se critica la labor que desempeñan los grandes deportistas ya que ellos están realizando hazañas sorprendentes, están llevando a los límites de lo que el cuerpo humano es capaz de realizar en las competencias, pero de ninguna forma se podría decir que ellos están jugando, más bien se debe decir estrictamente que están trabajando, están desempeñando una labor que no les permite un escape de la vida común, sino que permanecen en ella. Me atrevería a decir que los deportistas al ya no tener escape en los mismos juegos son aquellos que buscan escapatoria en otras cuestiones como el alcohol, las drogas o cualquier otro tipo de vicios.

En cuanto a los juegos de azar, también hay corrupción del principio en cuanto el jugador deja de respetar el azar, es decir, cuando deja de considerarlo un resorte impersonal y neutro, sin corazón ni memoria, como un efecto puro de las leyes que rigen la distribución de las posibilidades. Con la superstición nace la corrupción de alea. En efecto, para quien se pone en manos del destino resulta tentador tratar de prever su fallo u obtener su favor. El jugador concede valor de señal a todo tipo de fenómenos,

encuentro y prodigios que en su imaginación prefiguran su buena o su mala fortuna<sup>28</sup>

El principio que rige en los juegos colocados en el cuadrante llamado alea también se corrompe, la corrupción de este principio de azar lo encontramos en la superstición. En este asunto se recurre a alguna fuerza extraña y ajena al juego como medio para lograr verter la suerte sobre el jugador. En este principio azaroso encontramos que hay una suerte de lo impredecible, es decir, se apela a la suerte como único artífice de la victoria y lo que se hace al corromper tal principio es apelar a una especie de amuleto que nos proporcione en mayor medida esa suerte para poder levantarnos del juego como único vencedor.

Con la corrupción del alea encontramos que se busca dejar de lado aquella condición neutral en la que no hay forma de predecir lo que sucederá, o al menos esa es la creencia de los individuos que recurren a la superstición como un medio para logara sus objetivos. Se pierde la neutralidad del principio en tanto pareciera ser que aquel amuleto logra ir en la dirección que al jugador que la ocupa más le convenga, aquí no hay una dispersión de la suerte, lo que se intenta es capturarla, hacerla esclava de los deseos y demandas de quien la intenta hacer presa.

Hay que mencionar que tratar de controlar a la suerte es tanto como controlar la naturaleza, lo cual para los individuos de buen juicio es totalmente una hazaña que no se puede lograr, la naturaleza del azar es tan impredecible que resulta de la misma forma apelar a la posesión de ésta. En algún momento se puede tener la gracia de contar con ella para alguna cosa, pero

---

<sup>28</sup> Caillois Roger, *Ibíd.*, pág.92

no se debe estar colgado de ella ya que ésta nos abandonara sin avisarnos, la suerte aparece cuando se le da la gana, no cuando los individuos quieren.

El azar no promete nada, en este principio hay un total desapego por las promesas, por la estadística y por las posibilidades de tenerla. Quien este sujeto a ella en un juego debe saber que navega en aguas desconocidas, navega a la deriva y sin timón. La fuerza del azar supera por completo las fuerzas con las que se le quiere capturar, no hay forma alguna de obtenerla y usarla a nuestro antojo. La idea de poseer todo está centrada en la vida común del ser humano y esta infecta incluso los juegos por ello se puede decir que hay posibilidad de corromper los juegos de azar, pero insisto en este punto, el juego en si no es posible de corromper, lo que se corrompe es el individuo y la forma como se adentra a los juegos. Aquel que quiere hacer uso de la suerte por medio de la superstición debe saber que no está jugando más, no está teniendo un escape de la vida común, sino que ahora ha infectado el principio del azar. Esta corrupción no espera nada de sí y en cambio hace esperar todo del azar.

La corrupción del mimicry sigue un camino paralelo: se produce cuando el simulacro ya no se considera tal y cuando el que disfraza cree en la realidad del papel, del disfraz y de la máscara. Ya no interpreta [joue] a ese otro que representa. Convencido de que es el otro, se conduce en consecuencia y olvida el ser que es. La pérdida de su identidad profunda representa el castigo de quien no sabe limitar al juego el gusto que tiene por adoptar una personalidad ajena. Sería correcto hablar de enajenación.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Caillois Roger, *Ibíd.*, pág. 96

Aquí se da un asunto de no poder distinguir entre lo que era un simulacro o representación y lo que es la realidad o la vida común. Resulta complicado poder vislumbrar como se da este asunto en los jugadores ya que esto podría pertenecer más al campo de la psicología, estrictamente hablando de la personalidad y de los trastornos de realidad que aquejan a los individuos. Pero respecto a los juegos de simulación podemos decir que en estos es fácil distinguir las facetas y tipos de personajes que no pertenecen en sentido estricto a la vida común. Por ejemplo, un niño que juega a ser un gato, en este juego se da que un ser humano juega a ser en sí mismo un ser diferente. Un juego de este tipo se corrompe cuando se da la oportunidad de que el niño haya hecho tan suyo el papel que representaba, que se lo haya apropiado de tal forma que ahora no conciba la posibilidad de dejar de actuar como el minino. En tal simulacro ahora el niño ya no solo está jugando, sino que ahora se comporta en todo momento como el felino. En una reunión familiar el niño no come de acuerdo a las reglas y formas que se le han inculcado, sino que el niño come sus alimentos sin utilizar las manos y en otro entorno el niño se asea con la lengua como lo hacen los gatos. Pero esto no ocurre únicamente en los niños, sino que se da en los jugadores de este tipo de juegos sin importar la edad que tengan.

Otro ejemplo lo podemos encontrar en los actores, aquellos seres humanos que juegan a ser un individuo totalmente diferente del que son en la vida real, un actor que interpreta el papel de un individuo muy poderoso económicamente hablando por un lapso de tiempo muy prolongado ahora pareciera que el personaje que representaba es una calca de su persona en la vida real. Es un auto engaño, un engaño que se pretende llevar

a la realidad. Así es como se corrompe el principio del simulacro.

Por último, pero no menos importante, el Ilinx o vértigo. En este caso el principio al que se alude es en mayor medida ajeno a la vida corriente. "El vértigo está prácticamente eliminado de ella, a menos que se trate de algunas raras profesiones, en que todo el valor del hombre de este oficio consiste por lo demás en dominarlo. Además, casi al punto implica un peligro de muerte."<sup>30</sup> El vértigo suscitado en la vida corriente está sujeto a una condición diferente del resto. El vértigo que se obtiene está presente en algunas condiciones diferentes a como se suscita la corrupción de los otros tres tipos de principios que domina los cuadrantes.

En este tipo de juegos de vértigo pareciera ser que se está más cerca del peligro ya que en ellos la producción o experimentación del vértigo está sujeta a una serie de complicadas estructuras. Por ejemplo, al subirse a un juego mecánico como lo es la montaña rusa, en ella existe una estructura sofisticada y compleja de artefactos que hacen posible un movimiento que ocasiona a los que se suben en ella un aturdimiento o espasmo debido a la velocidad que se adquiere en caídas o a las diversas vueltas que se dan, estas incluyendo de la velocidad pueden ser de 360 grados. Además de lo sofisticado que resulta la construcción de un artefacto como este, también tiene que desarrollarse en este aparato alguna forma de resguardar la integridad física de los que experimentan estos juegos. Pareciera que este tipo de artefactos está sumamente controlado, pero hay caso en los que los carritos que transportan a los individuos se desprenden y

---

<sup>30</sup>Caillois Roger, *Ibidem*, pág. 97

ocasionan una tragedia, pero no solo es el caso, sino que también se rompen las vías en las que circulan los carros o personas que no resisten tal aturdimiento que al subirse y experimentar esta serie de sensaciones sufren algún paro cardíaco y por ello perecen o terminan en el hospital.

Para aclimatar el vértigo a la vida cotidiana, es necesario pasar de ellos pronto a los efectos de la física a los poderes sospechosos y confusos de la química. Entonces se pide a las drogas o al alcohol la excitación deseada o el pánico voluptuoso que dispensan de manera brutal y brusca los artefactos de la feria. Pero esta vez el torbellino ya no está afuera de la realidad ni tampoco separado de ella: está instalado allí y allí se desarrolla. Aunque como el vértigo físico, esas embriagueces y esas euforias también pueden destruir durante algún tiempo la estabilidad de la visión y la coordinación de los movimientos, liberar del peso del recuerdo, de las angustias de la responsabilidad y de la presión del mundo.<sup>31</sup>

Aquí hallamos algunas de las sustancias que permean en la vida del ser humano, y las encontramos ligadas al tipo de juego en el que se produce un espasmo, trance o aturdimiento. El asunto aquí es que el uso de estas sustancias está totalmente desligado de los juegos, no se necesita alguna sustancia como el alcohol o las drogas para experimentar el vértigo que produce subir a una montaña rusa. El uso de sustancias está sujeto a suscitar una embriaguez e intoxicación de los sentidos y del cuerpo humano en general con grandes y desastrosas consecuencias ya que éstas generan necesidad y ansiedad.

---

<sup>31</sup> Caillois Roger, *Ibíd.*, pág. 98-99

El vértigo suscitado por el alcohol no necesita de velocidad o de una serie de volteretas, ni tampoco de estar colgado de los pies a una gran altura y girando, ni mucho menos porque nuestro cuerpo es sometido a condiciones en las que dé una respuesta física natural. En cambio, ingerir sustancias ajenas a nuestro cuerpo hace que éste se encuentre en total desorientación ya que no sabe cómo actuar ante tal sustancia y mucho menos porque para lograr un estado de aturdimiento se necesita una vasta cantidad de alcohol corriendo por nuestra sangre para suscitarlo. Aquí se corrompe el principio por una intoxicación, una embriaguez o una total pérdida de sentido, aquí ya no hay solo un espasmo, aturdimiento o trance natural, sino que se ha convertido en una intoxicación de consecuencias desastrosas, la mayor de ellas es la total pérdida de conciencia no solo por un momento, sino que esta se vuelve más prolongada en tanto se transforma en un vicio.

### CAPÍTULO III: DE LA POSIBILIDAD DE CONCILIACIÓN

#### 3.1.- *Ludus y paidia*

Hemos recorrido el camino que nos muestra la actividad lúdica respecto a los juegos, hemos dejado claro algunas de sus características e incluso nos hemos ocupado de las distintas divisiones que hay de los juegos. Por otro lado, también hemos hecho la distinción de cada uno de los principios que rigen en la división de los juegos que nos propone Caillois. Incluso nos adentramos en algunos ejemplos de juegos en los que se da la posibilidad de colocarlos al mismo tiempo en un cuadrante diferente, es decir, hemos notado que los juegos no pertenecen a un único cuadrante, sino que estos pueden estar en los cuatro cuadrantes a la vez y por ello no deja de lado la esencia de los juegos.

Hemos recorrido un poco de la historia del juego, analizando algunas definiciones del mismo, encontramos en este trayecto una serie de pensamientos que nos permiten ver las distintas aristas del juego, variadas y sustanciosas. Sin embargo, hay un punto muy importante que deja al descubierto alguna de las falencias que tiene la teoría propuesta por Caillois ya que al proponernos una definición también nos propone una división de los juegos que pareciera someterlos a una especie de limitación del jugar. También nos muestra la naturaleza que corresponde con cada uno de los principios que encontramos en ellos y en las categorías o divisiones de estos.

El jugar está sometido a un sin fin de condiciones y características que afectan su desempeño, hay una serie de

factores importantes que deben estar para que los juegos se desarrollen. El principio del juego lo encontramos con un sujeto, es decir, un alguien que se disponga a realizar una acción tal que le permita llenarse o adquirir cierto grado de diversión al realizar la actividad.

En la definición se nos dejan ver las características de los juegos, pero al adentrarse en ellas podemos notar que se deja de lado aquello que hace posible los juegos, esto es, ¿Quién juega? La respuesta a esta pregunta no la podemos limitar a responder que son los seres humanos ya que como vimos, algunos otros seres como los animales también llevan a cabo acciones que se consideran como una emulación de juegos.

Pero ese asunto no es tratado de forma sustanciosa en este escrito, el punto al que me quiero adentrar está en que tenemos definiciones del juego, hay muchas y variadas, sin embargo, todas ellas se ocupan sólo de enumerar características o dividir a los juegos e incluso de dar ciertas condiciones en las que los juegos se desenvuelven, pero no se ocupan de la brecha que existe entre los juegos y los jugadores.

Tampoco quiero hacer con esto una propuesta de definición de los juegos, pero sí quiero crear un puente que permita atender de mejor forma o incluso ejercer cierto empuje para que a raíz de esta brecha se comience a generar un pensamiento que permita iniciar el camino en el conflicto existente entre el juego y los jugadores.

No cabe duda que la división de juegos hecha por Caillois es parte de un pensamiento bien estructurado, la división en cuatro tipos es sin duda un parte aguas en el estudio de los juegos ya que esta división nos permite movernos en ciertos puntos de la naturaleza de los juegos mismos. Pero hay algo

que no está presente en este pensamiento y esto es en efecto de lo que nos ocuparemos en este momento.

Tenemos definiciones del juego, tenemos propuesta de teorías, también tenemos divisiones de los juegos y este es el panorama que se nos presenta, sin embargo, hay algo que no tenemos y que utilizaré un ejemplo para poder notar su ausencia. Todos conocemos los deportes, tal vez a algunos nos gusten y a otros no, pero todos los conocemos, de cualquier forma, ya sea por practicarlos, por observarlos o simplemente porque se nos presentaron de cualquier manera.

Los juegos son los mismos para todos de eso no hay ninguna duda, ya que la naturaleza de los juegos está determinada, su reglamentación y características son aplicadas para todos en la misma medida. Lo que marca la brecha entre el jugador y los juegos lo encontramos en que a pesar de que todos los juegos son iguales para todos, no hay posibilidad de que los jugadores se adentren a los juegos de la misma forma, es decir, los juegos son los mismos para todos, pero no todos los jugadores se adentran a ellos de la misma manera, ningún jugador juega al ajedrez de la misma forma que lo hace otro y todo esto es producto de una serie de muchos factores que interfieren en la realización de los juegos. Esta es la brecha entre el jugar y el jugador. Podríamos colocar a varios individuos frente al mismo juego, no importa cual, y la forma en que van a jugar es totalmente diferente en cada uno de ellos, se juega a lo mismo, pero hay diferencias muy notables entre los estilos de los que juegan.

Esta consideración no está encaminada a los realizadores de los juegos o a aquellas personas que se encargan de crear juegos ya que considerar cerrar esta brecha existente de una forma en la que se tenga considerados a todos y cada uno de

los que van a jugar y desarrollar los juegos en base a esto sería una labor imposible. Tal vez la propuesta de solución estriba en que todos los que juegan lo hacen por la diversión, sin importar en este punto la forma en que se aborda a los juegos, o el juego que sea, todos los que juegan lo hacen para divertirse o al menos esa debería ser la esencia de los juegos.

En los juegos se da una bipartición de dos fuerzas que parecieran contrarias la una de la otra, sin embargo, este hecho no es de esa forma, ambas se necesitan, una sin la otra no existiría, esta lucha la encontramos siempre en todo acontecer lúdico, pero no es exclusivo de esta, sino que esta lucha se traslada a un sin fin de cosas. Esta contienda es de carácter irresuelta ya que no hay forma de que uno de los polos que se encuentran en disputa se convierta en el vencedor sobre el otro. En esta lucha no importar que los juegos sean colocados en tal o cual cuadrante, en esta lucha se deja ver que hay ciertos caracteres de los juegos que no se pueden someter a cierta suerte de encasillamiento.

Todo esto ya que Caillois en su teoría, al realizar una notable clasificación de los juegos, nos deja claro que ésta no se ocupa ni le interesa hacer una distinción entre los juegos de los niños o los de los adultos, incluso algunos comportamientos de los animales, en la clasificación propuesta por Caillois no existe este señalamiento de diferenciación de los juegos respecto a diversas circunstancias o seres, sino que este proceder está basado en notar o resaltar el principio que rige a los juegos, estos principios son los impulsos esenciales que dan sentido a los juegos y que no se ocupan de la parte más importante, el sujeto que juega.

La lucha es entre ludus y paidia<sup>32</sup> y nos remonta a la contienda entre Apolo y Dionisos.<sup>33</sup> "Por un lado Dionisos, representando el desborde frenético de la vida que se despreocupa, que se trasciende, y que no pretende otra cosa que desplegar sin más freno que el infinito; el dios que quiere salir de sí, entra en éxtasis, y fundirse en una dimensión alejada de toda razón yoica."<sup>34</sup> Este remontarse a una confrontación mítica griega es por el hecho de que mediante estas dos divinidades se nos muestra una amplia forma de entender la disputa existente entre una rivalidad permanente e incluso necesaria.

La visión dionisiaca de los juegos se deja ver a simple vista, si en los juegos no existiera la posibilidad de desbordamiento frenético que nos permite sacar todos aquellos impulsos que reprimimos, entonces los juegos tendrían que desaparecer y con ello se tendría una suerte de pesadas consecuencias en la vida de los seres humanos. La despreocupación es parte de la visión dionisiaca y en este sentido podríamos considerar a los juegos como una actividad que está dotada de despreocupación en su sentido puro ya que jugar no trae consecuencias en la vida real. Pero esta despreocupación es una fuerza que arrastra todo a su paso y que no tiene límites, pero permanecer siempre en un estado de

---

<sup>32</sup> Hay que señalar aquí que el término "paidia" puede ser confundido con el término "paideia" a primera vista, pero hay que dejar claro que el término "paidia" es utilizado aquí el sentido al cual se refiere Caillois al nombrar con este término al colocarlo como uno de los extremos donde reina el principio de diversión y de turbulencia, de libre improvisación y de fantasía desbocada. Mientras que el término "Paideia" se refiere a un ideal del hombre mediante el cual debía ser formado el individuo de forma virtuosa y con ello hacerlo apto para su vida cívica, tal como lo expresa Werner Jaeger en su obra "*Paideia: los ideales de la cultura griega*".

<sup>33</sup> Véase "El nacimiento de la tragedia", Nietzsche, donde se explica el antagonismo de las dos divinidades artísticas respecto a la mitología griega.

<sup>34</sup> Beer David y Miramontes Jorge, *Excursus ludus- paidia. Grecia y roma contrapuestos*, en: [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/118481/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/118481/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y) , pág. 363

despreocupación es algo demasiado pesado incluso en la liviandad que se presenta.

Por ello es que encontramos una fuerza distinta de la dionisiaca y que le hace frente e incluso le otorga un papel preponderante en una especie de armonía irresuelta. "Apolo que desea sujetar, limitar y hacer del yo un centro irreductible y solido; que busca con obsesión la armonía, el orden y la serenidad."<sup>35</sup> La visión apolínea del juego la podríamos colocar en el papel de las reglas, estas reglas que dan forma al juego y que o incluso lo hacen posible, ya que deben existir ciertos límites que permitan el desenvolvimiento de los jugadores en estas acciones llamadas juegos. La reglamentación de los juegos no es otra cosa sino establecer límites para que no se salga de las posibilidades adoptadas en tal acción. El surgimiento de estas también permite el no salirse del estar sujeto a las condiciones de posibilidad presentes, es decir, si no existiera algo que nos mantiene sujetos a determinado juego no podríamos si quiera decir que estamos jugando, el simple hecho de mencionar esta acción ya lleva consigo la idea de que esta acción desempeñada está determinada por ciertas reglas. Lo reglamentado de los juegos es lo que sujeta a los jugadores a dar cuenta de lo que se desempeña sin involucrar el hecho de que son actividades separadas del resto de la vida común, si tal condición no existiera tendríamos la tendencia de mezclar lo real con lo desarrollado en el universo de los juegos. Aunque pareciera que esto ha ocurrido, pero en este momento no nos ocuparemos de este asunto.

Volviendo a lo que nos ocupa en este momento es indudable la relación que guardan tanto lo apolíneo y lo dionisiaco con

---

<sup>35</sup> Beer David y Miramontes Jorge, *Ibíd.*, pág. 363

ludus y paidia. Una vez hecha la delimitación de sectores propuesta por Caillois nos muestra que sin importar en qué sector se reúnan unos con otros hay tendencia de situarlos en dos distintos polos.

En uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada, que podemos designar mediante el nombre de paidia. En el extremo opuesto esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo ludus.<sup>36</sup>

Aquí no se trata de igualar las fuerzas que se encuentran en disputa, de ninguna manera, utilizamos aquí como un ejemplo que permita ver de mejor manera lo que ocurre con ludus y paidia echando mano de lo apolíneo y lo dionisiaco. Caillois nos habla de dos polos opuestos en los que no importa la clasificación que se tenga de los juegos o en cual encuentren su pertenencia, lo verdaderamente importante aquí es que a un juego se le puede situar al mismo tiempo entre ambos polos. Lo que queremos decir con esto es que en los juegos existe casi por completo una progresión que tiende en mayor medida a un juego, pero algo importante surge aquí, el encontrar juegos

---

<sup>36</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, pág.41-42

que se mantengan en una especie de suspensión prolongada entre ambos polos no resultaría de ninguna forma algo raro, es más bien un hecho conocido que en los juegos se da esta tendencia.

Las situaciones que ocurren en los juegos nos permitirán pensar que en estos se está llevando a cabo una contradicción ya que no es posible adentrarse en el desenfreno de una forma mesurada. Pero lo que nos lleva a pensar tal panorama es que nuestro pensamiento se encuentra plagado con la idea de que sólo uno de estos dos puede dominar en una situación tal y esto no nos permite analizar que el dominio de uno sobre el otro no es la única forma en la cual pueden permanecer ambos, sino que existe una forma que por mucho tiempo se ha mantenido oculto a los ojos de los que no se ocupan de su análisis. Aquí no hay contradicción, aquí se da una relación progresiva que permite tanto a ludus como a paidia una relación en armonía.

Al hablar de juegos sin duda que nos tenemos que remontar a uno de los sentidos por los cuales se llevan a cabo estas acciones, esto es que en los juegos se presenta un estado de diversión, es decir, al jugar algún juego de competencia como lo es el ajedrez o incluso al jugar un juego de azar como lo es jugar a los dados se pueden llevar estos juegos al plano de la diversión. Tal diversión la encontramos sólo si en los juegos no se da la corrupción de los principios que rigen, en el caso en que se da la oportunidad de corromper los juegos este sentido de diversión desaparece en las manos de los beneficios que se pueden sacar de la realización de estas acciones.

La diversión es un tema complicado ya que en cada época de la historia de la civilización humana hay una multiplicidad de hechos y de acontecimientos en los que se plasma lo que cada una de las civilizaciones ha tenido que pasar o de lo que ellas

han sido capaces de realizar. La diversión es uno de los puntos que nos muestran como son las culturas de todos lados, no solo de un cierto tipo de civilizaciones o de regiones, sino que en cada una de las civilizaciones existentes hay una forma de divertirse. Por ejemplo, esto lo podemos ver en la civilización romana con el tipo de entretenimiento que desarrollaban.

En la roma antigua existía una especie de entrenamiento que apelaba a la violencia y a la crueldad, esa era la forma en que los romanos antiguos se divertían, claro que la diversión de observar a dos gladiadores luchado hasta la muerte era diversión de los que se encontraban como espectadores ya que sería muy difícil poder afirmar que la diversión se encontraba presente de igual forma en los que luchaban por su vida, existe la posibilidad de que así fuera pero en realidad es muy difícil conocerlo. Claro que este tipo de juegos no es el único que existía en una civilización como ésta pero si es uno de los más representativos.

Los juegos en la arena tenían un sentido profundo en la civilización romana ya que en ellos como ya dijimos se desplegaba la violencia y se manifestaba la crueldad de la civilización pero pareciera ser que esta crueldad y esta violencia esta encapsulada ya que este tipo de juegos era una especie de cerco en la que se permitía el despliegue de los más primarios instintos y que encauzaba a la multitud a desplegarlos solo en la arena, encauzarlos en el coliseo y mantener compostura en las calles de la ciudad pero no era el único sentido del juego sino que también tenía un sentido de petición o agradecimiento con los dioses. A la vez desplegaba, pero retenía. Es este uno de los juegos de los romanos y un pequeño vistazo a lo que representaba en su cultura.

Pasando a otro continente, encontramos en el centro del continente americano un juego conocido como el juego de pelota de los antiguos habitantes de esta región, en este tipo de juego la visión era de un carácter más sacro, en el que los jugadores ofrecían su vida a la divinidad. La violencia no se encontraba presente sino hasta el final, al ofrendar la vida de los que participaban en tal juego. Una de las diferencias en comparación con los juegos romanos es que en los romanos la muerte de los que participaban en tales actividades era solo para el deleite y diversión de los observadores, mientras que en el juego de pelota la muerte tenía un sentido religioso, más ligado al pensamiento de lo sagrado en aquella cultura que lo realizaba. Muchos de los juegos tienen este sentido o al menos así se les ha dotado del sentido sacro o religioso de las culturas en las que se llevan a cabo.

Es sabido que la esfera de lo sagrado y la esfera del juego están estrechamente conectados. La mayor parte de juegos que conocemos deriva de antiguas ceremonias sagradas, de rituales y practicas adivinatorias que pertenecían tiempo atrás en la esfera estrictamente religiosa. La ronda fue en su origen un rito matrimonial, jugar con la pelota reproduce la lucha de los dioses por la posesión del sol; los juegos de azar derivan de las practicas oraculares, el trompo y el tablero de ajedrez eran instrumentos de adivinación.<sup>37</sup>

Podemos abarcar de este modo las cuatro categorías distinguidas por Caillois y en todas ellas encontrar que hay un cierto sentido sacro de los juegos. Así es como inician los juegos, como ya lo vimos en el primer capítulo de este trabajo, los juegos son una especie de medio por el cual los seres humanos

---

<sup>37</sup> Beer David y Miramontes Jorge, *Excursus ludus- paidia. Grecia y roma contrapuestos*, pág. 364-365

se comunican de cierto modo con la divinidad, por ello este sentido que se les da, es decir, el sentido del juego y de la vida orbitan alrededor de esta vinculación con los dioses. Y de la misma forma es que cada una de las civilizaciones en las que se desarrollan ciertas actividades forman parte de su contexto, de lo que son capaces de realizar y de lo que entrañan en su pensamiento.

La diversión o la sacralidad de los juegos está en juego en los polos de los que nos ocupamos ahora, ludus y paidia, estos extremos opuestos en los cuales se analiza cómo es que se pueda realizar una conciliación para recuperar la armonía que representaban los juegos y que se ha perdido con el paso de los años. Cómo regresar ese sentido lúdico, de diversión, de comunicación, de despliegue del ser y del escape de la vida común.

Mencionamos la arena romana, el coliseo y la actividad que se desempeñaba en estos lugares porque la palabra ludus nos remite a aquellos lugares en los que se entrenaba a los gladiadores en el arte del combate para que salieran a dar espectáculo al pueblo que los observaba. Esa es una de las principales características que nos sale al paso de lo que se entiende por ludus, el entreno para la conquista de una habilidad, para obtención de cierta maestría particular. "La escuela de gladiadores (ludus) era el lugar donde se entrenaban todos los gladiadores"<sup>38</sup>.

La importancia de la aparición o el surgimiento de los lugares como el ludus, refiriéndome al lugar donde se entrenaba a los gladiadores radica en la posibilidad de una tendencia

---

<sup>38</sup> Pastor Muños Mauricio, *Educación y entrenamiento en el ludus*, En: file:///C:/Users/HP/Downloads/4006-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9007-1-10-20160210%20(1).pdf, pág.113

disciplinada, es decir, en un lugar como este se entrenaba día con día para la adquisición de una habilidad, para perfeccionar ciertas características que hicieran posible en mayor medida la oportunidad de salir victorioso. El esfuerzo por conseguir cierta habilidad estaba presente, se tenía que manejar día con día las armas que se utilizarían para el desempeño de la contienda, se trabajaba con ellas para apropiarse de los movimientos que la manipulación de estos artefactos permitía, se entrenaba para acoplarse con la forma de las armas, con la forma incluso del terreno donde se combatía, pero también se adquiría un estilo de combate, una forma de combate que hiciera más difícil al contrincante ganar. El esfuerzo de los entrenados en estas artes representaba el pan de cada día, el sudor, las horas entrenando, el cansancio, pero también la paciencia ya que un único entrenamiento no ayuda en nada, se requiere de tiempo, de un lapso de tiempo mayor para conquistar una habilidad, eso es el entrenamiento.

Tal vez el ludus romano<sup>39</sup> sea el comienzo de la profesionalización de los juegos, en mayor medida de los deportes. Ya que puede verse al entrenamiento como trabajo,

---

<sup>39</sup> \*La escuela de gladiadores (ludus) era el lugar donde se entrenaban todos los gladiadores: los que acababan de llegar al oficio (tirones) y los profesionales consagrados (veterani). En estas escuelas había una jerarquía en la que se iba desde los recién llegados hasta los dueños de los ludos conocidos como lanistas. Se evaluaba el desempeño de todos y cada uno de los aspirantes llegados y en base a las destrezas es como se les coloca en la jerarquía. Todos se medían en habilidades físicas de combate para poder colocarse en alguna de las jerarquías y con ello poder tener la posibilidad de convertirse en un gladiador o solamente ser una víctima más. En estas jerarquías y una vez que se cumplía con no morir en la primera batalla se obtenía a partir de ello una remuneración económica por parte del lanista, tal suma era más elevada de acuerdo con el número de victorias en el campo de batalla o por la demanda de los que pagaban por un espectáculo como este. La mayoría de gladiadores despilfarraban sus ganancias en vino o en la compañía de prostitutas. Ellos estaban totalmente concentrados en que debían entrenar día y noche si es posible en las habilidades que les permitirían sobrevivir en la arena y con ello poder costear sus deseos de vino y de compañía. Pero había un premio mayor al monetario ya que si en algún momento y por el número de batallas ganadas o el cariño de los espectadores, estos podían obtener la libertad, es decir, dejar de ser esclavos y abandonar el ludus, abandonar esa escuela de gladiadores y comenzar una vida en sociedad fuera de la arena, pero todo esto solo con la condición de ser ganador, de muchas batallas. Si se quiere conocer más sobre el tema véase: Excursus ludus-paidia. Grecia y Roma: contrapuestos de David Beer y Jorge Miramontes.

como la acción que permite a los seres humanos el esfuerzo por la adquisición de algo. Esta visión del entrenamiento como trabajo se enfoca en lo que se puede llegar a realizar con base en el esfuerzo y la paciencia por obtener una remuneración. Refiriéndome únicamente a los juegos deportivos considero que el entrenamiento no es un factor negativo en el desempeño de estas acciones, es por el contrario lo que permite a los seres humanos la competencia de unos con otros ya que ningún ser humano nace teniendo un portento físico, sino que se va construyendo en base al esfuerzo físico, al entrenamiento y al cuidado de nuestro cuerpo.

Es notable a simple vista que el entrenamiento es un factor igualitario para todos, que todos y cada uno lo podemos realizar, el asunto aquí es que no todos obtenemos los mismos resultados, aunque entrenemos de la misma forma habrá algunos que con menos entrenamiento obtengan resultados más tempranos y más notables que aquellos que permanecen mayor tiempo en el entrenamiento. Para lo antes mencionado influyen una serie de factores ajenas al entrenamiento, pero eso no es un tema que nos ocupe en este momento. El entrenamiento da la posibilidad de que todo ser humano sea capaz de trabajar, de esforzarse por la adquisición de una habilidad con la que no se nació, con la que no fue bendecido o dotado.

El ludus a su vez hace que surja en el jugador la esperanza de obtener o conseguir lo que se quiere, esta esperanza es alimentada por el trabajo, por el entrenamiento que realiza. Lo que lleva al jugador a ser optimista, al plantearse un panorama en el que sea inevitable la obtención de la meta, claro que le costara trabajo, pero está dispuesto a realizarlo con tal de obtener lo que busca. El entrenamiento no deja de alentar en el jugador la esperanza de que, si no lo pudo

conseguir en un primer o segundo momento, llegará el día en el que saldrá victorioso, sin importar las fallas o fracasos que anteriormente obtuvo.

Este polo denominado ludus pareciera ser que domina gran parte de la vida de los seres humanos en la actualidad, el deseo o la esperanza de conseguir muchas de las cosas están basadas en este polo, en el del entrenamiento y como entrenamiento podría ser visto también como trabajo. El entrenamiento no es más que realizar una y otra vez una serie de acciones o actividades hasta que se tenga una especie de dominio de estas para sacarles el mayor de los provechos. Tal como mencionamos anteriormente refiriéndonos a los juegos deportivos en los que sin duda debe estar presente el entrenamiento y no solo está presente de forma pasiva, sino que es lo que rige o domina este tipo de juegos. Muchos de los juegos deportivos no se desarrollarían sino fuera por el hecho de que existe el entrenamiento.

No quiero de ninguna forma decir que el entrenamiento es una cosa negativa o que les quite todo sentido a los juegos, sino todo lo contrario, como especificamos al principio de este capítulo, lo que se intenta es hacer notar la importancia de los polos y mostrar que de ningún modo uno se sobrepone sobre el otro, por el contrario, ambos se encuentran en una especie de relación armónica en los juegos.

Sin entrenamiento es muy complicado poder sobresalir en los juegos, aunque se tenga un cierto tipo de don o se cuente con la habilidad, esto no es suficiente ya que en algún momento se dará cuenta que el simple talento o la habilidad requieren también de su desarrollo o la posibilidad de potenciarlos a un mayor grado en el que el despliegue de estos sea más notorio:

en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía. Esa libertad es su motor indispensable y permanece en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas. Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora<sup>40</sup>.

Lo que resalta al analizar lo que la *paidia* designa respecto al juego es que en ella existe una dominación de improvisación, algo que escapa por completo del entrenamiento del que se ocupaba o al que hace referente el término que colocamos en el polo opuesto, me refiero a *ludus*. Ningún entrenamiento puede dominar o hacer valer su condición frente a todo aquello que se presenta con el carácter de lo inesperado. La improvisación aquí mencionada nace del hecho de que en el *ludus* se intensifica una libertad primaria a la que no se puede dominar.

La libertad primaria de la que se habla respecto a la palabra *paidia* es una libertad que da rienda suelta a la fantasía desbocada que está ligada a la concepción de ser una actividad despreocupada. Aquí ya encontramos una de las características en las que se contrapone con el término *ludus*, ya que como habíamos visto en el *ludus* existe algo otro que no es de carácter despreocupado, sino que hay una tendencia creciente por la esperanza. En el entrenamiento no hay despreocupación hay más bien una preocupación desbordante por

---

<sup>40</sup> Caillois Roger, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, pág. 65

conseguir una habilidad que permita desenvolverse de mejor forma en cierta actividad.

También podríamos considerar que en ludus existe cierto rigor con el que hay que convivir y ese rigor no es otro sino el aprendizaje de ciertas técnicas con las que se obtendrán beneficios. Es decir, en el ludus hay rigor por la adquisición de algo en el polo opuesto, esto es, *paidia*, donde parece que dominan los movimientos caprichosos, el motor de estos movimientos lo encontramos en la libertad de improvisación y de la alegría desmedida.

Aquí podríamos mencionar otro ejemplo, a saber, los juegos de rodeo tejano, en este tipo de juegos el espíritu caprichoso lo encontramos en la figura del toro, aquella bestia mitológica con características bien definidas, que representan la fuerza, la virilidad, entre otras, y que no responde más que a su instinto, los movimientos que realiza en un rodeo no son armoniosos, son más bien caprichosos y bruscos pero estos movimientos están justificados porque algún personaje ha osado posarse sobre sus lomos y lo único que intenta es tirarlo, tirarlo de sus lomos y esto lo realiza con fuerza, con virilidad, con movimientos que probablemente jamás había ejecutado si no estuviera en tales condiciones, por ello podríamos decir que esos movimientos son caprichosos en el sentido en que responden a la libre improvisación.

Tal vez es por este tipo de movimientos bruscos y caprichoso por los que Caillois se refiere a este término *paidia* como una raíz del nombre del niño, mientras que nos deja ver la relación de significados que tienen otros términos como *Kredati*, un término del sanscrito, que hace referencia a los juegos de los adultos, los niños y los animales pero que se aplica de manera más exclusiva a los brincos, es decir,

movimientos bruscos y caprichosos provocados por una superabundancia de alegría o de vivacidad. Por su parte el termino chino wan incluye el juego infantil y todas las diversiones despreocupadas y frívolas, que incluyen el retozar, jugar y bromear. Este término chino wan abarca un mayor número de significados que se le atribuyen, pero en esta ocasión sólo nos interesan los relacionados con el juego. Por ello tenemos que decir que se utiliza también para los juegos que exigen reflexión y que prohíben la prisa como el ajedrez o el juego de fichas.

Los juegos como el ajedrez ya mencionado en múltiples ocasiones en este texto para describir o ejemplificar algunas cosas son la muestra de que los movimientos bruscos o caprichosos no están sujetos únicamente a una especie de fortaleza física que lo haga posibles, sino que también se pueden llevar a cabo movidos por otras fuerzas, como lo es la libre improvisación y que mejor forma de explicar esto si no es ayudándonos del ajedrez.

En el ajedrez hay una libertad de improvisación, se puede jugar con diferentes estrategias antes pensadas pero lo que no se analiza porque resultaría algo intrascendente para el juego es que en todo el juego domina la improvisación ya que la ejecución de este juego no depende de un solo jugador ni de su capricho, sino que depende de estar plenamente consciente de que frente a sí hay otro que hace su voluntad con las piezas del tablero, lo que lo lleva a desechar por completo cualquier tipo de entrenamiento sistemático. La libre improvisación está presente en el juego, incluso podríamos decir que esa es la esencia de este juego, el poder improvisar ante los movimientos del contrincante para disminuir los daños o para usar esos movimientos a nuestro favor. La estrategia no es otra cosa sino

esa capacidad de improvisar ante los acontecimientos o los hechos que se presentan ante nosotros.

Paidia es definida por rasgos tales como capacidad de improvisación y alegría, diversión, turbulencia, libre improvisación, despreocupada plenitud, fantasía desbocada, naturaleza anárquica y caprichosa, necesidad de agitación y deseos de engañar o desafiar. En la conducta infantil, la paidia se expresa en la intención libre de tocar, oler y probar, y deriva también en el gusto por destruir y romper. Se trata en definitiva de aquella exuberancia dichosa que se manifiesta como agitación inmediata y desordenada, y que constituye la manifestación más simple del instinto del juego. Esta fuerza no busca otra cosa que relajamiento, distracción, fantasía o libertad. En nuestro contexto, bien se podría calificar a la paidia como las ganas de chacota.<sup>41</sup>

Tenemos que dejar claro aquí que la paidia hace referencia a ese sentido primitivo del juego en el que reina la improvisación, pero en el que también encontramos lo despreocupado, la fantasía y todas las características que ya se han mencionado, pero no se ha dicho que todas estas características constituyen la manifestación más simple del instinto del juego. Todas estas características las encontramos en los juegos de los niños, donde por supuesto que se juega con reglas, es condición sin la cual no se podría jugar, sin embargo, la reglamentación de los juegos de los niños está inmersa en una voluntad caprichosa y desordenada ya que estas reglas que en un primer momento fueron aceptadas para la realización del juego pueden ir transformándose a capricho de

---

<sup>41</sup> Medina, Klaus. (2016). Juega y sabrás lo que eres. *Revista Ciencia y Cultura*, 20(37), 185-201. Recuperado en 26 de mayo de 2022, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-33232016000200009&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33232016000200009&lng=es&tlng=es.) Pág. 190

los niños que juegan y esto no afecta el desarrollo de la actividad conocida como juego sino que le da un nuevo rumbo y lo enriquece.

La figura del niño es en estricta forma la figura de la paidia, de un espíritu desbordante en el que se manifiesta el más simple instinto del juego, este instinto presente en los niños respecto a los juegos es una noción que nos remite a una forma de diversión más inmediata. Incluso puede ser vista como una forma de diversión que se encuentra más cercana a lo animal donde no hay como en el ludus una complicación o dificultad gratuita.

Un ejemplo de los juegos en los que está presente este polo lo encontramos en el juego de las persecuciones de los niños, donde por lo menos se requiere de dos jugadores para que uno sea el que huye o escapa del otro, mientras el contrario es el que trata de atrapar al que huye. En este juego domina un ánimo por la improvisación ya que se puede recorrer un terreno no específico he incluso se puede hacer de algunas cosas u objetos que estén en el terreno una serie de obstáculos que hagan más difícil ser atrapado. La brusquedad la encontramos en los movimientos, pero también al momento en que se logra atrapar al que escapa, por la inercia del juego y de la carrera con la que se persigue pudiera ocurrir que un simple toque no es suficiente, sino que se llega a dar un manotazo o un golpe fuerte.

En nuestro tiempo es inevitable notar la ausencia de ese sentido primario o primitivo que nos muestra el termino paidia, es decir, en la época actual ese instinto de diversión desbordante está escasa, hay muy pocas formas en las que se presenta este instinto de diversión, domina en cambio la preocupación por una serie de cosas en las que se nos ha hecho

pensar por nuestra participación en sociedad. La visión de los juegos no es otra cosa sino el ocio, pero un ocio mal entendido, un ocio que representa la nula comercialización de cosas que no necesitamos pero que tenemos que pagar.

El juego al ser de carácter gratuito no sirve o no tiene cabida en nuestro sistema económico o pragmático, por ello se le ha satanizado como una actividad carente de valor para la vida en sociedad, pero ello no puede estar más equivocado, no voy a negar que los juegos están separados de la actividad económica o al menos así debería ser, sin embargo, sí tiene un valor social para la vida del ser humano, un valor incluso muchas veces infravalorado.

Poder conciliar a los aspectos que se desarrollan en los juegos es una tarea importante ya que como dijimos al principio de este capítulo, ningún polo domina sobre el otro, sino que ambos se encuentran no en equilibrio, sino en armonía e incluso en un ritmo en los juegos. Para jugar se requiere de ese instinto primario de improvisación, de alegría desmedida, incluso de brusquedad, pero también se requiere de la esperanza por la obtención de una habilidad, de igual forma requiere de la seriedad por jugar y de la sistematización y rigurosidad de las reglas.

Como último ejemplo menciono el juego de la "isla de catan" donde encontramos las cuatro categorías fundamentales que son regidas por el azar, la competencia, la simulación y el estado de aturdimiento o desconcierto. En este juego se trata de obtener diez puntos mediante la colocación estratégica de construcciones que nos permitirán a su vez obtener ciertos recursos para el desarrollo de las construcciones mismas, es un juego de estrategia pero que también involucra el azar mediante los dados y a su vez también nos muestra una simulación

de la isla misma y de lo que se puede obtener como recursos, por último el estado de desconcierto lo encontramos cuando nos damos cuenta de que aquellos con los que negociábamos los recursos son vueltos en nuestra contra y nos bloquean toda adquisición de recursos que no se encuentren en nuestro rango de adquisición.

En este juego además de encontrar las categorías fundamentales también encontramos la armonía existente entre los polos ludus y paidia. Pareciera ser que en un primer momento en el juego todo está determinado por la diversión desbordante en la medida en que la improvisación se hace presente, es decir encontramos la paidia como instinto primero de diversión, pero en el desarrollo del juego esa diversión desbordante se mezcla con las estrategias, con la dificultad gratuita y la notable rigidez de la reglamentación. En este juego coinciden, se encuentran presentes los polos, ninguno domina sobre el otro, ambos se encuentran presentes en todo el juego, ambos conviven, en ambos podemos encontrar sus dominios y sus características, el ritmo en el cual se encuentran es imposible de explicar ya que pareciera ser perfecto y con ello la armonía que despliegan en la acción misma.

Esa es la relación que no se debe perder, no podemos darnos el lujo de permanecer en un estado de extravió de uno o de otro polo, el tipo de estado que rige nuestra sociedad es uno de los implicados en la pérdida de esta relación. Se ha dotado de un mayor valor a cosas materiales y en comparación se le ha restado valor a la diversión. El ser humano no tiene tiempo de divertirse, todo esfuerzo esta encamino a la subsistencia, en otras palabras, al trabajo, a la acción que consume toda su vida, no tiene tiempo de jugar en su más puro sentido.

### *3.2.- La experiencia humana a través de los videojuegos como un modo de ser diferente*

Una vez descifrada la complejidad en la relación armoniosa y rítmica del ludus y paidia hay que establecer que los juegos sin importar sus tipos o las características que tengan deben ser una medicina capaz de curar al ser humano en su estancia en el mundo de lo serio. Aquella enfermedad llamada la seriedad de la vida no es otra cosa sino una creación humana para los humanos mimos. Esta creación responde a un extravío del sentido de nuestra existencia, se ha perdido ese espíritu juguetón que dominaba en nuestra infancia y en cambio ha surgido en nosotros un dominio y represión de nuestros instintos de diversión.

La diversión ha sido cambiada por el trabajo, trabajar es la actividad más dominante de los seres humanos, es una actividad que nos consume en totalidad si le damos el poder de hacerlo. El trabajo es algo que nos distingue como seres humanos, aquella acción que realizamos para la obtención de muchas cosas tanto necesarias como innecesarias. Trabajar es una acción propia del hombre en tanto su complejidad, pero no exclusiva de nosotros, algunos otros seres como los animales también trabajan, pero ellos lo hacen para el cumplimiento de su naturaleza, los seres humanos trabajamos como una enfermedad que demanda cada vez más y más de nosotros, el trabajo es algo que invade por completo al ser del hombre. Llegará un momento en que a esa enfermedad hay que darle medicina, hay que inyectarle o suministrarle algo que en el mejor o en el peor de los escenarios hay que hacerla llevadera, hay que controlarla porque pareciera que no hay cura.

Un gran número de individuos buscan salidas negativas a esa enfermedad, para salir de ella buscan acciones como la caída en algún vicio como lo es el alcoholismo o la drogadicción, otros le dan un valor mucho más estimado al descanso para inyectar energía y volver a hacer frente a la enfermedad, esta enfermedad que encontramos ante nosotros día con día.

Este es también un síntoma de nuestra sociedad, hay una tendencia creciente y muy sobre valorada al dormir, cuantas, y cuantas veces nos hemos topado en conversaciones con personas que anhelan el poder dormir la mayor parte del día, pareciera ser que este es un efecto de la enfermedad conocida como trabajo. Es un anhelo de la juventud de nuestra actualidad el poder dormir por un lapso muy prolongado del día. Una existencia tal me parece un desperdicio, este tipo de pensamiento no está enfocado ni siquiera al ocio mal entendido, sino que se solidifica en el permanecer como una cosa inerte, fuera del universo de lo serio, pero también fuera del universo del juego o de la diversión. Podrían decirme que su anhelo es permanecer en el universo de los sueños, pero a este pensamiento yo contrapongo que el permanecer en ese universo y no querer trasladarlo o relacionarlo con la existencia real es una total incoherencia, para nada desearía vivir lleno de sueños si mi realidad es totalmente diferente y no hago frente a ello. No hay nada de mí en ese universo del sueño.

Las condiciones impuestas por una pandemia global dan pauta a una serie de acciones ajenas a todos los seres humanos, hay cosas de las que no podemos dar cuenta hasta que hemos sido enfrentados en sus consecuencias. Un acontecer como lo es el ser afectado por una pandemia requiere de acciones a las cuales no estábamos acostumbrados, acciones a las que en nuestro

pensamiento no se encontraba si quiera la idea de realizar, pero ese estar fuera de nuestro pensamiento no hace posible que estas acciones se borren. Aunque no las concibamos en nuestra existencia ciertas condiciones pueden presentarse sin más. Ante este tipo de situaciones los juegos surgen de entre todo lo que abrumba en la existencia de los individuos.

Sobre las acciones humanas hay muchos pensamientos y reflexiones que dan paso a teorías que se desenvuelven en el ámbito social de los seres humanos. Pero hay algunos que parecen descuidados o que no se han atendido o dado la importancia que les corresponde en estos tiempos. Sin duda uno de los temas que más salen a la luz al hablar de los juegos es el tema de los juegos de video. Este tema adquiere mayor relevancia en estos tiempos ya que acabamos de enfrentar como humanidad una pandemia que nos limitó a permanecer encerrados en nuestras casas. Esta pandemia de coronavirus nos llevó a los límites en todo aspecto, tanto en el aspecto social y laboral como en el aspecto personal, ya que gracias a esta condición fuimos capaces de realizar acciones que parecían alejadas de lo que normalmente realizábamos en nuestras vidas comunes. Los seres humanos tuvieron que trabajar desde sus casas, los estudiantes tuvieron que estudiar de igual manera. Incluso se tenía que realizar la despensa desde un dispositivo móvil para poder adquirir lo que se necesitaba para alimentarse. Nos tuvimos que alejar de compañeros, conocidos, amigos e incluso familiares, se tuvo que perder el contacto con la mayoría de personas con las que anteriormente interactuábamos.

Esta pandemia fue un golpe muy duro a la vida como la conocíamos hasta antes de su aparición. Esta pandemia nos llevó a formular nuevas cosas, a realizar actividades de otras formas

e incluso nos llevó a conocer y realizar cosas que anteriormente no realizábamos. Sin duda hubo muchas puertas que se cerraron y que se alejaron, pero también fuimos capaces de abrir nuevas brechas, de conocer o construir nuevos caminos, estar encerrados en nuestras casas nos puso a prueba como seres humanos, nos llevó a conocer mejor a nuestras familias, pero también nos causó mucho estrés, mucha desesperación e incluso hastío de aquello que llamamos nuestra casa, aquello a lo que anhelábamos regresar después de una larga jornada de trabajo y que nos permitía una especie de escape de todo aquello que nos aquejaba en nuestras vidas laborales.

Y más importante aún, la pandemia nos permitió llevar a cabo la máxima socrática "conócete a ti mismo" pero esto fue posible solo en un estado de estrés, de encierro. En estas condiciones vimos como la violencia familiar se incrementó en gran medida, vimos cómo esta pandemia nos llevó a volvernos sedentarios, también nos volvió paranoicos e inseguros. Vivimos en un estado tal que los cambios de humor estaban totalmente disparados, podíamos estar sonrientes y pasar en un lapso muy corto de tiempo a estar tristes. No podíamos realizar ejercicio al aire libre, mucho menos si lo realizábamos en un parque por no contar con un patio propio para realizarlo, por ello nos volvimos sedentarios. Nos volvimos paranoicos en el sentido en que nos causaba una especie de conflicto el siquiera tocar el dinero o cosas que estuvieran fuera de nuestra fortaleza o nuestro hogar, de igual forma no permitías que alguien se acercara demasiado o incluso si sabías que alguien está enfermo, fuera cual fuera la enfermedad, cortabas de raíz todo contacto con esa persona o con ese familiar.

Si colocamos en una balanza lo positivo y lo negativo de la pandemia sin duda fueron más las cosas negativas que nos

dejó este hecho, pero no por eso hay que dejar de mencionar aquello que podemos colocar en el lado de lo positivo de esta condición. Muchos aprendimos a usar de mejor forma los recursos electrónicos con los que antes contábamos, pero no sabíamos sacarle provecho de mejor forma. Muchos otros comenzamos a estudiar o tomar cursos sobre cosas o asuntos que nos interesan y que hasta antes de la pandemia no nos habíamos atrevido a conocer. Otros tantos nos ocupamos en arreglar cosas de nuestro hogar o mejorar algunas otras. Algo que muchos niños reclaman siempre a sus padres es el poco tiempo que pasan con ellos o que juegan con ellos, esto cambio a raíz de la pandemia ya que era mayor el tiempo que se pasaba con las familias y por ende con los hijos, incluso no solo en el aspecto del entretenimiento, sino que también se tenía más atención sobre el aspecto académico de los hijos.

Es este el punto que quiero tratar en este texto, el tema del juego y la importancia que adquirió al estar presente un estado de encierro del ser humano como consecuencia de una pandemia global y de las medidas necesarias para mantenerse seguro en casa.

Aquí es donde entra uno de los escapes que adquirieran suma importancia al estar encerrados, como ya lo dijimos anteriormente, algunas de las personas tomaron como distractor o como una vía de sobrellevar el encierro al estudio o al tiempo que dedicaban con los familiares, incluso con alguna afición o colección, entre otras, pero hay una actividad que sobre todo en los seres humanos de temprana edad, es decir, los niños, ya se encontraba presente pero se le invirtió más tiempo, me refiero a los videojuegos.

Para hablar de los videojuegos es importante mencionar en primera instancia lo que es un juego y para ello atenderemos la ya mencionada definición de juego propuesta por Huizinga:

El juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente.<sup>42</sup>

Esta definición ya nos deja percibir algunas de las características que son fundamentales para que el juego se desarrolle.

Una de las características principales del juego es que es una acción libre, es decir, no está sujeta a ninguna suerte de necesidad, el ser humano juega si quiere y eso es todo, nadie está obligado a jugar. La segunda característica mencionada en la definición propuesta por Huizinga nos muestra que hay un par de condiciones en los que se desarrollan los juegos, hay límites tanto de espacio como de tiempo, es decir, para llevar a cabo un juego se requiere de un espacio en específico donde se desarrollan los juegos, por ejemplo, el juego de ajedrez, este requiere de un tablero y de determinadas piezas para desarrollarlo. En este caso el tablero sería el espacio donde se desarrolla el juego. Otro ejemplo lo encontramos en el juego de pelota, este juego requiere de un terreno donde se desarrolla la acción, con determinadas medidas y determinadas condiciones específicas para su desarrollo. Incluso en los juegos de los niños que juegan a atraparse, se

---

<sup>42</sup> Huizinga Johan, *Homo ludens*, Pág.45-46

requiere de un espacio donde puedan correr y poder alejarse o escapar del otro.

La segunda condición de posibilidad que da paso a los juegos es que están determinados temporalmente, es decir, se juega por un determinado tiempo, hay algunos juegos en los que las reglas dictan el tiempo que se tiene para desarrollar tal acción, sin embargo, hay algunos otros que se pueden prolongar, es decir, no hay un determinado tiempo para jugarlo, no hay en estricto sentido una medición del tiempo que se juega. Por ejemplo, el juego de fútbol que se desarrolla en dos tiempos de 45 minutos lo que hace un tiempo total de 90 minutos, eso es en teoría lo que dura un encuentro de fútbol soccer, así lo dictan las reglas. Mientras que un juego de ajedrez no está sujeto a llevar un conteo estricto del tiempo que se juega, estos incluso se pueden prolongar por días y eso no determina el juego.

La tercera condición de posibilidad de los juegos es que todos éstos responden a reglas establecidas, éstas son de carácter obligatorio, es decir, no hay forma alguna de que se pueda pasar por encima de ellas, ya que si esto ocurre se podría terminar de forma precipitada el juego y conceder la victoria al otro jugador. En esta condición de posibilidades pasa algo curioso cuando hablamos de las reglas de los juegos de los niños, ya que en los juegos de los niños pareciera ser que estas reglas son demasiado arbitrarias e incluso pueden cambiar con el desarrollo de la actividad. Es una especie de reconstruirse o reinventarse de las reglas sobre la marcha, sobre el desarrollo de la actividad.

Por último, la característica que da rienda suelta a los juegos y a todo aquel que se sumerge en sus dominios. Esta característica de los juegos es que tienen su fin en sí mismos,

es decir, que los intereses que se presentan en la gran mayoría de acciones que se desarrollan en los seres humanos no están presentes en la actividad conocida como juego. El juego al estar separado de la vida real tiene cero implicaciones en ella. El fin del juego es el juego mismo, por ello y por las condiciones que lo hacen posible es que los juegos se desarrollan en un universo aparte.

Las actividades lúdicas se han venido considerando como libres, inútiles y desinteresadas al no estar determinadas por un fin utilitario extrínseco. Las útiles, en cambio, son las actividades serias. Serio es lo que tiene un fin más allá de sí mismo, estando vinculado al trabajo, al esfuerzo, a lo manual y a la remuneración económica<sup>43</sup>.

Todos los juegos son considerados como actividades inútiles y es aquí donde surge una especie de corrupción en los juegos, esta translocación está sujeta a la utilidad o el beneficio que de estas actividades se puede obtener.

Cuando se vinculan las acciones conocidas como juegos con el trabajo es cuando se da la alteración de los actos lúdico y esto es posible con una desviación del sentido de los juegos, es decir, ya no se juega solo por jugar, sino que se juega para obtener una remuneración económica que permita al que desempeña el juego poder subsistir y costear su vida en sociedad. Así es como los juegos se convierten en trabajos, al obtener de ellos un beneficio económico. Tal pareciera que esto es algo normal en nuestro tiempo ya que es una especie de masa que arrastra todo lo que encuentra a su paso y que lo vuelve suyo para poder seguir consumiendo lo que se encuentra a su alrededor. Para

---

<sup>43</sup> García-Sánchez, Rafael. (2019). *Historia del juego como ocio y las artes*. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas, 41(114), 8-37. Epub 20 de febrero de 2020. <https://doi.org/10.22201/iiie.18703062e.2019.114.2664>. Pag.10

entender mejor lo que tratamos de decir aquí, podemos utilizar el ejemplo de la masa lodosa que se forma en un deslave, aquella masa lodosa bien podría tomar el papel del trabajo en la vida de los seres humanos, esta masa que pareciera crecer desmedidamente y con ello consumir cada vez más y más tiempo de la vida del ser humano. Esta masa lodosa se encuentra con que hay que comer, hay que vestirse y hay que resguardarse en una casa de las inclemencias del tiempo, y claro, todo esto es costado por el trabajo de cada individuo lo que hace que la masa lodosa se vuelva más grande, al grado de consumir todo lo que encuentra como los juegos, incluso el tiempo que pasa un padre con sus hijos. Estas actividades han sido absorbidas por la masa lodosa que consume todo a su paso.

Digo que la ha consumido porque el tiempo que un padre dedica a sus hijos está sujeto a la disponibilidad que tenga de acuerdo con el lapso que emplea en su trabajo, y lo mismo ocurre con la posibilidad de llevar a cabo algún juego. Todas estas acciones están subordinadas al trabajo. No estoy tratando de decir que el trabajo no sea necesario o que éste debería erradicarse, lo que intento decir es que el trabajo se ha apropiado de toda la vida humana.

Lo que debe quedar claro es que las formas lúdicas de los seres humanos son parte fundamental de su vida. En cada época hay sin duda muchos vestigios de las formas en que los seres humanos se ocupan de aquello que escapa de sus vidas comunes, sea en forma de juego, en forma de arte o en cualquier otra forma, pero hay sin duda rasgos que se pueden distinguir respecto a las formas lúdicas de los seres humanos.

El juego se realiza en una temporalidad sincrónica y dibuja en una temporalidad acosmica un recorrido de categorías sémicas, generando, transformando y

produciendo en ese recorrido sentidos sobre el sujeto que juega y su mundo. El tiempo, el espacio y un especial contrato sobre el tratamiento de la realidad, son los organizadores del juego. El tiempo del juego es semejante al tiempo sagrado, 'en donde se reiteran los gestos ejemplares de los dioses'. Es un tiempo reversible y recuperable, en él se puede morir y renacer, envejecer y volver a ser niño. El espacio es un espacio significativo separado del cotidiano que es indiferente.<sup>44</sup>

Recuperando el asunto de los videojuegos, primero que nada, hay que señalar que los juegos de video ya no están ligados en estricta medida a los costosos artefactos que en un principio se requerían, me refiero a las sofisticadas consolas de juegos desarrollados por múltiples intereses como el de obtener ganancias muy sustanciosas de las empresas que las desarrollan, pero el tema abordado aquí está relacionado con que los videojuegos cada vez están más cerca de un mayor número de personas, es decir, cada vez mayor cantidad de individuos tiene acceso a los videojuegos porque ahora ya no es necesario recurrir a la adquisición de una costosa y sofisticada consola de juegos, sino que ahora los juegos están a la mano con los dispositivos celulares, tabletas e incluso los ordenadores. Los juegos virtuales se han vuelto parte de la realidad de los seres humanos.

Por supuesto que las consolas se siguen vendiendo y además de ello se siguen renovando y sofisticando, cada vez son más llamativas en tanto las funciones que se pueden realizar al jugar con ellas. Hace no muchos años se tenía la novedad de poder moverse al jugar videojuegos, es decir, los juegos de

---

<sup>44</sup> Fornari Nora Elda, *El juego: un enigma a descifrar*, en: <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2019/04/Fornari.pdf>, pág.278

las consolas ya no se juegan únicamente con las manos en los controles, sino que ahora se hace un escaneo de las dimensiones físicas y de los movimientos para poder jugar ciertos juegos. Sin duda podemos notar que la industria de los video juegos está creciendo gracias a la renovación que otorgan sus sistemas, softwares, modos de juego y de la gran cantidad de títulos que se tiene por jugar.

Probablemente esto a lo que me estoy refiriendo bajo el adjetivo de renovación sea atacado por lo conocedores o amantes de los juegos clásicos y de las formas como estos juegos se desenvolvían ya que ahora pareciera que todos los juegos tienen algo en común, esto es, que los juegos creados en estos tiempos están diseñados sobre una historia lineal, ya no hay un factor que permita irse en otras direcciones, sino que ahora las historias de los juegos no lo permite, solo hay un final y el juego está en todo su desarrollo encaminado a llegar a ese final, no hay creatividad, no hay estrategia, no hay capacidad de salirse de esa línea.

Todo este tema de los videojuegos sale al paso al tratar de analizar de cierta forma lo que ocurre en el universo de los videojuegos y ver cómo podemos contrastar lo que se desarrolla en ellos con algunos aspectos de la vida común de los seres humanos. Existen una gran variedad de temáticas a desarrollar en los videojuegos, estos pueden ir desde la simulación de algunos personajes, hasta representar una serie de conflictos históricos como las guerras, también hay juegos que se desarrollan en el ámbito de los deportes o incluso juegos de video en los que se juega sin tableros como el ajedrez. Hay juegos de dados, de cartas, de construcción o de destrucción. La variedad de juegos que en la actualidad se pueden jugar es muy basta.

Los videojuegos nos permiten adéntranos o simular algunas experiencias de las que no tenemos conocimiento en la vida real, y se pueden llamar como experiencias por estas tres razones mencionadas por Daniel Muriel:

En primer lugar, gracias a un proceso de traducción los videojuegos nos permiten conectar con otras realidades, que pueden ser (parcialmente) desconocidas para nosotros. Segundo, a menudo nos encontramos con experiencias de juego que son narradas de un modo similar a como contaríamos un viaje, una anécdota o cualquier otro tipo de experiencia vivida. Tercero, los videojuegos requieren con frecuencia que el jugador participe activa y explícitamente en el proceso de juego, incrementando así su sensación de estar ante una experiencia vivida.<sup>45</sup>

Los videojuegos abren una gran variedad de simulaciones de experiencias difíciles de realizar en nuestra vida real, además de ello al realizar esta serie de experiencias virtuales tenemos la posibilidad de colocarnos como ese personaje que realizo las hazañas dentro del desarrollo de los juegos, es decir, cuántas veces hemos narrado que ganamos la "champions" con nuestro equipo favorito en los juegos de futbol o incluso que hemos sido capaces de convertirnos en el héroe que rescató a los inocentes de una banda de delincuentes, o el tener la posibilidad de manejar un ferrari o un tanque de guerra. Y todas estas experiencias son contadas por nosotros como si nosotros lo hubiéramos vivido, pero nuestra experiencia de estos hechos se encuentra en el universo de los juegos de video. Además de permitirnos experiencias a través de simulaciones, se nos permite involucrarnos activamente en el desarrollo de los juegos, anteriormente mencionábamos que a

---

<sup>45</sup>Muriel Daniel, *El videojuego como experiencia*, En Caracteres Vol.7, Numero 1, 2018, editorial Delirio. pág., 339

través de los videojuegos podemos manejar un ferrari y la participación activa nos permite incrementar la sensación de esa experiencia como si fuera real al poder elegir el modelo del ferrari, el color, incluso los neumáticos o poder manejarlo como si estuvieras en el interior del Ferrari, aun cuando en realidad estas frente a una pantalla. En el caso de los deportes puedes simular ser un basquetbolista famoso como Stephen Curry y jugar en los partidos, además de elegir todos sus aditamentos, pero la experiencia activa no se reduce a eso, sino que también se tiene la posibilidad de decidir sobre su carrera al tomar la decisión de entrenar o no, de renovar el contrato o de iniciar negociaciones con otro equipo.

En los videojuegos como el FIFA, uno de los más prestigioso y vendidos juegos de las consolas, se puede manejar a cualquier equipo de futbol como si uno mismo fuera el director técnico de tal equipo, pero si esto no es suficiente también se puede simular ser uno mismo el jugador que uno quiera y con ello tomar decisiones sobre su carrera deportiva o su desempeño en la cancha pero más sorprendente aún es que el video juego permite desarrollar un personaje con características similares al individuo que lo desee aunque en la vida real no se tenga la posibilidad de desempeñar tal deporte, con ello quiero decir que cada uno puede crear su propio personaje y hacerlo lo más similar posible a uno mismo, ponerle nuestro nombre, nuestra edad, nuestros rasgos físicos e incluso hacerlo un virtuoso de ese deporte aunque eso no coincida con la realidad, incluso se puede elegir el equipo al cual se quiere pertenecer. Juegos como éstos permiten al ser humano desempeñar una simulación de algo que probablemente no pudo realizar en su vida real, es la realización de una acción que en la realidad está alejada. Esta

simulación no deja de pertenecer en todo momento al universo del juego, de la ilusión, de la representación.

Los juegos no solo están encaminados a ser o simular algo de lo que como seres humanos en nuestra realidad es más difícil de cumplir, como es el caso de los juegos de guerra, en este caso sale a mi mente un juego llamado Call of Duty, en este juego se simula ser una especie de militar que es acompañado de tres aliados y entre todos derrotar a los otros escuadrones para lograr salir victoriosos. El desarrollo de este juego está centrado en una especie de batalla campal de escuadrones, los cuales se tienen que enfrentar para sobrevivir, no necesariamente tiene que ganar un escuadrón completo, eso sería lo ideal, que los cuatro integrantes de un escuadrón logren sobrevivir, pero no siempre se da ese caso, sino que, no importa si es solo uno de los integrantes del escuadrón el que sobreviva, la victoria es la misma.

Hay algunos otros juegos que están diseñados sobre otros juegos, por ejemplo, los juegos de los naipes en los que no es necesario poseer las cartas ni mucho menos manipularlas ya que de todo eso se encarga el juego, siendo controlado por el mando que tenemos en nuestras manos, de igual forma podemos encontrar juegos de ruletas, de dados o de todos aquellos que apelan al principio del azar o de la competencia.

Cuando un ser humano se encuentra en su casa habiendo cumplido con todos los requerimientos que su vida en sociedad le ha demandado existe la posibilidad de que surja una inquietud por realizar una actividad que lo aleje por un determinado tiempo de todo aquello que le preocupa y con ello realizar alguno juego. Este es un escape de la vida común y por supuesto no quedan excluidos los juegos sin importar del tipo que sean.

Un punto fundamental y en el cual me quiero centrar es que para jugar se requieren de ciertas circunstancias en las que se encuentra envuelto el jugador, puede realizar el juego que quiera sin preocupación por que éste es separado, espero no caer demasiado en la repetición, pero debe quedar claro que este factor es el principal punto de partida para que los juegos se den y no es de otra forma con respecto a los juegos de video. Como se mencionó anteriormente cuando se abordaron las características de los juegos, éstos son únicamente ocupaciones en las que el único gasto puro es de tiempo, es decir, lo único que se requiere para realizar dichas actividades es el tiempo y con ello un espacio separado de la vida seria.

Estas dos características son la punta de la lanza en la que la actividad lúdica se realiza, pero hay que señalar que estas características están ligadas en estricta medida a la vida seria o vida común de los seres humanos, es una línea que mantiene unidos al universo del juego con el universo de la vida seria. El tiempo que se emplea en los juegos de video no puede estar separado de la vida real, el gasto puro de tiempo está ligado con la vida real, si se juega por media hora esa media hora está siendo consumida no solo en el juego sino también en la existencia del ser humano que está desempeñando tal actividad. Sin importar que sea un minuto o un par de horas lo que se emplea en los juegos, este tiempo también transcurre en la vida de los seres humanos, no hay posibilidad alguna de que el tiempo empleado en los juegos no sea consumido en la existencia, tal vez por ello aquella vieja noción de que solo los ociosos juegan porque son ellos los que tienen el tiempo para realizar estas actividades, tal vez por eso también se

asemeja en mayor medida los juegos con la edad temprana de los seres humanos, es decir, con la niñez.

Se puede emplear el tiempo que se quiera para dominar un juego y salir vencedor, si esto no ocurre en el primer intento se puede volver una y otra vez, un día o al día siguiente, no hay límite siempre y cuando se tenga el tiempo y la intención de jugar y no solo de jugar, sino de ganar, de obtener todo lo que se pueda obtener en el juego. En este punto se establece una diferencia abismal si comparamos lo que se puede realizar en el juego y lo que se puede realizar en la vida seria.

En los juegos no hay límite alguno de repeticiones, aunque se tenga un determinado tiempo para jugar, como es el caso de los juegos que emulan algunos deportes o incluso algunos que se juega contra reloj, son parte de las reglas de los juegos, que estén sujetos a cumplir con un tiempo en específico, lo que no está sujeto es el tiempo que las personas emplean en realizarlos, el ser humano que juega puede repetir el juego una y otra y otra vez hasta que él quiera, tal vez no lo repita en una hora, ni mañana, pero puede hacerlo cuantas veces quiera, la repetición en los juegos de video es parte de las características de ellos, no solo en este tipo de juegos se puede realizar tal acción, sino que también en juegos que requieren tableros o en los juegos de azar o incluso los juegos de competencia como los deportes y me refiero a todos estos fuera de las consolas de videojuegos. Tal vez los juegos que se encuentran fuera de las consolas sea un poco más complicado el poder repetir las partidas ya que éstas dependen de muchos otros factores incluso fuera de nosotros mismos. La repetición tiene más entrañas en los juegos de video porque en ellos se puede simular una y otra y otra vez si no se obtuvieron los resultados esperados o incluso si no se obtuvo la victoria.

Estas repeticiones significan que en los juegos se puede simular las veces que se quiera, si en la primer partida de un juego de escuadras guerreras se muere al inicio de la partida se puede volver a cargar una nueva partida y con ello intentar de nuevo ser el vencedor, lo mismo ocurre en los juegos de video que simulan los deportes, si en un juego de golf no se logra hacer la mejor puntuación o incluso si no se logra hacer hoyo en uno en todos los hoyos se puede cargar una partida nueva o volver a intentarlo y así hasta el infinito, insisto, siempre y cuando se tenga tanto el tiempo como la intención de realizar o conseguir la victoria.

Algo que no se puede realizar en la vida común es la repetición infinita, en tanto cada decisión tomada en nuestra existencia repercute en nuestra vida, y no hay posibilidad alguna de cargar una nueva partida como en los videojuegos, aquí no importa si se tiene la disposición de salir victoriosos o si se cuenta con el tiempo para realizar muchas veces una acción, en la vida común de los seres humanos se encuentran otros factores incluso ajenos a nuestra persona que hacen o no posible el despliegue de las acciones. Hay ocasiones en las que una acción en la que hay que tomar una decisión de si irte por un camino en específico eliminando o cerrando las puertas a los demás caminos posibles es tomada una única vez y probablemente jamás por más que se quiere se tendrá la posibilidad de tener esa oportunidad de nuevo.

Tal es el caso de los estudiantes de preparatoria que se encuentran ante la decisión de elegir qué carrera o qué profesión elegir para continuar con sus estudios en la universidad, incluso yendo a algo que va de la mano con esta elección, se encuentra a la par el elegir la institución o la escuela a la cual acudir para continuar con los estudios

universitarios. Esta decisión es de suma importancia para los seres humanos que se encuentran ante ella, ya que probablemente no se tenga la oportunidad de volver a enfrentarte a ella, aquí solo hay una vida, solo hay una posibilidad, no se tiene ese amplio e infinito límite de vidas para simular lo que es mejor para salir victorioso en las partidas, en la vida real o común de los seres humanos solo se inserta un crédito, es decir, solo hay una vida, solo hay una oportunidad por ello están importante la toma de decisiones ante lo que se presenta. Así como este hay muchos ejemplos de lo que diferencia a la vida real de lo que ocurre en el universo de los juegos.

En los juegos hay posibilidad de repetir una y otra vez, las veces que se quiera, con solo apretar un botón vuelves a reconstruir aquello que ya hiciste mal o tienes la posibilidad de volver al momento en el que tomas una mala decisión o incluso volver al momento en el que actuaste de tal forma que te llevó a perder la partida, todo esto es posible en el juego y esta es una de las características que alejan al juego de la vida común. Tal vez esto es a lo que se refieren los estudiosos de los juegos cuando dicen que el juego carece de toda seriedad porque hay infinitas repeticiones, lo que le resta seriedad a las decisiones que se toman dentro de esta actividad.

Los videojuegos pueden ser entendidos como una realidad social que carece de referentes, orígenes o sustancias más allá de su propia experiencia diseñada. Esto no implica que los videojuegos sean simples sustitutos de experiencias de la vida real. De hecho, los video juegos son experiencias plenas con capacidades transformadoras: son experiencias sensoriales y emocionales basadas en la idea de

vivir situaciones que, de otra manera, no tendríamos la posibilidad de vivir.<sup>46</sup>

Los videojuegos resultan ser los prototipos simulados de la realidad, una multiplicidad de hechos reproducidos por un aparato electrónico. No hay posibilidad alguna de que los hechos reproducidos en los videojuegos funcionen como sustitos de hechos reales y de lo que estas acciones hacen emanar en los individuos. Los videojuegos permiten una gran cantidad de experiencias, como en los juegos antes mencionados, se puede experimentar la guerra, el ser un deportista de elite o incluso la posibilidad de manejar algunos artefactos o vehículos que en nuestra realidad no pudiéramos manipular.

Los videojuegos adquieren así este don de poder sacar a los seres humanos de la realidad profana, de una realidad en la que existen mayores cantidades de limitantes porque nuestra existencia seria tiene implicaciones reales emanadas por nuestras acciones y nuestros deseos. Además de *proporcionar un escape*, también los juegos nos dan una muestra de lo que puede realizarse en éstos con el hecho de que a pesar de que pareciera ser que nuestra atención está en el video juego y en una pantalla que nos sustrae de la vida, también es un hecho que los videojuegos permiten la interacción entre personas que no son tan abiertas a la comunicación en relaciones personales, es decir, en un estar frente a frente. Si el estar frente a frente con otra persona no es posible para algunos individuos o resulta más complicado, el juego tiene esa oportunidad de crear vínculos virtuales con el otro, un vínculo de comunicación con una comunidad relacionada con el juego, lo que podríamos considerar como una terapia gamer. Terapia en la que teniendo la seguridad de un personaje ficticio y de varios

---

<sup>46</sup> Muriel Daniel, *Ibíd.*, pág., 344

kilómetros de distancia, además de estar conectados por pantallas y por auriculares, no impiden la interacción de las personas.

Se puede discutir incluso en contra de los videojuegos, pero habría que considerar que hay casos muy aislados en los que interfieren muchas otras circunstancias en las que hay una desviación de la conducta humana y que ha llevado a muy lamentables tragedias, sin embargo, es mayor la población en la que los juegos tiene ese sentido benéfico para las vidas de los seres humanos y de su desenvolvimiento en la sociedad;

los videojuegos empujan a los jugadores a ponerse en la piel de otros, permitiéndoles experimentar el mundo (al menos parcialmente) desde su perspectiva. Sin embargo, los jugadores no experimentan exactamente lo que los otros sienten o que significa estar en una situación determinada. Después de todo, jugar a videojuegos es una experiencia mediada, no la experiencia en sí misma; pero al menos hace posible que el jugador conecte con otras realidades de formas diferentes.<sup>47</sup>

Otro punto tocante a la meditación de los videojuegos es que en ellos se nos permite adquirir un rol, un ponerse en una figura diferente, el poder ser una persona ajena, y con ello se nos abre una infinita posibilidad de empatía con los demás seres humanos, lo que en nuestro tiempo es algo difícil de realizar ya que la empatía parece escapar de la sociedad. Ponerse en la piel de otros es algo que hace variar significativamente el sentido de los juegos, el identificarse con los personajes es algo muy normal ya que encontramos en ello cierta conexión y al hacerlo poder ser capaces de notar puntos de vista diferente ante ciertos hechos, en otras

---

<sup>47</sup> Muriel Daniel, *Ibíd.*, pág., 246

palabras, el colocarse en otros personajes nos abre la puerta a puntos de vista y de sentidos que probablemente nosotros no somos capaces de percibir en nuestra vida real. Además de ello también nos permite entender más variedad de situaciones, los videojuegos no tienen límites en cuanto a situaciones se refiere, en los videojuegos puede pasar lo que sea, incluso lo más extraordinario o lo que menos nos esperemos.

Un punto que va ligado con aquella parte a la cual se puede criticar a los videojuegos es que debe quedar en total entendimiento antes de jugar que los videojuegos son eso, un juego, un universo de simulación de experiencias, los videojuegos son entidades aparte, son mundos virtuales llenos de infinitas posibilidades y veredas hacia distintas experiencias. Este punto debe ser entendido de mejor forma, no solo en referencia a los videojuegos, sino a todos los juegos, son eso, juegos y su fin está en sí mismo, lo que conlleve cualquier otro sentido deja de ser juego para convertirse en otra cosa. Aquí encontramos una idea fundamental de los juegos, en los juegos nada es serio pero una vez que se juega se juega con la seriedad de jugar. En el juego nada es serio y todo dentro de él es serio.

## CONCLUSIONES

La teoría de juegos propuesta por Caillois donde define al juego como una actividad reglamentada, ficticia, improductiva y libre es de suma importancia para la humanidad ya que con ella tenemos una teoría que nos permite ver claramente como es que los juegos se desarrollan de acuerdo con sus características y si esto fuera poco también nos permite distinguir cuales son los principios o cosas que motivan a realizar actividades como los juegos. Los divide en 4 tipos donde deja de manifiesto cual es principal motor o principio que emerge en cada uno de los cuatro tipos de juego. Esta teoría nos permite colocar a los juegos de acuerdo con la característica con las que se desarrollan, por ello entendemos que hay juegos de azar, de competencia, de simulación y de aturdimiento o trance. La condición lúdica del ser humano es encontrar una especie de terreno en el que el despliegue de su ser no tenga repercusión alguna en la realidad, la realidad no cuenta con esa delicadeza que en cambio se muestra en el juego, la de no fecundidad. En relación a lo antes mencionado, teniendo claro cómo es que se plantea el tema del juego con algunas nociones principales a partir de Roger Caillois podemos distinguir la importancia del juego respecto a una condición fundamental del ser humano y de su existencia. De la misma forma podemos dar cuenta de las falencias o puntos que no se abordan en la teoría de los juegos propuesta por este autor francés.

Es importante mencionar que conocemos lo que significa jugar y lo realizamos, pero no es de ninguna forma igual la manera en que cada uno se adentra, evidentemente hay diferencias entre un individuo y otro, todos nos adentramos a los juegos de diferente forma, aunque sean estos los mismos. Jugar adquiere para cada uno de los individuos un sentido

diferente e incluso podríamos mencionar que también se adentra en ellos en diferentes niveles, algunos más propiciados por intereses y otros solo como una especie de recarga o de salida de energía excedente.

Se puede abordar los juegos desde diferentes aristas, en múltiples puntos de conexión, e incluso en diferentes aspectos de la vida de los seres humanos, sin embargo, todas esas aristas se encuentran o se vuelven a conectar cuando abordamos las condiciones en las que los juegos se desarrollan, estas condiciones son las de tiempo y espacio.

La teoría de juegos de Caillois es un parte aguas en el estudio de los juegos y se complementa con otras teorías en las que pareciera ser que se conectan respecto a la definición o a las características que se mencionan, tal como es el caso del pensamiento de Huizinga o Duvignaud, entre otros.

El punto en el que convergen todas o casi la mayoría de teorías sobre el juego lo encontramos en que esta acción aparece en los seres humano y en su existencia, y no solo eso, sino que también desempeña un papel importante en su vida, no solo en su edad temprana, sino que ésta se despliega a lo largo de toda su existencia, por ello podemos inferir que el juego es una actividad existencial fundamental de los seres humanos, porque de ésta obtenemos un despliegue sin límites de lo que es el ser del hombre.

Jugar no tiene de ninguna forma la condición de ser un ocio, por el contrario esta acción es de suma importancia en la vida de los humanos ya que permite experimentar a muchos niveles con ciertas condiciones y ciertos momentos aquello que de otra forma no se podría, es más una acción que permite un despliegue y una especie de suerte por la adquisición de cierto

grado de levedad del ser, le quita seriedad y esto de ninguna forma es algo negativo para los seres humanos, más bien es un punto de salida de todo aquello que les aqueja. A lo largo de los tres capítulos que conforman este escrito se abordó en el primero de ellos abrir el panorama de lo que se entiende por juego teniendo como punto de partida la teoría de Caillois y complementando algunos puntos o contrastándolos con las ideas de algunos autores como Huizinga y Duvignaud. En este primer capítulo dejamos de manifiesto la importancia de los juegos en diferentes ámbitos, tanto cultural, como individual e incluso como una especie de distinción de especie y todo esto nos da pauta a poder iniciar con el desarrollo de nuestro objetivo principal que es figurar al juego como una actividad fundamental en la existencia del ser humano. En el segundo capítulo nos apoyamos de la separación de universos de la realidad y del juego, además de que se nos muestra con mayor claridad la división de los juegos en cuadrantes y de los principios que rigen cada uno de estos, el aporte principal de este capítulo segundo lo encontramos cuando dejamos ver que ninguno de los cuatro cuadrantes se encuentra o domina solo, sino que es posible encuentra a los cuatro en un mismo juego en diferentes momentos. Por último en el tercer capítulo encontramos el principal aporte dejando ver que los juegos lejos de ser una actividad de ocio son en cambio una posibilidad de despliegue de cosas que se le permiten al ser humano desempeñar, aunque sea en juegos, le da en cierto momento una especie de apertura a otras acciones a desarrollar o experimentar cosas que no repercuten de forma seria en su existencia y sin embargo estas le dotan de vitalidad para su existencia.

Consideramos que la vigencia y la pertinencia de la tematización acerca del juego radica en el hecho de que pone de manifiesto la condición lúdica del ser del hombre, en el entendido de que mediante el juego el sujeto puede encontrar literalmente un camino para la sublimación de diferentes impulsos y deseos reprimidos, los cuales en la vida cotidiana no tienen salida, o manera de efectivamente darles cumplimiento; no obstante, en el juego, como en el arte, se encuentra una vereda auténtica para encauzar los apetitos que, cuya materialización serían, de otra forma, antisociales. Sin embargo, en el juego, se pueden sublimar de una manera mentalmente y socialmente sana. Esta es la importancia del juego, sin el cual la existencia, en verdad, no sería en absoluto posible, la misma socialización sería un peligro a falta de veredas de sublimación. El juego hace patente, sin duda la condición ontológica del hombre, en virtud de que se manifiesta esa posibilidad lúdica, la cual amanece como una nota exclusiva del ser humano.

Una de las teorías contemporáneas sobre el juego la encontramos en la teoría de juegos de Ken Binmore, donde se trata de figurar a todas las acciones sociales realizadas por los seres humanos como un juego, es decir, se menciona que incluso la economía, la conducción de un vehículo, las negociaciones o incluso el cortejo pueden ser considerados como juegos. Teorías como esta están elaboradas teniendo como fundamento las ideas o el desarrollo que sobre este tema se han realizado. Otros estudios están más encaminados a los juegos de la época moderna, es decir, los videojuegos donde se analizan ciertos títulos para poder observar cual es el grado de potencialidad como herramientas que se les puede adjudicar para el desarrollo educacional de los que juegan esos títulos.

Tal es el caso de Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Así como estos existen muchos otros análisis sobre el tema de los videojuegos, pareciera ser que es una de las principales temáticas que se abordan en relación al tema del juego. Estas teorías actuales sobre los videojuegos son importantes para poder vislumbrar cual es el papel que desempeña la teoría sobre los juegos que propone Caillois, como uno de los pioneros en el estudio de este tema resulta ser una de las principales bases que se tiene para poder entender de mejor forma lo que estudios sobre los video juegos pretenden, ya que antes de abordar a los videojuegos se debe acudir a alguna definición de estos y si esto no fuera suficiente también se acude a sus características, división, motivos por los que se juega y todo lo que el desarrollo de un tema conlleva. Sin duda al indagar sobre este tema nos encontramos al paso si o si a Roger Caillois por ello es de suma importancia la teoría que nos propone sobre este tema. Tan es así que también encontramos variados estudios sobre nuestro autor: *Juega y sabrás lo que eres*, *El impulso lúdico: esencia y estructura del juego*, *El juego como práctica de la libertad: la imposición y la construcción de reglas*, *Huizinga y Caillois: variaciones sobre una visión antropológica del juego*, *El juego desde los jugadores: huellas de Huizinga y Caillois*, *El impulso Lúdico: esencia y estructura del juego*, entre otros.

Jugar nos deja ver que hay en el ser humano una condición más que aquella que se nos muestra como dominante, se ha creído que el ser humano es un ser de razón, no obstante, existen otras expresiones enteramente humanas que la razón no puede abarcar o explicar cabalmente, como el arte, la fe (las cuales son una suerte de locura). Aunadas a éstas puede contarse, sin

duda, el juego, el cual hace manifiesta, como decíamos, la condición lúdica del ser de los mortales. Aquí pareciera que razón y juego se contraponen, pero en este texto se ha explicado que esto no siempre es así, ambas pueden encontrarse sin luchar, sin dominar una sobre la otra, al contrario, pueden empalmarse en armonía. El ser humano no es solo razón, sino que también es juego, es sin sentido, es capricho, es aquello impredecible, es naturaleza en expresión.

Por último, no queda más que desarrollar una crítica a la teoría propuesta por Caillois partiendo de uno de los principales puntos en los que su teoría parece no profundizar, mejor dicho, pareciera no tocar en ningún momento es sin duda la condición individual de los seres humano ya que se centra en los juegos y en la diversidad de éstos, además de sus características, pero no aborda el tema de los individuos y cómo es que estos se sumergen en los juegos. Su teoría está encaminada por completo a la acción, por lo que se olvida en todo momento del ser o la persona que realiza tal actividad. Su obra nos permite conocer sobre los juegos y sus características, es decir nos da un panorama teórico de los juegos, de sus características, de las condiciones en las que se desarrollan, incluso nos da la posibilidad de colocarlos en diferentes tipos pero todo esto nos deja ver que esta obra es de índole teórica dejando de lado lo más importante hablando estrictamente de los seres humano y esto es que cada uno de los individuos que juegan tienen en su existencia cierta singularidad con la que se desenvuelven en todo ámbito, no solo tratándose de los juegos sino también en su vida en sociedad o en su vida seria. Por ello la crítica sobre este autor está encaminada a que se centró en el objeto de estudio, en este caso el juego, pero se olvidó por completo del sujeto que lleva

a cabo esta actividad. la experiencia humana con la que se abordan los juegos no es de ninguna forma igual a la que otro individuo tiene y mucho menos será igual, aunque dos individuos desarrollen el mismo juego con las mismas posibilidades, pero en cada uno de ellos existen experiencias diferentes con las que se afrontan cada una de las cosas presentes en el juego. Esto a lo que llamo experiencia no es algo que se mencione con la importancia requerida en la teoría de Caillois por eso me parece un punto importante de crítica para su obra y que he tratado de dar salida con esta posibilidad de conciliar al entrenamiento con el impulso desbocado, la armonía existente entre la experiencia del entrenamiento con el impulso desbocado o el ímpetu de arroja inmediato.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aquino, Tomas de, *Suma Teológica*, Bac. Madrid, 1990.
- Aristóteles, *Política*, Gredos, Madrid, 1989.
- Bally, G. *El juego como expresión de la libertad*, México, FCE, 1973.
- Benjamin Walter, *Juguetes*, Casimiro libros, Madrid, 2015.
- Beorlegui Carlos, *Antropología Filosófica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 2009.
- Binmore Ken, *La teoría de juegos, una breve introducción*, Alianza, Madrid, 2009.
- Bolaño, T. *El deporte un lujo vital*, edición electrónica.
- Boss Gilbert, *Juego y filosofía*, En revista Ideas y valores, número 64-65 publicada por la universidad nacional de Colombia, 1984.
- Buytendjik, F.J.J. *El jugar en el hombre*, en nueva antropología, Omega, Barcelona, 1976.
- Caillois Roger, *Acercamiento a lo imaginario*, FCE, 2010
- *El hombre y lo sagrado*, México, FCE, 2014
- *El mimetismo Animal*, 1963
- *El mito y el hombre*, FCE, 2007.
- *Estética generalizada*, 1962.
- *La incertidumbre que nos dejan los sueños*, 1956.
- *La mitología del pulpo. Ensayos sobre la lógica de lo imaginario*, 1973
- *La roca de Sísifo*, 1942
- *Las imposturas de la poesía*, 1945.
- *Los demonios del medio día*, Siruela, 2020.
- *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1994.

- *Piedras*, Madrid, Siruela, 2016.
- *Poder del sueño*, 1962.
- *Poncio Pilatos: el dilema del poder*, Editora y distribuidora Hispano Americana, 2004.
- Cassirer Ernst, *Antropología filosófica*, Fondo de cultura económica de México, México, 2011.
- Davis, M.D. *Introducción a la teoría de juegos*, Alianza, Madrid, 1986.
- Duvignaud Jean, *El juego del juego*, Fondo de cultura económica, México, 1982.
- Echeverría, J. *Sobre el juego*, Taurus, Madrid, 1980.
- Fink, E. *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, México, UNAM, 1966.
- ----- *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*, traducción de Cristóbal Hozapfel, universidad de Chile, 2009
- Gadamer Hans-Georg, *La actualidad de lo bello, el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós, Barcelona, 1991.
- Gaos José, *Curso de antropología filosófica*, Dianoia, vol. 4, 1958.
- Garay, J. *El juego: una ética para el mercado*, Dias de santos, Madrid, 1994.
- Gehlen Arnold, *Antropología filosófica: del encuentro y descubrimiento del hombre por sí mismo*, Barcelona, Paidós, 1993.
- Gimone Monfort Xavier, *Una crítica a la modernidad a partir de la inutilidad del juego. El imperativo metanoético de Sloterdijk y la razón lúdica*, En revista de Pensament I Anàlisi, Número 23, 2018
- Gomez, M. *Hacia una posibilidad lúdica del fundamento*, Michoacán: Universidad Michoacana de san Nicolas de Hidalgo, 1998
- Hacking Ian, *La domesticación del azar*, Gedisa, España, 1991.

- Heidegger, M. *La idea de la filosofía y el problema de la concepción del mundo*, Editorial Herder, Barcelona, 2005
- Holzapfel, C. *Critica de la razón lúdica*, Trotta, Barcelona, 2003.
- *A la búsqueda del sentido*, Santiago, Edit. Sud-americana, 2005.
- Huertas Ruiz Darío Joaquín, *El juego como problema filosófico*, Colombia, En cuestiones de Filosofía, Número 14, 2012
- Huizinga, J. *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 2002.
- De lo lúdico y lo serio*, Madrid, Alianza, 2014
- *El otoño de la edad media*, Madrid, Alianza, 2014
- *El problema del renacimiento*, Madrid Alianza, 2013
- Jaeger, W. *Paideia*, FCE, México, 1976.
- Jankélévitch Vladimir, *La aventura, el aburrimiento y lo serio*, Madrid, Taurus, 1991.
- López Quintas, A. *El juego y su poder formativo, en el encuentro y la plenitud de la vida espiritual*, Publicaciones claretianas, 1990.
- Malishev Mijail, *El hombre: un ser multifacético, Antología de antropología filosófica*. México, Universidad Autónoma del Estado de México, 2003
- ----- "El sentido de la muerte", en *Ciencia Ergo Sum*, vol. 10, núm. 1, Toluca, UAEM, 2003, pp. 51-58.
- ----- *En busca de la dignidad y del sentido de la vida*, UANL- Plaza y Valdés, 2002.
- Marcuse Herbert, *Eros y civilización*, Madrid, Sarpe, 1983
- *Razón y revolución*, Madrid, Alianza, 2017

- *Entre hermenéutica y teoría crítica*, Madrid, Herder, 2012
- *La sociedad carnívora*, Amabook, 2012.
- *La tolerancia represiva y otros ensayos*, Madrid, Catarata, 2010
- *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*, Madrid, Ariel, 2010.
- Maslow Abraham, *El hombre autorrealizado*, Barcelona, Kairos, 1995.
- Moltmann, J. *Sobre la libertad, la alegría y el juego*, Sigüeme, Salamanca, 1972.
- Naessens Hilda, *La concepción del hombre en José Gaos y Francisco Romero*, México, UAEM, 2011.
- Ortega, Gasset, J. *El origen deportivo del estado*, en el espectador, Madrid, Biblioteca EDAF, 1998
- Paredes Ortiz, J. *Juego, luego soy*, Wanceulan editorial deportiva, Sevilla, 2003.
- Salinas Quintana Pedro, *El juego como fenómeno fundamental existencial humano*, En revista de teoría del arte, publicada por la universidad de Chile, Número 19-20, 2011.
- Schiller Friedrich Johann Christoph, *Escritos sobre estética*, Tecnos, España, 1991.
- Spaemann, R. *Felicidad y benevolencia*, Rialp, Madrid, 1989.
- Winnicott, D.W., *Realidad y juego*, Gedisa, España, 1971.
- Yepes, R. *La región de lo Lúdico*, Pamplona, Serie Universitaria, Cuadernos de anuario filosófico, 1996.
- Yepes Stork, R. *La sabiduría de los niños*, en nuestro tiempo, 495, septiembre de 1993.

## Bibliografía electrónica

- Las definiciones del juego, Francisco secadas marcos, en:  
<https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf> consultado en marzo de 2021
- Los juegos de la regla: Wittgenstein y las sociedades sociales de la acción, Philippe Schaffhauser, en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/2007-4964-ins-04-00001.pdf> consultado en marzo de 2021
- Juego y filosofía, Gilbert Boss en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/29175-Texto%20del%20artículo-104796-1-10-20120430.pdf> consultado en febrero de 2021
- El juego como fenómeno fundamental existencial humano, (Consideraciones desde la filosofía y psicología del arte), Pedro Salinas Quintana, en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/38647-1-133537-1-10-20160121.pdf> consulado en enero de 2021
- Teoría de los juegos, vigencia y limitaciones, María Rosa Valente y Antonio Soto, en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/28011308.pdf> consultado en febrero de 2021
- El juego como escuela de vida: Karl Groos, Ezequiel Martínez Rodríguez, en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf> consultado en febrero de 2021
- Los juegos de lenguaje de Fritz Mauthner y Ludwig Wittgenstein, Cristian Santibáñez Yáñez, en:  
<file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/Dialnet->

[LosJuegosDeLenguajeDeFritzMauthnerYLudwigWittgenst-2312760.pdf](#) consultado en febrero de 2021

- El juego de la vida y cómo jugarlo, Florence Scovel Shinn, en:

[file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/ElJuegoDeLaVidaYComoJugarlo-FlorenceScovelShinn.pdf](#) consultado en febrero de 2021.

- Juego, pensamiento y lenguaje, Jerome Brumer, en:

[file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/Juegopen-samientolenguaje.pdf](#) Consultado en febrero de 2021

-Jugando el juego del olvido, La figura del niño en el pensamiento Nietzscheano, Virginia Cano, en :

[file:///C:/Users/guich/Desktop/lecturas%20de%20juego/TEXTOS%20POLIETICAS%201%20ERRANCIA%208.pdf](#) consultado en enero del 2021