
La escoba y el caballo: algunas reflexiones sobre la humanidad del juego

The broom and horse: some reflections on the humanity of play

Eva Gregori Giralt

Universitat de Barcelona

gregori@ub.edu

Fecha de recepción del artículo: septiembre 2013

Fecha de publicación: noviembre 2013

Resumen

Partiendo de la constatación de que el término «juego» significa prácticamente cualquier cosa, el artículo intenta reflexionar sobre el tema del juego a partir de las ideas de libertad, de comunidad lúdica, de exhibición y de simulación. El juego no es una actividad exclusivamente humana. Sin embargo, existe una manera humana de jugar que ha sido objeto de debate a lo largo de la historia del pensamiento. Lo humano del juego podría interpretarse como la exhibición de la libertad en la aceptación de la norma.

Palabras clave: juego, espectáculo, educación, estética, libertad.

Abstract

Starting from the premise that the term “play” can mean practically anything, the author reflects on the topic of play using the concepts of freedom, play community, exhibition and simulation. Play is not an exclusively human activity. However, there is a human way of playing, which has been the subject of debate throughout the history of thought. The human aspects of play could be considered a demonstration of freedom through the acceptance of rules.

Keywords: play, show, education, aesthetic, freedom.

Introducción

Aunque la cultura contemporánea ha utilizado y sigue todavía utilizando el juego como un esquema programático e interpretativo de primer orden (Lenain, 1993), la historia de lo lúdico está repleta de reflexiones, críticas e incluso burlas que alertan de los peligros físicos y morales, individuales y colectivos que conlleva el juego. El juego es una ocupación seria y sagrada, obligatoria en ocasiones y prohibida en otras (Lévy-Bruhl, 1960). El juego es objeto de estudio de filósofos y materia prima de moralistas. El juego es de naturaleza divina y el resultado de los comportamientos más reprobables. El juego es razón matemática y fuente de placer carnal y de vicio. El juego es una cuestión de estado y un problema social. Se juega tanto con el pensamiento como con el amor. Se juega un papel en la vida y se pone la vida en juego. Tras la teoría de juegos se halla tanto la inteligencia artificial y los ordenadores como la bomba atómica y las bases del neoliberalismo. De algún modo, la lotería, las orgías o los juegos olímpicos son la misma cosa. Porque juego es prácticamente todo lo que deseamos denominar juego. *Panem et circenses*.

Pero, ¿a qué se debe esta hipertrofia de lo lúdico? E. Fink (1966) afirmó que el pensamiento occidental nació precisamente oponiéndose al pensamiento mítico-trágico del juego y, en este sentido, que lo lúdico se convirtió en una referencia negativa de toda nuestra tradición. Como la imagen de un árbol sobre las aguas de un río, referida por el propio Fink, el juego tiene una existencia real que muestra su irrealidad porque el contenido de lo que exhibe está en lo no lúdico: la imagen del árbol tiene una existencia real como reflejo pero el contenido de lo que exhibe es el árbol y no el agua. El juego no refleja aquello que sucede simultáneamente en la realidad sino que representa algo a través de las reglas, los jugadores y sus roles respectivos. En el juego uno puede serlo todo sin dejar nunca de ser lo que es: rey, héroe, villano o policía y jugador. Gracias al juego el ser humano se trasciende, sale de sí mismo y se reencuentra en sus producciones. Pero el juego es también una actividad inútil, poco seria, falta de objetivos y sin capacidad para producir un resultado estable. El juego es un *aparte* de la vida cotidiana en la que no interfiere y, desde este punto de vista, puede ser interpretado también como lo propio de las divinidades. Dionisos es al mismo tiempo el dios de la vida, del juego y de la muerte.

Decía Heráclito que «El tiempo es un niño que se divierte, que juega a los dados/ Al niño la realidad.» (1995,78.). Y seguía:

«Cuando fue requerido por ellos para instituir leyes, despreció el ofrecimiento afirmando que en el Estado ya dominaba una mala estructura política. De este modo se alejó de la vida pública, retirándose al templo de Artemisa, y mientras estaba allí jugando con los niños, vio a su alrededor ciertos efesios y les dijo: “¿De qué os extrañáis, hombres perversos? ¿No es quizá mejor hacer eso que tomar parte con vosotros en los asuntos políticos?”» (1995, 319.)

¿Acaso no estaba aludiendo Heráclito a ese *aparte* de la vida e introduciendo un vínculo tímido entre lo lúdico y el mundo infantil? En su estudio de 1997, C. Duflo constataba un hecho curioso: tres de los estudios que mayor influencia han ejercido en el siglo XX y cuya única relación entre ellos es el tema del juego salieron a la luz de forma casi simultánea y en una etapa particularmente convulsa de la historia reciente. El *Homo ludens* de J. Huizinga se publicó en 1938, la *Theory of Games and Economic Behaviour* de J. von Neumann y O. Morgenstern lo hizo en 1944 y los dos textos de J. Chateau *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant* y *Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline* aparecieron juntos en 1946. ¿Seguía el juego representando todavía ese *aparte* de la vida que parecía desprenderse de los textos presocráticos? Y, en caso afirmativo, ¿qué era, en concreto, esa otra realidad? Para J. P. Carse (1988) juego es cualquier actividad limitada en términos de espacio, tiempo y número, definida internamente por una serie de reglas aceptadas libremente por los participantes y cuyo objetivo es validar un ganador, y orientada hacia la consecución de una ganancia que puede materializarse en forma de victoria o de clasificación. Siguiendo su propio ejemplo, durante la Segunda Guerra Mundial, los países en conflicto acordaron no bombardear París y mantener fuera de los límites de la conflagración a Suiza: determinaron por lo tanto un espacio donde la acción debía desarrollarse. Lo mismo sucede con el tiempo y el número. Hay que hallar un adversario y ser admitido por alguien como jugador cumpliendo con las reglas del juego: esos límites internos, como las denomina Carse, en virtud de los cuales se describen las acciones de los jugadores y sus vínculos. Las reglas deben ser aceptadas por todos los jugadores de manera libre: no se puede obligar a jugar y, en este sentido, todos los jugadores consideran el sistema de valores del juego como equivalente —cuando no superior— del sistema de valores de la realidad. Al menos momentáneamente. Aunque jamás se juega por obligación siempre se juega seriamente y con la aspiración de llegar a ser un verdadero maestro del juego reconocido por los demás como tal. Al fin y al cabo, se juega siempre con alguien y por algo.

Si bien la propuesta de Carse se basa en la comparación entre el juego finito y el juego infinito, la estructura fundamental de lo lúdico es compartida por ambos: tanto el juego finito como el infinito se mueven en términos de espacio, número y tiempo, persiguen una ganancia y se definen por unas determinadas reglas. Su diferencia radica en que mientras el finito se juega para ganar y terminar el juego, el infinito se juega para tener la oportunidad de seguir jugando. La hipótesis de trabajo de Carse incide una vez más sobre el problema del juego: juego es o puede serlo prácticamente todo. ¿Qué actividad humana no se describe en función de un objetivo al que se llega mediante una serie de reglas? En realidad, incluso se podría ampliar la afirmación y preguntarse ¿qué actividad no puede definirse como juego? De todas conocidas son las investigaciones etológicas que el siglo XIX inauguró y que el siglo XX ha seguido desarrollando de manera continuada sobre el juego animal. Y de todas conocidas son también las tesis de que los animales juegan y lo hacen de formas altamente sofisticadas. K. Groos (1902), por ejemplo, propuso una clasificación detalladísima de los tipos de juegos que pueden hallarse en determinadas especies y entre dichos tipos destacó los juegos de experimentación, de locomoción, cinegéticos (con presa animada real,

con presa animada imaginaria o con presa imaginaria inanimada), los juegos de combate, los juegos eróticos, los juegos de construcción, los juegos tróficos, los imitativos y los de curiosidad o experimentación intelectual.

Y así la lista podría continuar con otros muchos ejemplos porque, de algún modo, el juego se difumina y pierde sus límites en aquel estrecho margen que separa la naturaleza de la cultura (González Alcantud, 1993). ¿Por qué y en qué sentido entonces el juego es capaz de designar todo lo humano si es tan divino como animal, si representa un *aparte* de la vida cotidiana sin interferir en ella y si constituye una referencia negativa del pensamiento occidental? ¿Hay un juego específicamente humano y, en caso afirmativo, en qué consiste esa humanidad de lo lúdico que ha venido preocupando a las teorías más recientes sobre el juego? Más aun, ¿qué convierte el juego animal en juego humano, la realidad en *otra* realidad y lo negativo en positivo? Suele decirse, defendía J. A. González Alcantud, que las reglas del juego se definen por prohibiciones a diferencia de las del rito que suponen una prescripción completa del comportamiento (1993, 52). En esta afirmación estaría de acuerdo M. H. Sinding Larse (1985) e incluso el propio J. Huizinga (2000) para quien era posible diferenciar entre un período *agonal* en el que el juego era sustancial a cualquier hecho social y un período «postagonal» en el que la cualidad de lo lúdico se diluye. Aunque podría discutirse que la diferencia entre una cultura premoderna y una cultura contemporánea se halle en la dedicación de la primera al juego, resulta innegable que si se habla en términos de libertad, el juego debe tener un componente exclusivamente humano. El ejemplo de los juegos griegos puede en este contexto arrojar un poco de luz, en la medida en que permite plantear cómo en sus inicios el juego estaba vinculado a la religión a pesar de ser considerado contrario a la norma establecida y sugerir un problema de licitud: el juego era también un espacio de libertad que pensaba sobre sí mismo precisamente porque disponía de una realidad propia (Alain, 1969).

Sin embargo, no basta con considerar que el juego es un espacio de libertad con una realidad propia para defenderlo como algo estricta y particularmente humano. ¿O acaso el arte no se adaptaría también a dicha definición? El lector podría aducir que quizá la diferencia entre juego y arte se halle en los matices que aporta cada uno al espacio de libertad y en la forma de concretar una realidad que acaba resultándoles propia. Pero no sería suficiente trabajar con semejante afirmación porque dichos matices bien podrían ser identificados como diversas modalidades de juego o diversas modalidades de arte. Por ejemplo, un juego de azar y un juego de rol no construyen la misma realidad aunque ambos construyan una; ni un fenómeno artístico barroco y un fenómeno artístico contemporáneo construyen el mismo tipo de libertad. Sugerir que el juego es un espacio de libertad con una realidad propia es acercarse a su especificidad sin determinarla del todo. Sugerir que el juego es un espacio de libertad con una realidad propia es asimilarlo al arte pero sin acabar de dilucidar la singularidad de cada uno. Sugerir que tales semejanzas existen y son demostrables no significa inmediatamente que el juego sea arte y el arte juego sino poner sobre la mesa que algo comparten y algo debe separarlos. Las conocidas meditaciones de E. H. Gombrich

sobre la construcción de un caballo de juguete y los parecidos que hallaba entre dicha construcción y los fundamentos de la actividad artística dan que pensar (1968).

El juego *aparte*

«AT-Digo que en todas las ciudades todos ignoran que, en lo que concierne a la legislación, los juegos son lo que tiene más poder para que las leyes promulgadas sean estables o no. En efecto, cuando se encuentran prescritos y hacen que los mismos jueguen siempre las mismas cosas según las mismas reglas de la misma manera y que disfruten con los mismos juguetes, dejan que permanezcan en calma las leyes y costumbres de la vida real. Pero cuando, por el contrario, los hacen cambiar e innovar, practicando siempre nuevas variantes, mientras los niños nunca declaran que les agradan las mismas cosas, y provocan que nunca permanezca lo elegante y lo inelegante de la manera en que han acordado, ni en el aspecto exterior de sus propios cuerpos ni en los otros utensilios, sino que se honra por encima de todos al que innova constantemente e introduce algo diferente de lo acostumbrado en el aspecto, los colores y en todo ese tipo de cosas, tendríamos razón si dijéramos que no hay un daño mayor para la ciudad que eso. En efecto, hace cambiar la forma de ser de los jóvenes inadvertidamente y desacredita lo antiguo entre ellos, mientras celebra lo nuevo. Digo nuevamente que no hay un castigo mayor para todas las ciudades que esta palabra y esta doctrina.» (Platón, 1999, 797a-797d.)

La Antigüedad está repleta de alusiones dispersas al juego y a sus vínculos con el sacrificio, el ritual y la competición. El nombre de Plinio se une a los de Tito Livio, Varrón o Tibulio para describir determinados sacrificios, fórmulas rituales y juegos de primavera mientras en sus *Geórgicas* Virgilio aconseja al agricultor que juegue y Ovidio evoca en *Tristia* a los juegos florales o Floralias. Incluso la propia *Ilíada* describe toda una serie de actividades, a las que denomina juegos, que tienen un vínculo directo con el ritual (Homero, 1996, 315-318; 255-897; 255-270. Véase también Tertuliano, 1986, 1-2) y que permiten dar la razón a los que suponen que el juego nació relacionado con la religión porque era la religión la que justificaba y daba sentido a todas las actividades humanas. Cuando a partir de los años setenta del siglo XX, buena parte de los estudios que desde la historia, la literatura, la antropología y la filosofía vuelven a interesarse por el asunto del juego, lo harán asumiendo precisamente su casi ancestral relación con la fiesta y la religiosidad popular. Así, el núcleo de los trabajos parte ahora del análisis de la participación del pueblo y de sus manifestaciones habitualmente complejas y heterodoxas en las instituciones religiosas. El juego se convierte en una extraña herramienta que construye de algún modo la civilización y, aunque es cierto que el movimiento folklorista de los siglos XIX y XX había concentrado su atención en la arqueología de lo lúdico y del juguete, no puede pasarse por alto la deuda contraída con él a la hora de vincular juego, tradición oral y fiesta. El propio R. Caillois establece su ya célebre clasificación de las modalidades lúdicas partiendo del hecho de que juego y fiesta comparten una especie de liberación transgresora del imaginario (1996), mientras W. Benjamin

defiende que el juguete es la manera que tiene el niño para formar parte de una sociedad (1974).

«El ambiente entre los historiadores es contrario a las grandes conceptualizaciones civilizatorias y favorable a pormenorizar los estudios sobre fiesta, ceremonia y juego conforme a una taxonomía más elaborada. Heers adopta la visión de la nueva literatura etnológica que ve en la fiesta y en el juego un locus civilizatorio reducible a una estructura cultural donde convergerán componentes sociales, económicos, políticos y religiosos, unas veces para afirmar y otras para transgredir los roles» (González Alcantud, 1993, 225).

Escasamente inocente, lo cierto es que el juego acostumbra a proliferar de forma desmesurada en momentos de crisis y ello puede constituir una razón de peso para considerarlo un medio de construir, afirmar y mostrar la pertenencia a un grupo tanto como un mecanismo de transformación del orden social equiparable a la fiesta (González Alcantud, 1993). Prosigue González diferenciando los juegos públicos como manifestaciones de soberbia y reconocimiento de poder de los juegos privados directamente relacionados con el azar, y acaba afirmando que ambos se acercan cuando se admite la posibilidad de que un rico no solo nace rico sino que puede devenir rico. Ello coincide, continúa, con la recuperación de la diosa pagana Fortuna y el surgimiento del horizonte nuevo y arriesgado de América. Los juegos de cartas empiezan entonces a relacionarse con el tarot, compiten con aquellos antiguos juegos de dados relacionados con los augurios y se dedican a cuestionar el orden establecido. Como dijo Alfonso X en su *Libro de Tafulerías* el juego puede ser un don divino pero, hablando de los juegos de dados tan frecuentados por los soldados en aquella época, el azar rompe la norma religiosa. Dios lo provee todo conforme a designios inescrutables y al orden social. La fortuna rige únicamente en el nacimiento que, a su vez, también está regido por Dios.

«Los juegos de dados, de cartas o parecidos, cuya ganancia depende del azar no son solo recreaciones peligrosas, como los bailes, sino que simple y naturalmente son malas y censurables; es por ello por lo que son prohibidas por las leyes civiles y eclesiásticas. Pero ¿qué gran drama hay en ello?, me diréis. —Pues que la ganancia no se consigue en estos juegos por la razón sino en función de la suerte que recae normalmente en aquellos que por habilidad y talento no merecerían nada; la razón es ofendida con esto.» (Sales, 1961, XXXII)

C. Bromberger y G. Ravis afirmaron que el azar aparece al mismo tiempo como un factor de mantenimiento y/o de retorno a la igualdad y como uno de los grandes creadores de una desigualdad necesaria. Si en el primer caso tiene el efecto de reproducir el orden social remitiendo al grado cero de las situaciones sociales que podrían alterarse, en el segundo produce una serie ilimitada de desigualdades que se juzgan inevitables (1987). La imagen típicamente barroca del pícaro que vive al margen de la sociedad aun conservando su simpatía encarna lo efímero del poder y del dinero y se opone a la del pobre medieval que con su sola existencia consolida el

orden deseado por Dios. El pícaro no se resigna a su estatus sino que aspira a traspasarlo con la fortuna y el azar. Toda una fauna de timadores y personajes marginales que se aprovechan del juego cubre buena parte de la literatura barroca; e incluso se ha llegado a establecer que avanzado el siglo XVII, el juego tuvo que prohibirse dentro de los cementerios. Y es que como defendió T. Veblen (1974), la naturaleza de los juegos de azar es la ociosidad y aunque ella se ha identificado siempre con las capas altas de la sociedad, los estados han considerado un riesgo inasumible permitir que elementos básicos de la realidad puedan llegar a desrealizarse a través del juego.

En efecto, la obtención de dinero sin esfuerzo ni trabajo es tildada de injusta e inmoral y vista como una verdadera negación del reparto social y legítimo del poder. Si mediante el juego cualquiera puede enriquecerse y obtener lo que debería lograr por rango o a través del trabajo, es que el juego permite al dinero salir del sistema social y perder realidad mientras él mismo se transforma en un medio de existencia. Como señala González Alcantud (1993), el sentido de culpa derivado seguramente de determinadas prácticas usureras y el sentido de utilidad en un Estado incapaz de cubrir las necesidades básicas de sus ciudadanos pueden hallarse detrás de la obligación impuesta a todo tipo de juegos de azar de contribuir a la beneficencia pública e incluso del monopolio que a partir del siglo XVIII ejerce el poder sobre el juego y que se consolida en la creación de las loterías estatales. En este sentido es importante traer a colación que el siglo XIX asistió al auge de los tratados de juegos de salón, al surgimiento de la bolsa como nueva tipología de juego y a un debate intenso sobre su posible legalización. En definitiva, los lazos entre el juego y el vicio se reforzaron entonces claramente y junto a ellos se añadieron los creados entre el juego y la política, el juego y el valor social y el juego y el poder político y/o religioso.

«Está claro que en el imaginario colectivo, en cualquier caso, el juego de casino era una modalidad nueva, fascinante, de la clase ociosa internacional. Obras literarias como *El jugador* de F. Dostoievski aumentarían esa fascinación por el gran casino, engendro último de la ociosidad aristocrático-burguesa y de cierto spleen finisecular.» (González Alcantud, 1993, 205)

La aparición de una especie de antropología criminal que intentó explicar no solo el porqué del juego sino también el porqué de sus lazos con la delincuencia es una muestra más de lo dicho. A pesar de que el pensamiento más progresista impulsó una reforma a través de la educación y se opuso a la ideología dominante según la cual el juego era sinónimo de delito colectivo y debía por ello ser reprimido, lo cierto es que hay una abundante literatura sobre el particular que testifica la extensión de lo lúdico y su incidencia en la marcha normal de la sociedad. El juego no era algo únicamente de las clases altas que frecuentaban el casino o de las clases bajas que intentaban conseguir mediante el azar lo que no tenían por rango. El juego era algo más que todo ello. Y lo peor de todo: siempre había sido algo más.

Competir para y delante de

«¿Por qué no habrá de juzgar tanto o más de Alejandro en la mesa, cuando hablaba y bebía? O si jugaba al ajedrez, ¿qué cuerda de su mente dejaría de tocar y usar ese juego simple y pueril? Lo odio y lo rehúyo por no ser bastante juego y por entretenernos demasiado seriamente, avergonzándome de prestarle una atención que convendría a otra cosa buena [...] Ved cuánto engorda y aumenta nuestra alma este divertimento ridículo, si no se oponen todos los nervios, cuán ampliamente permite a cada cual en esto, conocerse juzgar rectamente de sí mismo. Ni me veo ni me palpo más totalmente en ninguna otra actitud. ¿Qué pasión se salva de agitarnos? La cólera, el despecho, el odio, la impaciencia y una vehemente ambición de vencer, en cosa en la que sería más perdonable ambicionar el ser vencido.» (Montaigne, 1998, 372.)

Aunque la ambición de vencer en un juego de azar podría explicar el comportamiento de las clases bajas de la sociedad y aclarar parte del porqué de la hipertrofia de lo lúdico en determinadas circunstancias, no tiene ningún sentido utilizar este mismo argumento para las clases altas. Si vencer es algo más que ganar dinero, debe cuestionarse hasta qué punto es real lo que se gana mediante el juego. ¿Cuál es, pues, la verdadera ganancia del juego? El ejemplo clásico de los juegos olímpicos puede contribuir a precisar mejor la idea del juego como una competición ejecutada delante de la comunidad lúdica para obtener el reconocimiento de héroe de gran fuerza. Los juegos entonces no eran tanto actividades colectivas como espacios donde el vencedor asumía todo el éxito a la espera de que los otros lo ratificaran. Tal y como sugirió J. J. Jusserand (1986), originalmente los juegos eran competiciones en las que se asumía un riesgo relativo y ficticio — que no falso— que conllevaba fuerza: el vencedor de unos juegos o incluso el ganador de un torneo era el más fuerte y, dado que la fuerza era un valor abstracto pero absoluto en el contexto lúdico, el vencedor ganaba la consideración de héroe y presumía de una victoria cuyo valor era la supervivencia. En un mundo en el que la vida era muy breve y se hallaba amenazada constantemente, proseguía Jusserand, era mucho más fácil ponerla en riesgo y luchar para conseguir una buena preparación física que ayudase a evitar la fatiga y a sobrevivir. Las justas se organizaban no solo para distraerse, distender los músculos o preparar un viaje sino también para romper la monotonía de guerras que duraban siglos y atenuar mediante ciertos intermedios corteses la fatiga de los odios perpetuos (Jusserand, 1986, 120). Del mismo modo que no queda claro hasta qué punto la esgrima es un deporte o una lucha, ¿podía la vida considerarse otra cosa que un juego o una guerra sin fin?

En sus *Etimologías*, Isidoro de Sevilla dedica una parte nada desdeñable al juego y la precede de una serie de observaciones sobre la guerra y los elementos circenses particularmente detallados —ornamentos, metas, obeliscos, aurigas, cuadrigas, caballos, número de vueltas... (1982-3, 29-41; 17). Del juego destaca la velocidad y la gloria del vencedor y puntualiza:

«Lo que los latinos denominan certamina, “competiciones”, es conocido entre los griegos como agônes, por la cantidad de público que asistía a su celebración. Y es que a toda reunión y concentración de gente se denomina agon; otros opinan que se llaman agônes porque se celebran en lugares circulares o, por así decirlo, en “agonios”, esto es, en “lugares sin ángulos”.» (1982-3, 25)

La enorme cantidad de leyes y decretos de reyes y papas para prohibir los torneos prueba de modo fehaciente el fracaso de los unos (leyes y decretos) frente al éxito de los otros (las prácticas lúdicas). Sin embargo, también es verdad que los juegos violentos que son auténticas imágenes de la guerra se van convirtiendo en oportunidades para ejercitar las posibilidades del cuerpo sin riesgo. El antecedente del ajedrez, considerado por muchos como el auténtico rey del mundo medieval, es visto como un símbolo de la guerra y, por lo tanto, como un juego de lucha real y sofisticado. Pero el ajedrez no solo finge la destrucción sin provocarla en el ámbito de la realidad, sino que precisamente por ello impulsa la exhibición del vencedor en un nivel más complejo que el de la pura praxis. En *L'estime des apparences*, G. W. Leibniz concede un valor singular al ajedrez porque reconoce que en él la crueldad de la lucha es metafórica: el ajedrez aísla y destruye al adversario de una forma diplomática que elimina cualquier tipo de violencia real (1995).

En un sentido similar, el ejemplo de la caza, brindado por el propio Erasmo de Rotterdam en su *Elogio de la locura* (1937) es una muestra más de lo acontecido con la belicosidad del juego medieval. Si en principio se trata de una actividad necesaria para la supervivencia, con el tiempo deviene un juego de *guerra total* contra los animales. El problema, evidentemente, es que como en otros muchos, el caso de la caza únicamente puede referir las prácticas de las clases propietarias de los terrenos cinegéticos, porque solo ellas pueden permitirse el lujo de destruir las fuentes de alimento. Las clases populares, por el contrario, deben contentarse con unas luchas relativamente fingidas que ya no mantienen el formato de los torneos —donde alguien tenía siempre que fallecer— sino que implican la sustitución del rival por un mero maniquí.

A pesar de que como defendió J. Huizinga (2000) incluso la tradición griega distinguía las competiciones que se referían al Estado, a la guerra y al derecho o, según otras clasificaciones, las de fuerza, sabiduría y riqueza, todas compartían un mismo elemento fundamental: el hecho de competir para exhibir determinadas habilidades frente a la comunidad lúdica o, de un modo más general, de hacer algo valioso delante de. Ahora bien, si la ganancia se convierte en algo valioso que se expone a la contemplación de los otros, es evidente que la competición se simplifica y organiza exclusivamente en función de uno de sus aspectos que la bibliografía especializada siempre ha considerado externo: no se compite por competir sino que se compete para obtener una ganancia posible a través de un juego que deviene por ello únicamente un medio para conseguirla. ¿Debe entenderse entonces el juego como una transposición simbólica y según en qué circunstancias incluso sacrílega de la vida? Y, en caso afirmativo, ¿debe entenderse también que el juego es

algo más que un ejercicio, una diversión o la exhibición de una ganancia? Volvamos sobre lo dicho. En la medida en que en los juegos se aceptan unas reglas muy estrictas con unos significados también muy estrictos que son los que definen los límites del grupo lúdico, es evidente que *jugar* implica insertarse en un nivel de realidad concreto que no disimula que es *otro* nivel. Jugar es interpretar roles y entrar en un nuevo espacio donde la cotidianeidad desaparece y donde reina la libertad y se contradice la norma. ¿A qué viene pues la exhibición de una ganancia? O mejor aún, ¿puede considerarse que el cuestionamiento de las normas es esta exhibición de una ganancia cuyo verdadero y único sentido está en el interior del juego?

La idea de exhibición es otra de las cuestiones clave que la literatura sobre el juego en general y aquella que lo hace derivar del ritual y lo vincula por ello al espectáculo en particular ha dado por sentada. Si se admite que exhibir es hacer algo valioso delante de alguien, es evidente que el término mismo de exhibición podría contener los puntos básicos que J. P. Carse consideraba cruciales para definir lo lúdico: la comunidad de juego, el valor abstracto que debe ser posible y la obtención de algún tipo de reconocimiento. Pero lo más relevante aquí es que en cualquier proceso de exhibición —y por lo tanto también en cualquier proceso de juego— hay implícita una atracción hacia algo que se ofrece a la contemplación intelectual como notable y digno de atención. O lo que es lo mismo, hay algún tipo de lazo entre la exhibición y el espectáculo y, por ende, entre el espectáculo y el juego. Como ya señaló el propio San Agustín, los espectáculos son los juegos de las personas mayores (1997, 10) que se abren a la expectación del público y se realizan en los *ludus* (Isidoro de Sevilla, 1982-3, 16). En un sentido similar, Isidoro de Sevilla afirmó que los juegos pueden ser gimnásticos —de salto, carrera, lanzamiento, fuerza o lucha—, circenses, de gladiadores o escénicos (1982-3, 18-23). Y, concluyó:

«Teatro es el lugar en que se encuentra un escenario; tiene forma de semicírculo y en él todos los presentes observan [...] El nombre de theatrum le viene del espectáculo mismo, derivado de teoría, porque en él el pueblo, colocado en los lugares elevados y asistiendo como espectadores, contemplaba los juegos. Al teatro se le denomina también “prostíbulo”, porque, terminado el espectáculo, allí se prostituían (prostrare) las rameras.» (1982-3, 42)

El término *ludi* deriva de los rituales (*lidi*) transformados por actores y de los divertimentos juveniles (*lusus*) más o menos mantenidos en la edad adulta. *Ludus* y *lusus* acostumbra a referir el juego infantil, la recreación, la competición, la representación litúrgica, el azar o hasta el propio teatro, y se oponen al término *iocus* que alude más concretamente al chiste y a la broma.

«En latín el concepto griego de drama equivale a *luid* (-orum), o sea: juego. El drama es “jugado”. Los *ludi* eran en Roma fiestas, espectáculos ofrecidos al pueblo para diversión u honra de las divinidades. Los había circenses, escénicos, florales, votivos, máximos, capitolinos, cereales, etc. *Ludia* (-ae) era la bailarina o actriz cómica que “jugaba” públicamente farsas. *Ludius* (-ii), el actor que hacía lo propio. La misma acti-

tud espiritual del público frente al espectáculo, el “vivir” la ficción, era y es esencialmente juego.» (Castagnino, 1958, 47.)

De algún modo, la antigua Roma sintetiza el problema de la hipertrofia de lo lúdico que abría la presente investigación y lo concentra: lo lúdico es un aparte de la vida, un ejercicio de libertad en el sentido de ruptura de las normas establecidas y un riesgo cierto de trastocar el orden social. La suerte del espectáculo discurre en paralelo a la suerte del juego. Como sostuvieron Tertuliano, Isidoro de Sevilla, Clemente de Alejandría, Orígenes o el ya citado San Agustín entre otros, el problema del juego no solo es el de su procedencia pagana y supersticiosa, sino que los hombres se visten de mujer y se afligen por cosas que no les conciernen, comunican sentimientos falsos y generan una experiencia errónea a la que se acaba por dar crédito (Tertuliano, 1960, XXXVIII; 1986, 20-24; 18-21; 1982-3, 27-28). En el juego *teatral* se aprueba aquello que fuera de él se desaprueba, se justifica la impudicia, la crueldad, la barbarie o la impiedad y, por si fuera poco, resulta obsceno en la medida en que muestra cosas que de otra manera no se verían (Tertuliano, 1986, 1-4; 20-27).

«Estos espectáculos de crueldad y la contemplación de estas vanidades fueron establecidas no sólo por la mala inclinación de los hombres, sino además por orden de los demonios. Por semejantes motivos no debe el cristiano tener relación alguna con la locura circense, con la liviandad del teatro, con la crueldad del anfiteatro, con el sanguinario espectáculo de la arena ni con la lujuria de los juegos. Pues el que asiste a semejantes espectáculos niega a Dios; y prevarica de su fe el que de nuevo siente la atracción de lo que renunció en el bautismo, es decir, el diablo, sus pompas y sus obras.» (Isidoro de Sevilla, 1982-3, 59.)

En un sentido similar, cuando San Agustín analiza el origen de los juegos sostiene que:

«Los juegos escénicos, espectáculos de torpezas y libertinajes de vanidades, fueron instituidos en Roma, no por los vicios de los hombres, sino por mandato de vuestros dioses. [...] Los dioses, para acabar con la pestilencia de los cuerpos, mandaron que se les celebrasen los juegos escénicos. Vuestro pontífice, en cambio, para salvaguardar la pestilencia de las almas, prohibió que se construyese la escena [...] En un pueblo guerrero y avezado antes no más que a los juegos circenses, se introdujo la lasciva locura de las representaciones teatrales [...] Con tantas tinieblas, ofuscó los ánimos de los miserables y los afeó con tal deformidad, que aun ahora (que quizá será cosa increíble si viniera a noticia de nuestros descendientes), después de destruida Roma, los que estaban poseídos de esa pestilencia y, huyendo de allí, pudieron arribar a Cartago, diariamente y a porfía acuden a los teatros por su afición a estos juegos.» (San Agustín, 1964, 33.)

Por eso:

«Debes darte cuenta, cristiano, de qué inmundas divinidades son las dueñas del circo. Por eso debe serte ajeno ese lugar que ocuparon numerosos espíritus de Sata-

nás, pues todo él está repleto del diablo y de sus ángeles [...] Tú, cristiano, debes aborrecer este espectáculo del mismo modo que aborreciste a sus patronos.» (Isidoro de Sevilla, 1982-3, 41; 51.)

Y ratifica San Agustín:

«¡Oh Escévola, pontífice máximo, quita los juegos si puedes! Da orden a los pueblos de que no ofrenden tales honores a los dioses inmortales en los lugares en que gustan de admirar bellaquerías de los dioses y en los que les plazca imitar cuanto les fuere posible [...] Rogad a esos dioses, movidos por los cuales lo ordenasteis, que no manden exhibir en su honor tales ruindades.» (1964, 27.)

En consecuencia, tanto Tertuliano (1993, 15-16) como Clemente de Alejandría coinciden en su sentencia:

«El Pedagogo tampoco nos llevará a los espectáculos. No sin razón, se ha podido llamar a los estadios y a los teatros cátedra de pestilencia; ya que allí también hay un concilio que trama el mal contra el Justo, razón por la cual se maldice a esta asamblea que lo condena [al Justo]. Unas reuniones como éstas están llenas de desórdenes e iniquidades; el pretexto de tal reunión es la causa del desorden, porque se reúnen indiscriminadamente hombres y mujeres con el único objetivo de mirarse mutuamente. De aquí que la reunión esté llena de frivolidad. En efecto, los apetitos se inflaman con la lascivia de la mirada, y los ojos, habituales a mirar impudicamente al prójimo por estar ocioso, encienden los deseos eróticos. Que se prohíban, pues, los espectáculos y los conciertos que están llenos de bufonadas y [chanzas]. ¿Qué acción torpe no se muestra en el teatro? ¿Qué palabras desvergonzadas no pronuncian los bufones? Los que se complacen en los vicios de aquéllos, los imitan abiertamente después en sus casas; en cambio, los que no se dejan seducir e impresionar, no resbalarán nunca hacia los placeres fáciles. Y si me dicen que toman los espectáculos como un juego, a manera de pasatiempo, yo les diré que no son sabias aquellas ciudades que toman en serio los juegos. No, no son juegos estas despiadadas condiciones de gloria, que llegan a causar la muerte; ni la avidez de vanidades, ni estas ostentaciones irracionales y dispendios cuantiosos; ni las discordias que se originan con este motivo: no, no son un juego.» (Clemente de Alejandría, 1994, 76-77.)

Aparentemente, el problema principal del juego se halla en su origen y en su efecto pernicioso sobre la sociedad. Ahora bien, si esto es así y así se acepta de un modo generalizado, ¿a qué se debe que los más sabios coloquen entre las cosas divinas los juegos escénicos si estos relatan, exhiben y cantan ruindades en honor a los dioses (San Agustín, 1964, IV)?

«Más atento que a los mismos juegos observaría al pueblo: hasta tal punto le ofrecería un espectáculo mucho más variado; pensaría que los escritores contaban una historia a un asno sordo, pues ¿qué voz hay capaz de superar el ruido que producen nuestros teatros? [...] con tal estruendo se contemplan las representaciones artísticas y esas extravagantes riquezas. Desde el momento que el actor se presenta en escena recubierto de ellas, las manos empiezan a aplaudir. ¿Ha tenido tiempo de decir algo?: nada en absoluto; ¿qué es por tanto, lo que gusta al público?: la túnica de lana

que imita el color de las violetas gracias al tinte de Tarento. Y no vayas a creer que soy mezquino para elogiar lo que yo me niego a hacer porque otros lo hagan bien: me parece que podría pasar sobre una maroma extendida el poeta que con una ficción me angustiase el corazón, me irritase, me cautivase, me llenase de falsos temores y, como un mago, me hiciese sentir, ya en Tebas, ya en Atenas.» (Horacio, 1986, II, 1.)

La figura del actor que deleita fingiendo aunque esta ficción no pueda en ningún caso interpretarse como un engaño deviene clave. De acuerdo con la clasificación propuesta por Isidoro de Sevilla, el mimo imita las cosas humanas mientras que el histrión se viste con ropas femeninas, imita los gestos de las mujeres impúdicas y con sus danzas representa historias y hechos ocurridos (1982-3, 48-49). El teatro no puede ser, pues, un pecado mortal (Micaelli, 1993, 71) sino una locura consciente que provoca una excesiva admiración, una lógica rivalidad y un grado tal de pasión y placer que puede poner en peligro incluso la propia integridad (Orígenes, 1947). Ahora bien, puesto que nadie puede alcanzar placer sin pasión y nadie se apasiona sin correr riesgos, todo lo que se relaciona con el juego teatral es un verdadero aguijón de las pasiones y un peligro real para la sociedad (Tertuliano, 1986, 20-22; 10-14. Cf. San Ambrosio, 1984-1992, 19; 23; 58; San Juan Crisóstomo, 1955-6, 57; 70).

«Nosotros hemos de mantenernos alejados de cualquier espectáculo o audición vergonzosa; en una palabra, de todo aquello que produzca una sensación desordenada, que tiene en realidad efectos anestésicos. Hemos de protegernos de todo esto para evitar que, a través de los ojos y del oído, se nos cuele placeres que banalicen y afeminen [...] Los que se estremecen al son de las flautas, de las arpas, de los coros, de las danzas, de las castañuelas de los egipcios, o al son de diversiones semejantes, al ritmo de los címbalos y de los tambores, aturdidos por los instrumentos de seducción, se convertirán en bobos, desordenados e ineptos. Una clase como esta de banquetes acaba por convertirse —creo yo— en un teatro de embriaguez.» (Clemente de Alejandría, 1994, 41.)

Lo lúdico es una desviación de lo correcto y un peligro para el orden establecido. Y sin embargo:

«Yo me pregunto: ¿qué explicación tiene que el hombre quiera, por una parte, sentir dolor ante espectáculos luctuosos y trágicos, mientras que, por otra, no desea sufrirlos en su propia carne? No obstante, observamos que el espectador lo que busca realmente en los espectáculos es compartir el dolor y que este dolor se le convierta en fuente de placer. ¿Qué es todo esto sino una locura fuera de lo común? El caso es que la conmoción que personalmente siente el espectador va en proporción inversa de su propio estado de salud respecto de las pasiones. Aunque, según nuestro modo de hablar, cuando uno sufre a nivel individual, a este tipo de dolor se le suele llamar miseria; pero cuando el sufrimiento es compartido con otros se le llama misericordia o compasión. En resumidas cuentas: ¿qué clase de misericordia o compasión puede existir en temas de ficción llevados al teatro? Porque hay una cosa cierta: al espectador no se le intima a que acuda a prestar auxilio; únicamente se le invita a la compasión, al sufrimiento, y cuanto más se sufre tanto mayor es la cortesía y deferencia que se tiene con el autor. Y si se da el caso de que las desgracias humanas —históricas o de ficción— se representan de modo que el espectador no siente dolor o compasión,

entonces uno se va del teatro aburrido y censurando la obra, mientras que si uno se siente embargado de dolor, se mantiene atento y divertido [...] A nadie le gusta ser un miserable, pero sí que le gusta ser compasivo, y puesto que ser compasivo conlleva necesariamente el dolor, ¿será ésta la única razón que explica nuestro gusto por el dolor? [...] Por aquellas fechas andaba buscando algo por lo que sentir dolor, porque me gustaba sentir dolor. Me gustaba dolerme de las desgracias ajenas, tanto en los espectáculos de carácter ficticio como en los de entretenimiento. [...] De aquí procedía el gusto que yo sentía por los dolores, y no precisamente por aquellos dolores de profunda incidencia en mi ánimo —pues no me gustaba sufrir aquellas desgracias que se representaban en los espectáculos—, sino por aquellos dolores cuya visión y audición viniera a ser para mí una especie de rasguño superficial sobre la piel. Pero a estos dolores superficiales, equivalentes a un simple arañazo, les seguía una inflamación acompañada de fiebre, una llaga purulenta y una infección tremenda» (San Agustín, 1997, 2-4).

La escoba y el caballo

¿Cómo explicar que críticas de semejante calibre pudiesen dirigirse a una actividad dispuesta como un aparte de la vida cotidiana en la que no interfiere? ¿Cómo justificar que una diversión pudiese ser interpretada como un verdadero asunto moral? ¿Cómo entender que se penalizase hasta tal punto lo lúdico en sentido amplio y al mismo tiempo se le reconociera una influencia tan importante sobre el alma de los espectadores como para convertirse en un problema de estado? El paralelismo que debería establecerse entre las críticas al juego de azar y las críticas dedicadas al juego como espectáculo no resulta fácil. Aunque en los dos casos hay un eje claro alrededor del efecto sobre el orden social que puede provocar lo lúdico, en el juego como espectáculo dicho efecto adquiere además un sesgo espiritual: no se trata únicamente de cambiar la estructura social sino de *apasionarse* y desarrollar una *locura consciente*. ¿Acaso el juego incide en el intelecto, lo forma y lo transforma? Recordando las observaciones de Aristóteles en su *Retórica*, podría afirmarse que aprender y admirar son acciones agradables, que imitar también debe serlo y que, aun cuando lo imitado en sí mismo no sea placentero, puede conllevar el placer de razonar que *esto no es aquello* (1971,1371b).

«En la edad que sigue a ésta, hasta los cinco años, en la cual no conviene aún iniciarles en ningún aprendizaje ni en los trabajos obligatorios para no impedir su crecimiento, deben conseguir el movimiento necesario para evitar la indolencia de sus cuerpos, cosa que hay que procurar a través de diversas actividades y también a través del juego. Y los juegos no deben ser indignos de hombres libres, ni fatigosos, ni relajados. En cuanto a los relatos históricos y los mitos, cuáles deben escuchar los niños de esa edad, que se ocupen de ello los magistrados llamados inspectores de niños. Todas esas narraciones han de preparar el camino para sus ocupaciones futuras. Por ello los juegos deben ser en su mayor parte imitaciones de las tareas serias de su vida futura. En cuanto a las rabetas y los llantos, no hacen bien los que los prohíben en las Leyes, pues son convenientes para el desarrollo, ya que son en cierta manera una gimnasia para los cuerpos.» (Aristóteles, 1994, 1336 a.)

El vínculo entre el juego y el mundo infantil al que ya se tuvo ocasión de aludir a través de la referencia a Heráclito añade un elemento más de confusión y abre un terreno amplísimo de exploración que va desde el propio Aristóteles hasta las aportaciones más radicales de la pedagogía de los siglos XVIII, XIX y XX. No obstante, lo que aquí se quiere destacar es hasta qué punto la comunidad de juego, el valor abstracto que debe ser posible y la obtención de algún tipo de reconocimiento que parecen constituir los ejes principales de lo lúdico pueden y/o deben interpretarse también en términos educativos. El juego así sería aquel espacio donde se construye el aprendizaje y dicha construcción es ratificada mediante algún tipo de certificado que únicamente tiene sentido dentro de un determinado contexto. La relación entre el juego y la educación no tendría mayor relevancia de no ser por la afirmación de Aristóteles de que imitar implica el placer de razonar que esto no es aquello; de introducirse en el terreno de lo posible donde se puede imaginar y hacer lo que en el terreno de lo real no puede llevarse a cabo, y de lograr con ello una actividad intelectual que I. Kant resumió como el libre juego armonioso de las facultades mentales. ¿Acaso el aprendizaje no incluye el trabajo en la simulación y, en este sentido, exige el desarrollo libre — en tanto que exento de las restricciones que impone lo real— de algún tipo de valor abstracto que debe ser posible alcanzar?

La práctica totalidad de los denominados *primeros* pedagogos apeló una y otra vez a la necesidad de que el ser humano desplegara su naturaleza —humana, habría que añadir—, y cifró los grandes problemas de la sociedad en las limitaciones que esta ponía a dicho despliegue. Baste recordar el análisis de la evolución histórica elaborado por F. Schiller para darse perfecta cuenta de ello. Pues bien, uno de sus seguidores más o menos indirectos, F. Fröbel afirmó que el juego es algo así como la naturaleza en potencia del ser humano en la medida en que en lo lúdico se dan cita la capacidad creativa —del humano que se construye a sí mismo desarrollando las facultades que tiene en potencia—, la regularidad y la autonomía (1989). Cuando en 1774, J. B. Basedow fundó su institución pedagógica en Dessau para formar a maestros y alumnos, partió precisamente del supuesto de que hay que seguir a la naturaleza y educar aquella sensibilidad, emoción e intuición que las costumbres han descuidado. El mismo Kant consideraba que la pedagogía es el arte de hacer emerger la naturaleza del ser humano (1983) y sostenía que dicha naturaleza es al mismo tiempo un conjunto más o menos vago de inclinaciones y una determinada voluntad para seguir las. La sumisión a una voluntad ajena sería por lo tanto tan antinatural y terrible como fácil seguir la propia desarrollando uno mismo las capacidades que están a su alcance. Por lo tanto, si el juego consigue el libre despliegue de las facultades humanas porque las ejerce y forma al niño en la disciplina y el constreñimiento, lo lúdico no solo debería interpretarse como una actividad que alimenta la invención sino que al hacerlo debería potenciarse como aquello que contribuye *placenteramente* a la construcción del ser humano.

En una dirección similar, J. H. Pestalozzi añadía que el juego inculca el hábito del esfuerzo y del trabajo a la vida profesional adulta, revela lo que de humano se esconde tras la naturaleza y sirve al sistema educativo para que este se convierta en un proceso de aprendizaje y control de la

agresividad y el egoísmo animal por la combinación de los valores individuales con los intereses sociales (1986). El educador, afirmaba, tiene que proporcionar al educando el mayor número posible de experiencias para que ellas le obliguen a desarrollar el mayor número posible de sus capacidades. Y si es verdad que en la variación y la fantasía —entendidas como esa diversidad con la que se enfrenta y a la que da solución el individuo— se halla la clave de lo humano también lo es que allí tienen que arraigar los fundamentos de lo lúdico (Pestalozzi, 1986). Al fin y al cabo, el juego fomenta el hábito del trabajo pero también el respeto por el otro y el afecto de vivir en comunidad. El juego es la primera acción espontánea, libre y creativa del niño; el lugar donde se refleja en sus compañeros —de juego— y, del mismo modo que lo haría frente a un espejo, mide con ellos sus fuerzas (Fröbel, 1989). Mediante el juego, el niño llega a ser el centro de todo y a contemplar las cosas en relación consigo mismo; se familiariza con su entorno y así observa la unidad, la constancia y la regularidad que para el autor de *Canciones de madre y canciones de arrullar* son la base de la belleza y de la creación. El juego así evolucionaría de la pura satisfacción del deseo natural hacia la elaboración de estrategias cada vez más sofisticadas y, por lo tanto, no podría definirse únicamente como un conjunto de pruebas de fuerza y habilidad sino que sería también un recurso fundamental para construir el sentido de pertenencia, transformar la sociedad y descubrir la justicia, la moderación, el autocontrol, la verdad, la fidelidad, la hermandad y la imparcialidad (Fröbel, 1989). Es decir, de algún modo, el juego conseguiría convertir la arbitrariedad en orden, la necesidad en libertad y la sensación en conocimiento.

¿Podría entonces deducirse que el niño es niño porque no tiene experiencia de la vida o porque es a través de la infancia y del juego que debe construir los mecanismos para obtenerla? Ya en el siglo XX, E. Claparède (1930) sostuvo que el niño solo lo es en la medida en que desea aprender imitando las actividades adultas a través del juego; con lo que el juego vendría a ser el objetivo último de todos los intereses de la infancia (ver también James, 1996), y la educación aquella actividad que desvela la acción del niño. Sin embargo, y a pesar de que en este contexto la escuela parece convertirse en el espacio donde el juego despliega sus capacidades y por ello en el lugar donde el futuro adulto aprende a encontrarse a sí mismo, Claparède no descuida que el juego es un ejercicio de facultades que puede practicar perfectamente el adulto. Es jugando, sostiene, como el hombre hace la mayoría de sus descubrimientos científicos porque es únicamente en lo lúdico donde el provecho material se ignora. Según él, no hay diferencia funcional demostrable entre el juego y el trabajo: los dos exigen la producción de un valor. Pero sí que existe una distancia técnica y estructural entre ambos por la cual el trabajo es de realización diferida mientras que el juego es de realización inmediata —en la medida en que no se subordina jamás a exigencias ajenas a su propia naturaleza. Además, Claparède atribuyó al juego una función de derivación, de desarrollo social, de transmisión de ideas y costumbres (o función accesoria) y de distracción del aburrimiento que le permitió contemplar las prácticas de formación, crecimiento, ejercicio y perfeccionamiento junto con las ocupaciones catárticas y de compensación como una purga de las tendencias antisociales del ser humano.

Sin embargo, si el jugador sabe en todo momento que se somete a una ilusión y se abandona gustoso a ella (Souriau, 1889), ¿es correcto afirmar que el juego es también el espacio donde el hombre expresa su autonomía, explora su libertad y construye su sentido de pertenencia? La respuesta puede hallarse en la observación de J. Vial (1988) en virtud de la cual la esencia del juego no solo es social porque todo juego conlleva una rivalidad admitida sino que sobre todo es contradictoria. Jugar, prosigue, es interpretar las reglas, entrar en un mundo particular y aceptar tanto una técnica concreta de aplicación de dichas reglas como una ética de sumisión a las mismas. El juego pues se define por la transformación que cada jugador hace de las reglas que lo caracterizan mientras forma seres autónomos y libres que despliegan su naturaleza sometiéndose a una imposición voluntaria. Aprende así el ser humano a superar la competición, la ociosidad, la codicia de la victoria y la violencia de la conquista; sobrepasa su naturaleza con fines sociales de convivencia y, al final del proceso, nos sigue ofreciendo la pregunta de cómo una escoba sin prácticamente modificar su aspecto y por una simple decisión del niño puede devenir un caballo.

«Por ridícula que pareciese esta idea de esperar tanto de la ruleta, todavía más ridícula es la opinión vulgar, tan generalizada, de que esperar algo del juego es estúpido y absurdo» (Dostoievski, 1969, 24).

¿Qué debemos esperar entonces del juego y qué debemos admitir que activa en la mente humana? Afirmaba J. Château (1967) que el niño es un ser que juega y no trabaja; de modo que su acción no puede tener otro interés que el placer inmediato que proporciona el hecho de hacerla (1967, 15). En este sentido, el juego es una actividad gratuita regulada por el principio de placer que surge del éxito obtenido al cumplir con las funciones propias. Para Château, el juego no está determinado por la curiosidad sino por una exploración implícita y subjetiva del hombre que nada tiene que ver con la explícita y objetiva de la ciencia. Por ello el juego no lleva nunca de la ignorancia al conocimiento sino que hace de bisagra entre el conocimiento y un reconocimiento que a su juicio se produce siempre en el interior del grupo donde se halla lo otro. Allí el individuo detecta una primera estructura condicionada por una actividad anterior (lo ya hecho da la pauta de lo que se hará), percibe después lo que Château denomina copia o proceso regulado por un modelo externo, se libera de dicho modelo hasta configurar la ilusión y finalmente construye una regla arbitraria.

En opinión de Château, mientras que los adultos se aburren con una excesiva repetición, es el niño quien más claramente se reencuentra a sí mismo experimentando su superioridad frente a una disposición de las cosas que él mismo ha contribuido a establecer. El orden es un rastro que el niño descubre en la realidad y que le permite afirmar su personalidad copiando. Porque copiar es proceder en función de una regularidad ofrecida por el modelo, pero analizar y reconstruir una estructura a partir de dicha regularidad es convertir la copia en una representación. Ahora bien, puesto que a la práctica el niño es poco hábil copiando, la supuesta voluntad imitativa del individuo queda coartada por una incapacidad de ejecución que, al parecer de Château, explica el na-

cimiento de la invención como un signo de riqueza en el adulto y una muestra de torpeza en el niño. En consecuencia, concluye, la regla vendría a ser una entidad abstracta y convencional que guía el comportamiento, fundamenta la invención y, en el terreno de lo lúdico, permite que el juego modifique la visión que el jugador tiene de sí mismo y del rival y recree los objetos en su ausencia. Château habla entonces del «faire semblant», esto es, de aquella actuación realizada en ausencia de la cosa que trabaja como si dicha cosa estuviese presente, puesto que al fin y al cabo representar es apropiarse del ser representado, hacer perder efectividad al objeto y convertirlo en un signo determinado de la realidad objetiva (1967, 228, 396, 446).

Jugar pues, es seguir unas reglas, someterse a ellas e integrarse en un grupo cooperativo donde el niño no halla aprendizaje —entendido como el paso de la ignorancia al conocimiento—, sino la posibilidad de crear su propio yo (Château, 1967, 294). En este sentido, es lógico que al niño le guste complicar las reglas y exija retos cada vez más sofisticados pero también que el juego no se apoye nunca en una obra durable sino en la superación constante de una dificultad. A medio camino entre el placer y el miedo de lo nuevo, el juego fluctúa entre la revelación de una potencia desconocida que nos ayuda a reaccionar frente a lo imprevisible y la tendencia a repetir lo ya conocido. Y es así como a medida que el niño crece, el placer por lo nuevo se convierte en el placer por los nuevos poderes descubiertos en uno mismo: una especie de búsqueda prolongada de novedad que tiende a anular el pasado durante el tiempo que dura el juego. O, lo que es lo mismo, cuando el niño se capacita para nuevas tareas deja de ver en el juego su único medio de descubrir el mundo y entonces lo lúdico se convierte en una distracción que elimina el esfuerzo y pretende recuperar un pasado perdido. Utilizando el ejemplo brindado por el propio Château, la ruleta ofrece el placer de la sorpresa inesperada pero nunca de la novedad absoluta. El jugador sabe que puede ganar o perder una determinada cantidad e incluso calcular sus posibilidades de éxito. Por lo tanto, el juego es al mundo infantil lo que la diversión representa en el mundo del adulto. Pero solo hasta cierto punto.

Si el niño no juega ni por interés sino únicamente para probar sus facultades, tan pronto como obtiene de ello una respuesta afirmativa, su placer se convierte en el gozo moral de ver cumplida una de sus capacidades. Desde este punto de vista, Château concluye defendiendo que la diferencia entre los juegos de cada especie radica en sus estructuras y, concretamente para el caso humano, en la subordinación de los instintos primarios a un principio moral superior. El hecho de que el hombre vaya superando dificultades, ordenando el mundo y creando para sí nuevos retos es la prueba suficiente de que el juego humano es una actividad animal que deviene humana cuando aparece el «faire semblant». Entonces, la búsqueda de la novedad y la regla que garantiza el reconocimiento público de la superioridad del ganador, definen internamente el juego como la revelación del progreso de la inteligencia humana.

Algunas notas para concluir

El juego no es una actividad exclusivamente humana. O al menos no lo es sin más. Lo humano del juego es la exhibición de la libertad que él permite e incluso exige en un entorno lúdico concreto.

El pensamiento occidental, recordaba Fink, nació por oposición al pensamiento mítico-trágico del juego y situó todo lo que tenía que ver con él en un peculiar aparte de la vida en la que no podía interferir. Su realidad venía determinada por la aceptación voluntaria de una regla y, en este sentido, por el ejercicio fundamental de la libertad en el seno de un grupo donde el individuo construye su sentido de pertenencia mientras transforma el orden social establecido. Pero solo momentáneamente y hasta cierto punto porque el juego es siempre un aparte de la vida en la que no interfiere.

Lo humano del juego tampoco se resuelve en la exhibición ni menos aun la exhibición de una ganancia. A no ser que dicha ganancia sea un valor abstracto reconocido por el grupo lúdico y se ofrezca a la contemplación intelectual como algo digno de atención, espectacular por lo tanto. Los términos de mentira, ficción, pasión, delectación y desviación se reúnen para caracterizar esa exhibición como el placer de descubrir que *esto no es aquello* aunque pueda parecerlo.

El juego tampoco es solo un espacio de simulación porque en él se despliegan efectivamente las facultades mentales. El niño se construye como ser humano experimentando, explorando y delimitando su autonomía: representa, hace como si y convierte escobas en caballos. Lentamente el juego va siendo más y más exigente hasta que se transforma en diversión: un lapso temporal más o menos duradero que se inmiscuye en el fluir de la rutina, la rompe momentáneamente y la reanuda. Entonces el juego es ya adulto.

Hasta qué punto todas estas características el juego las comparte con el arte es algo pendiente de discutir. Ambos son una exhibición de la libertad en el seno de una comunidad concreta pero a diferencia del arte, lo que se construye con y en el juego no tiene incidencia en la realidad. Ni siquiera permanece: desaparece para volver a empezar.

Referencias

- Agustín, san. (1997). *Confesiones*. Madrid: Editorial Católica.
- Agustín, san. (1964). La ciudad de Dios. In J. Morán (ed.). *Obras de San Agustín XVI*. Madrid: Editorial Católica.
- Alain. (1969). *Propos I*. Paris: Gallimard.
- Ambrosio, san (1984-1992). *De Officiis. Les Devoirs*. Paris: Les Belles Lettres.
- Aristóteles. (1994). *Política*. Madrid: Gredos.
- Aristóteles (1971). *Retórica*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.
- Benjamin, W. (1974). *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Bromberger, C., y Ravis, G. (1987). Penser, agir et jouer avec le hasard. *Ethnologie Française*, 17(2-3), 129-136.
- Caillois, R. (1996). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Carse, J. P. (1988). *Jeux finis, jeux infinis. Le pari métaphysique du joueur*. Paris: Seuil.
- Castagnino, R. H. (1958). *¿Qué es literatura? Naturaleza y función de lo literario*. Buenos Aires: Nova.
- Château, J. (1967). *Le Réel et l'Imaginaire dans le jeu de l'enfant. Essai sur la genèse de l'imaginaton*. Paris: J. Vrin.
- Claparède, E. (1930). *Psicología del niño y Pedagogía Experimental*. Madrid: F. Beltrán.
- Clemente de Alejandría. (1994). *El Pedagogo*. Madrid: Ciudad Nueva.
- Dostoievski, F. (1969). *El jugador*. Madrid: Salvat.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris: P.U.F.

Erasmus de Rotterdam (1937). *Éloge de la folie*. Paris: Éditions de Cluny.

Fink, E.: (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Minuit.

Fröebel, F. (1989). *L'educació de l'home i el Jardí d'Infants*. Vic: EUMO, Diputació de Barcelona.

Gombrich, E. H. (1968). *Meditaciones de un caballo de juguete*. Barcelona: Seix Barral.

González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos.

Groos, K. (1902). *Les jeux des animaux*. Paris: Alcan.

Heráclito. (1987). Fragmentos. In G. S. KIRK, J. E. Raven, M. Schofield, y J. García Fernández (eds.). *Los filósofos presocráticos: historia crítica con selección de textos*. Madrid: Gredos.

Homero. (1996). *Ilíada*. Madrid: Gredos.

Horacio (1986). *Obras completas, II*. Barcelona: Planeta.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Isidoro de Sevilla. (1982-3). *Etimologías I y II*. Madrid: Editorial Católica.

James, W. (1996). *Some problems of philosophy: a beginning of an introduction to philosophy*. Lincoln/London: University of Nebraska Press.

Juan Crisóstomo, san. (1955-6). *In Matthaeum*. Madrid: Editorial Católica.

Jusserand, J. J. (1986). *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France*. Genève/Paris: Slatkine.

Kant, I. (1983). *Pedagogía*. Madrid: Akal.

Leibniz, G. W. (1995). *L'estime des apparences: 21 manuscrits sur les probabilités, la théorie des jeux, l'espérance de vie*. Paris: J. Vrin.

Lenain, T. (1993). *Pour un critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietschéenne*. Paris: Vrin.

Lévy-Bruhl, L. (1960). *La mentalité primitive*. Paris: P.U.F.

Micaelli, C. (ed.). (1993). *La Pudicité*. Paris: Les Éditions du Cerf.

Montaigne, M. de (1998). *Ensayos I*. Madrid: Cátedra.

Orígenes. (1947). L'amerture des eaux de Marra. In P. Fortier y H. de Lubac (eds.). *Homélie sur l'Exode*. Paris: Éditions du Cerf, VIII, 2.

Pestalozzi, J. H. (1986). *Com Gertrudis educa els fills*. Vic: EUMO.

Platón. (1999). *Leyes (Libros VII-XII)*. Madrid: Gredos.

Sales, F. (1961). Des jeux défendus. In Ch. Florisoone (ed.). *Introduction à la vie devote*. Paris: Les Belles Lettres, XXXII.

Sinding Larsen, M. H. (1985). Le Rite et le jeu, deux modes d'expérience dans la fête. In AA.VV. *Le carnaval, la fête et la communication*. Niza: Serre-Unesco, 345-350.

Souriau, P. (1889). *L'esthétique du mouvement*. Paris: Alcan.

Tertulià, Q. S. F. (1960). *Apologètic*. Barcelona: Bernat Metge.

Tertullien, Q. S. F. (1986). *Les spectacles (De spectaculis)*. Paris: Les Éditions du Cerf.

Tertullien, Q. S. F. (1993). *De pudicité*. Paris: Les Éditions du Cerf.

Veblen, T. (1974). *Teoría de la clase ociosa*. México: F.C.E.

Vial, J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid: Akal.