

# El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois

Ivana Verónica Rivero

Universidad Nacional de Río Cuarto  
ivrivero13@gmail.com



Fecha de recepción: 10-6-2015

Fecha de aceptación: 12-7-2015

## Resumen

Tanto al juego como a la cultura les es posible evolucionar tanto hacia la seriedad y la funcionalidad absolutas (esto es lo que ha estudiado Caillois y han seguido Elías y Dunning) como hacia la gratuidad más sentida, hacia la creación de un nuevo sentido para acciones cotidianas y hacia la diversión (postura construida desde una amalgama de autores, entre ellos, Pavía, Mantilla, Scheines y Ambrosini).

¿Es posible una complejización de lo lúdico evitando el desplazamiento de la ética del juego (que instala un orden desordenado que se disfruta) a la lógica (que instala un orden extrínseco al juego que lleva a padecer la incertidumbre)?, ¿puede ser eso enseñado? En otras palabras, ¿es posible enseñar a complejizar lo lúdico buscando simplemente divertirse con otros (evitando la irrupción de la seriedad, ligada a la utilidad)? Estas preguntas inspiran la línea de estudio del juego desde los jugadores, cuyas huellas se rastrean en las obras *Homo ludens*, de Huizinga, y *Los juegos y los hombres*, de Caillois.

**Palabras clave:** juego; ludicidad; diversión; antecedentes.

**Abstract.** *The game and the players: Traces in Huizinga and Caillois*

Both play and culture can evolve towards the absolutely serious and functional (as studied by Caillois and later by Elías and Dunning) or towards the gratuitous, the creation of new meaning for everyday actions and fun (a view constructed from a variety authors, including Pavia, Mantilla, Scheines and Ambrosini).

Is it possible to complexify the playful without displacing the ethics of the game (which gives rise to a messy but enjoyable order) to logic (which gives rise to an extrinsic order leading to uncertainty)? Can that be taught? In other words, is it possible to teach how to complexify the playful by merely seeking fun with others (and avoiding seriousness associated with utility)? These questions have inspired the study of games from the viewpoint of the players as traced in Huizinga's *Homo ludens* and Caillois' *The games and the men*.

**Keywords:** game; playfulness; fun; background.

### Sumario

- |                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| 1. Introducción | 3. Conclusión              |
| 2. Desarrollo   | Referencias bibliográficas |

## 1. Introducción

El juego es un objeto de estudio que excede los límites epistemológicos de cualquier campo de conocimiento. Es así que se pueden encontrar estudios sobre el juego en campos incluidos en las ciencias económicas, las ciencias exactas, las ciencias sociales y las ciencias de la educación, aun cuando la referencia del concepto a la que remiten varía considerablemente.

El juego ingresa en el temario educativo como una actividad natural, placentera, que facilita la adaptabilidad del hombre al entorno físico y social circundante. Esto explica por qué los estudios sobre el juego han avanzado en su presentación en tanto instrumento útil para el desarrollo de las personas, postura que podría asociarse a la idea expresada por Platón de «educar jugando» que pareciera persistir con consistencia en las aulas con la noción de «juego educativo».

Es así como el juego ha conseguido un lugar en las ciencias de la educación en tanto actividad divertida que implica la participación de personas haciendo uso de habilidades que se pretenden estimular en las nuevas generaciones. De hecho, en las propuestas educativas de juego, se suelen seleccionar primero las habilidades requeridas para participar y luego se define la *forma del juego*<sup>1</sup> a proponer (mancha, escondida, carreritas, pelota, etc.). Aunque estas prácticas son habituales y resultan atractivas para los docentes, lo cierto es que desatenden la discusión respecto a qué se le llama *estar jugando*.

En más oportunidades de las deseadas, se puede encontrar que, bajo el resguardo que otorga el estar jugando, se encubren relaciones interpersonales no deseables, como la agresión y el engaño.

Ahora bien, si se cambia la perspectiva de análisis del juego y se asume la mirada de los jugadores, el jugar es una decisión, es una acción elegida, es un derecho que excede la posibilidad de participar ajustando las decisiones a las prescripciones de la forma del juego propuesta. Si se asume la perspectiva de los jugadores, jugar implica creación de sentido: despegar lo que se hace y se dice del sentido asignado en la vida cotidiana implica el despliegue de una nueva versión (*di-versión*) paralela a la ordinaria.

En este artículo, se analiza la idea de juego presente en las obras *Homo ludens*, de Huizinga, y *Los juegos y los hombres*, de Caillois, buscando indicios,

1. Pavía (2006: 41) define la forma del juego como «la apariencia singular de un juego específico. Su configuración general. Lo que lo expresa como totalidad organizada y empuja a los jugadores a respetar determinados requisitos de presentación y desarrollo (en sentido directo, formalidades). Requisitos nada pueriles, ya que reafirman el sentido propio de un juego determinado (su estructura profunda y menos explícita) y las reglas básicas consecuentes (su estructura externa y más explícita)».

rastreado huellas que permitan reconstruir los cimientos de la línea de estudio elegida: el juego desde la perspectiva de los jugadores.

El decirse jugando (situación solo posible desde la línea de estudio arriba mencionada) arrastra decisiones que rebasan los límites prescritos por la forma del juego; decisiones que, aunque personales, poseen una densa carga comunitaria; decisiones únicas e irrepetibles que, intuitivamente, se aprenden a tomar para sostener el sesgo de incertidumbre, de desconocimiento y de imprevisibilidad que caracteriza a la acción como estar jugando (y no haciendo otra cosa, como trabajar, competir o pelear). Se dice *estar jugando* cuando se asume el desafío de construir un nuevo sentido a las acciones que, por alejarse de la vida corriente, sorprenden, divierten, gustan, entretienen.

## 2. Desarrollo

Las construcciones teóricas necesariamente devienen históricas, pues no se puede desconocer que el tiempo, el lugar, las reflexiones anteriores y las discusiones cercanas definen condiciones de posibilidad. En este sentido, se puede reconocer que la distinción entre el juego como actividad y el jugar como acción de los jugadores ha estado presente en viejas discusiones (como las denuncias que Caillois hace a Huizinga a mediados del siglo pasado), y se ha hecho evidente en estudios más recientes (Mantilla, 1991, 2000; Scheines, 1999; Pavía, 2006). De aquí que se sostenga la tesis de que es la intención y la decisión de los jugadores los que definen la presencia de juego, y será en el mismo proceso de decirse jugando como se construya la actividad que la sociedad reconoce como juego.

La perspectiva de los jugadores en el estudio del juego hunde sus raíces en viejos (pero vigentes) planteos, y abre una hendidura en la trama que la historia ha tejido entre juego y educación, dejando expuesto un supuesto que ha permanecido oculto y ha orientado las decisiones docentes referidas al juego. Este supuesto ha sido que las personas aprenden a jugar de un modo lúdico antes de iniciar su tránsito por instituciones sociales diferentes a la familia, de modo que el juego (en tanto actividad) se presenta como un escenario próspero para acciones educativas. Es aquí donde los jugadores no dudan en confirmar que no todas las experiencias de juego resultan lúdicas, pues, en muchas de ellas, se esconden acciones que marginan, dañan, deforman. Será la intención de los jugadores de concatenar sus acciones para crear una situación paralela a la cotidiana (una versión nueva, distinta, que gusta y entretiene) la que debe primar para poder afirmar que se está jugando. Esa intención es enseñable y los docentes tendremos que hacer algo al respecto.

En las obras *Homo ludens*, de Huizinga, y *Los juegos y los hombres*, de Caillois (en mayor medida en la primera), autores clásicos en el estudio del juego, se pueden reconocer huellas en la consideración del juego en tanto creación de un nuevo sentido a acciones cotidianas: *di-versión* (dos versiones), que se legitima a partir de las voces de los jugadores. A continuación, realizamos su análisis.

### 2.1. La idea de juego en Huizinga

Si se hace una revisión bibliográfica de estudios socioeducativos contemporáneos sobre el juego, se puede advertir la casi ineludible referencia a Huizinga, filósofo holandés que inaugura el tratamiento académico del juego en la búsqueda de su esencia. En el prólogo de *Homo ludens*, dice Huizinga: «Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego —como juego— y en él se desarrolla. Podrán encontrarse huellas de esta concepción en todos mis escritos a partir de 1903» (Huizinga, 2000: 7-8). Esta declaración despierta algunos interrogantes, entre ellos: ¿cómo surge su preocupación por el juego?; ¿por qué toma 1903 como punto de partida?; ¿qué referencias pudieron estimularlo a construir su idea de juego?; ¿cómo llega a pensar que el juego es la «función congénita por la que el hombre actualiza este impulso (a buscar lo superior)» (Huizinga, 2000: 102)?

Habiendo estudiado lingüística, Huizinga inicia, en 1903, sus estudios de historia clásica en la Universidad de Amsterdam y comienza a trabajar en una idea propia sobre la historia, que pudo ser la primera referencia que le llevó a encontrar su relación con el juego. El proceso de lectura de grandes autores y el intercambio académico con pensadores de la época pudieron facilitarle su conexión con el juego.

Sea por resonancia de los textos de Nietzsche o de los diálogos con Ortega y Gasset, Huizinga se lanza al vacío publicando una obra sobre el juego que abrirá nuevas discusiones. A continuación, se describen algunos indicios que llevan a plantear esta hipótesis que surge de una lectura atenta de *Homo ludens*.

Contrariamente a considerarla como pasado ligado al recuerdo personal, Huizinga repara en el carácter percedero, circunstancial y escurridizo de la historia, siempre latente en las personas que vivieron y continúan viviendo intensamente lo pasado. Al hablar de la época actual, dice:

Es claro que la época de la que hablamos es también un pasado histórico, un pasado que se va desmoronando a medida que nos alejamos de él. Manifestaciones que en la conciencia de los jóvenes son «cosas de otro tiempo» para los viejos son «nuestro tiempo», no por cuestión de recuerdo personal, sino porque su cultura participa todavía en ellas. (Huizinga, 2000: 241).

Analizada en profundidad en su obra *El otoño de la edad media*, la idea de historia que construye está fuertemente imbricada en la noción nietzscheana de tiempo, que reivindica el instante como unidad y presencia del presente, del pasado y del futuro. Preocupado por los procesos que marcan el origen de las manifestaciones humanas (que él ubica en el impulso creador del juego), y más aún por cómo esas manifestaciones perduran, permanecen latentes en la vida de las personas (basta ver que el objetivo del libro es mostrar la presencia del espíritu lúdico en la cultura), Huizinga presenta la primera obra académica dedicada al juego. En ella, hace explícita su conclusión de que «[...] la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego» (Huizinga, 2000: 220).

No es atribuible a la casualidad el hecho de que, siendo historiador, se haya interesado por escribir sobre el juego, cuando las ideas elementales del pensamiento de Nietzsche, como el *ser que deviene* y el *eterno retorno* de lo mismo, que sostienen entrelazadas una noción particular de tiempo (que relampaguea en Huizinga), están simbolizados en Dionisos, el dios del juego (Ambrosini, 2004). Así, aunque no hace mención explícita a las obras de Nietzsche, tanto en la noción de historia como en la de juego por él construidas, destellan vestigios de su lectura. Quizás su interés por la historia le haya llevado a profundizar en un autor que, con antelación y gran perspectiva, utiliza la noción de juego para romper la linealidad del tiempo instalada por el pensamiento judeocristiano.

Si bien se podría pensar que, al intentar caracterizar el concepto de juego, su estudio se enmarca en planteos esencialistas, no se puede desconocer el desafío que enfrenta al tomar como tema de estudio, en la Europa de 1940 previa a la Segunda Guerra Mundial, aquello que algunos filósofos comenzaban a reconocer como representativo de una nueva forma de pensar la existencia del hombre en el mundo. Filósofos que no podían desconocer la influencia de los escritos de Nietzsche, quien rompe con el esquema tradicional de conocimiento al proponer que la vida no es una situación a priori, sino una conjugación azarosa, única e irrepetible de dos polos antagónicos aunque resueltos *en el devenir*: Apolo (dios del orden) y Dionisios (dios del juego).

Sin embargo, la maduración de la idea de juego no parece haber resultado enteramente del trabajo solitario en el escritorio, sino también del intercambio académico. Conectado con algunos intelectuales liberales autoexiliados durante la Guerra Civil española (acontecida entre julio de 1936 y abril de 1939, aunque fuera declarada casi a su finalización), Huizinga organiza, en la Universidad de Leiden, un ciclo de conferencias de la que participa su amigo Ortega y Gasset. Quizás sea este su mejor referente de la característica lúdica de hacer «como sí» en el juego de la vida político-social, ya que se pronunciaba políticamente a favor de Franco para lectores de otros países, pero guardaba silencio en la convulsionada España como garantía de independencia (pues había alimentado el liberalismo español).

En el ciclo de conferencias, Huizinga presenta un primer escrito sobre el juego que luego formara parte del libro *Homo ludens*. Más allá de reconocer la audacia de tomar al juego como tema de conferencia, es de apreciar que, en su voluntad renovada por explicitar lo que llamará la esencia del juego, presenta una idea que tiende a despegar el concepto de juego de la noción de deporte. En ese momento, la noción de deporte inspiraba algunos escritos ya publicados por Ortega y Gasset. Estos escritos pudieron haber alimentado, aunque no direccionado, las reflexiones de Huizinga sobre el juego.

A pesar de la autonomía de las obras, se encuentran resabios de la existencia de un diálogo enriquecedor para ambos autores. Así como, en afirmaciones puntuales de Huizinga sobre el juego, se transparenta la definición de deporte de Ortega y Gasset, también se puede percibir cómo este autor llega a una consideración del arte moderno muy próxima a lo lúdico en Huizinga. Según Ortega y Gasset, al no buscar la comprensión receptora fácil del componente

de novedad, el artista obliga a establecer una relación siempre nueva con la recepción de la obra<sup>2</sup>.

Siendo profesor de historia de la Universidad de Groningen y Leiden, Huizinga escribe *Homo ludens* en 1938, en una Europa sacudida por grandes movimientos políticos con desenlace bélico: plena Guerra Civil española, Alemania sumergida en las disputas previas a la Segunda Guerra Mundial, Italia manejada por un régimen tirano y Buenos Aires contagiado por la convulsión francesa, producto de la circulación de producciones de intelectuales autoexiliados. Dice Scheines:

Es una época —hacia la mitad del siglo xx— en que los intelectuales empiezan a ver la cara nefasta de la técnica y de las ciencias, se comienza a descreer de la idea del progreso y crecen esas convicciones nefastas acerca del futuro. (Scheines, 1999)

Por aquellos años, en el ámbito de la vida académica, la fenomenología de Husserl conseguía los primeros adeptos, principalmente en Francia (entre ellos Sartre, que escribía *La náusea*, y Merleau-Ponty, que comenzaba a rasguñar la *Fenomenología de la percepción*); en Alemania, de la mano de Heidegger, el gran discípulo de Husserl que daría un vuelco definitivo hacia el giro lingüístico, al afirmar, en *Ser y tiempo*, que el problema de la filosofía no es la verdad sino el lenguaje (1927), daba a conocer al mundo el cuestionamiento a la moralidad de Nietzsche y su forma de hacer aparecer nuevas relaciones. Al mismo tiempo, en Austria, Wittgenstein planteaba, en sus clases, los «juegos del lenguaje», para explicar que hacer filosofía implica ir construyendo sentido en la misma situación de uso de las palabras.

En su libro sobre el juego, Huizinga se propone mostrar la existencia de elementos lúdicos en la raíz misma de las manifestaciones humanas de diferentes épocas. A pesar de que, a lo largo de la obra, se puede apreciar su esfuerzo por caracterizar (frente a la dificultad por él ya percibida de conceptualizar) la noción de juego, su preocupación central radica en lo lúdico. Aunque hace explícita la imposibilidad de describirlo, se puede percibir en el libro la constante preocupación de Huizinga por hacerlo comprensible, movilizado quizás

2. El deporte ha sido un tema recurrente en Ortega y Gasset y se sospecha ha impactado en la noción de juego en Huizinga. Ortega y Gasset ha escrito *El Espectador* (8 tomos que publicó entre 1916 y 1934) o *El origen deportivo del Estado* (en Obras Completas, volumen II, Madrid, Revista de Occidente, 1996, p. 607-624), donde el juego aparece solapado al deporte. «Su concepción —la de Ortega— del deporte como fenómeno cultural, como esfuerzo superfluo y libérrimo que se complace a sí mismo y que ha movido al hombre desde sus orígenes hasta la actualidad en la conquista de estructuras sociales cada vez más complejas» (Maximiano TRAPERÓ (2008), *El deporte como fenómeno cultural*, Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Biblioteca Universitaria Memoria Digital de Canarias, 224).

Dice Urrutia: «Ortega, al considerar el arte nuevo como deshumanizado y sin trascendencia, resultaba equivoco, máxime cuando parecía conducirlo hacia el concepto de juego» (Jorge URRUTIA (2006), «Vitalidad de la deshumanización del arte», *Revista de Occidente*, 300, mayo).

por la relevancia que la noción adquirió en la filosofía existencialista, la misma que pudo haber inspirado a Fink a escribir su tesis doctoral sobre el juego.

Según Huizinga, el juego es:

[...] una acción u ocupación 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. (Huizinga, 2000: 45)

Más allá de las consideraciones de límites y de regulación, repárese en la definición de juego en tanto *acción*, que remite rápidamente a un jugador, es decir, a un sujeto activo, a un agente, con al menos el propósito deliberado de participar en el juego. Repárese también en las dos últimas líneas, pues casi imperceptiblemente se produce allí un cambio en la implicancia de Huizinga en tanto enunciador: al incorporar sentimientos que despierta la experiencia de jugar, el autor se involucra en la definición, aunque tomando la precaución de advertir que esos sentimientos no hacen a la acción, sino que la acompañan. Este corrimiento en la enunciación se constituye en una huella fundamental de la idea de juego en tanto construcción de sentido, pues Huizinga asume el lugar de jugador.

En la búsqueda de su esencia, describe la carcasa visible de las manifestaciones que reciben el nombre de *juego* a través de la profundización de ciertas características que parecieran estar siempre presentes y que pueden ser materializadas (por marcas en el espacio, por el movimiento de los jugadores, por elementos utilizados). Sin embargo, se esfuerza constantemente por ensayar diferentes formas para decir que, en el juego, hay algo más que escapa a la razón (y a la materialidad) y ofrece dificultades para ser explicado a través del lenguaje. Precisamente a eso, que aunque presenta con variados términos se resume en lo lúdico, llamará «esencia del juego». Además de las dos últimas líneas de la definición antes citada, dirá, por ejemplo:

Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial. (Huizinga, 2000: 12)

La utilización del concepto «sentido» para remitir a la esencia del juego deja una estera de evanescencia, de liquidez, de construcción que va desmoronándose a medida que se va acordando, y que no se comprende sino experimentándola. Según Lyons (1997), mientras el significado está socialmente acordado y legitimado más allá del contexto de enunciación (prueba de ello es la posibilidad de encontrar, en cualquier diccionario de la misma lengua, el significado de las palabras emitidas), el sentido remite al universo intangible que se esconde en el uso circunstancial del concepto, es decir, el sentido se encuentra en la referencia (a lo que se quiso decir con esa palabra), que es variable,

inconsistente, movедiza y cambiante, pues depende de las relaciones que establezca el concepto con otros que forman su contexto. Si el juego alberga un sentido, y en él se revela el elemento inmaterial, será elemental recuperar a los jugadores y a la situación particular en que se engendra sentido (de aquí la precaución de Huizinga al advertir que «el sentimiento de tensión y alegría y la consciencia de ser de otro modo que en la vida corriente», simplemente *acompaña* a la acción de jugar).

*Sentido, tensión, intensidad* son conceptos que Huizinga utiliza para referirse a lo lúdico, aquello que, en su obra, explícitamente comunica que no analizará. Conceptos que escapan a la razón para vincularse fuertemente a la estética, y que presenta como amarrados a la posibilidad de desprenderse del esquema lógico de la vida cotidiana con la intención de divertirse. En esta dirección, dice:

Muy bien, pero ¿dónde está el «chiste» del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. (Huizinga, 2000: 13)

Con cierta dificultad, que podría haber hecho sospechar de la fidelidad de la traducción de la obra a nuestro idioma, Huizinga (2000) entiende lo lúdico como un impulso vinculado a la creación<sup>3</sup>, a la fantasía, a las variaciones y a las transformaciones constantes. Según las palabras que utiliza para describir lo que se perdió en el siglo XIX, lo lúdico es «crear la *apariencia*, o la *ficción*», fingir ser algo que no se es, hacer «como si» se fuese algo/alguien diferente al que se es en la vida cotidiana, con la sola intención de divertirse emocionándose. Dice Huizinga: «En virtud de la emoción, un sentimiento de la naturaleza se ensancha reflejamente en concepción poética, en forma artística. Esta es acaso la mejor aproximación, en palabras, que podemos ofrecer para el proceso de la fantasía creadora» (2000: 32). Lo que Huizinga llama aquí «sentimiento de la naturaleza», más adelante vinculará a «[...] necesidades congénitas de ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía» (2000: 101). De aquí que la vivencia de la tensión, que, en sus propias palabras, «quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien» (2000: 24), quede ligada a la emoción.

3. En la página 228 de la traducción al castellano realizada por Eugenio Imaz, se encuentra la siguiente expresión: «el factor lúdico en su plena fuerza creadora», mientras que, en la página 225, se lee: «el contenido lúdico del impulso creador». El haber centrado la atención en estas dos marcas textuales que hacen referencia a lo lúdico, y que se contradicen en el sentido, llevó a consultar la traducción al portugués realizada por Joao Paulo Monteiro, que presenta la misma ambigüedad: «o fator lúdico exerce plenamente sua função, como autêntica força criadora» (2004: 200) y «no conteúdo lúdico do impulso criador» (2004: 203). De este modo, se percibe dificultad para establecer la relación entre el impulso creador y el impulso lúdico, de modo que, en Huizinga, aparecen indistintos.



Es conveniente detenerse en el lugar diferencial que Huizinga asigna a la emoción y a la alegría. Tal como queda expresado en la cita anterior, ubica a la primera en tanto inspiración de la fantasía creadora, de lo lúdico, mientras que, con cierta precaución, entiende que la alegría no es constitutiva de las formas más primitivas del juego, sino que solo se engarza, la acompaña, haciéndole ganar belleza. Así, lo que moviliza la creación de una realidad es la posibilidad de emocionarse, que no será equivalente a alegrarse, aunque sí a divertirse satisfaciendo necesidades congénitas de cambio, de alternancia, de fluctuación entre el éxtasis y el abandono.

## 2.2. Una crítica injusta

Con todo, se puede ver que, para Huizinga, la esencia del juego está compuesta por lo lúdico, que, a falta de análisis explícito, vincula a conceptos tales como *sentido, tensión, intensidad, apariencia, ficción, fantasía y emoción*. Palabras que operan en diferentes niveles, pero que le permiten hablar de un elemento inmaterial que seguramente habrá inspirado a Nietzsche a recuperar la metáfora del juego para explicitar su perspectiva acerca de la existencia del hombre.

Incluso, a medida que avanza en su obra, reflexiona sobre aquellas manifestaciones reconocidas externamente como juego, pero que, al perder su tono lúdico por exceso de seriedad, raya el límite de lo que él presenta como juego. A esos casos, les asigna el nombre de «juego falso» (pero juego al fin) y, curiosamente, ubica entre ellos a los deportes y a los juegos de cálculos (juegos de azar), decisión que inspira las principales críticas realizadas por Caillois.

Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño [...] En el deporte, nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que, en su práctica pública colectiva, amenaza con perder su auténtico tono lúdico [...] En este caso, no nos encontramos ante el eterno elemento lúdico de la cultura, que hemos tratado de destacar en este libro, sino ante un juego falso. (Huizinga, 2000: 252 y 259)

La noción de juego que presenta Huizinga incluye necesariamente lo lúdico, pues, de lo contrario, se convierte en un juego falso. Esta sutil pero profunda diferenciación teórica entre el juego y lo lúdico pone a Huizinga al resguardo de la primera gran crítica que el antropólogo Caillois hiciera en 1958, al decir que el autor de *Homo ludens*:

[...] descuida deliberadamente, como dándola por sabida, la descripción y clasificación de los juegos mismos, como si todos respondieran a las mismas necesidades y tradujeran indiferentemente la misma actitud psicológica. Su obra no es un estudio de los juegos, sino una investigación sobre la fecundidad del espíritu del juego en el ámbito de la cultura y, más concretamente, del espíritu que preside una cierta especie de juegos: los de competición reglamentada. (Caillois, 1958: 12)

Veinte años más tarde de haber sido publicado *Homo ludens*, y envuelto en un clima de fecunda producción existencialista, Caillois hace una crítica injusta, pues, como bien él dice, la obra de Huizinga no es un estudio de los juegos. Huizinga no escribe sobre el juego, sino sobre lo lúdico. Y aunque las manifestaciones de juego más visibles durante la década de 1940 fueran los deportes (y las relaciones político-sociales que reproducían el esquema amigo-enemigo), no se puede desconocer el esfuerzo que realiza a lo largo de toda la obra para remitir a lo lúdico, aquel componente de contingencia que encuentra esencial en el juego. Incluso su esmero por pensar en aquello que excede la materialidad inspira la segunda crítica de Caillois hacia Huizinga, que se presenta igualmente corrida del nivel de análisis. Dice Caillois: «[...] la parte de la definición de Huizinga que presenta el juego como una acción desprovista de todo interés material, excluye lisa y buenamente las apuestas y los juegos de azar [...]» (Caillois, 1958: 14).

Aunque con otros argumentos, Morillas González (1990) también sospecha de la legitimidad de la crítica, se pregunta en qué medida es cierto el reproche de Caillois a Huizinga de no haber hablado de los juegos de azar si, para el autor de *Homo ludens*, el juego lleva en su seno la oscilación y la ambivalencia, actividad y pasividad que se imbrican indisolublemente, de modo que ni el *agon* depende tan solo del jugador, ni la decisión de la suerte es ciega. En Huizinga, los juegos compartirán la creación artificial de condiciones de igualdad que la realidad construida rehúsa a los hombres; los jugadores transforman el mundo.

Si cabe una crítica a Huizinga es que busca lo lúdico en las manifestaciones humanas sin abordar explícita y decididamente lo que entiende por ello (en su lugar, caracteriza el juego), evade la necesidad de abordar el objeto de su búsqueda expresando: «[...] en la definición del juego primitivo, tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis» (Huizinga, 2000: 19-20). Esta decisión lo lleva por momentos a hacer uso indistinto de los conceptos *juego* y *lúdico*, aun cuando en el texto se encuentran marcas en que el autor expresa la diferencia. Este hecho complejiza la comprensión de su obra y lleva a lectores que le desconocen a simplificar su riqueza a las dos definiciones de juego de las primeras páginas.

### 2.3. *El juego en Caillois*

Caillois escribe sobre el juego y se le pueden adjudicar tres grandes aportes: el haber ensayado la primera teoría sobre los juegos, el reconocimiento de los jugadores para definir la existencia de juego y el haber rescatado de Huizinga la idea de juego primitivo y juego avanzado para hablar de los polos del continuo evolutivo del juego, a los que llamará *paidia* y *ludus*.

Partiendo del razonamiento de Huizinga de que el juego hace brotar la civilización (de allí su interés por describir aquello del juego que resiste todo análisis, la contingencia), Caillois modifica el criterio de búsqueda. Ya no será buscar la inmaterialidad, el caos, la incertidumbre, sino las actividades esenciales de la especie, lo que llama «impulsos primarios serios que mutuamente

definen y oponen las categorías cardinales de los juegos» (Caillois, 1958: 10). Estos impulsos serios le permiten reconocer los polos hacia los cuales puede orientarse una civilización en su proceso de evolución. Es decir, mientras Huizinga estudia las civilizaciones para hallar en ellas el componente lúdico que les da origen, Caillois estudia los impulsos serios hacia los que puede arribar una sociedad y, por lo tanto, orientan el juego.

La profundización que Caillois hiciera en los juegos de *agon*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*, sus relaciones y corrupciones, son también reconocidos en la mayoría de los estudios contemporáneos sobre el juego. Incluso, y quizás por la utilización de un lenguaje más llano, cotidiano y fenoménico, es más conocida la distinción intrínseca de los cuatro impulsos esenciales según su nivel de complejización en *paidia* y *ludus* de Caillois, que la distinción que se percibe en Huizinga entre lo lúdico (que identifica con el juego primitivo) y el juego, que puede rayar el límite con el juego falso. De este modo, el análisis que Caillois hace de *paidia* es correlativo a la noción de «lo lúdico», implícita pero profundamente trabajado por Huizinga.

Caillois llama *paidia* al polo que representa el menor grado de organización y complejización del juego. La define como «[...] un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría» (Caillois, 1958: 25), es la manifestación de una cierta «fantasía incontrolada». La diversión vuelve a ser el eje de lo que se entiende como intenciones que movilizan a jugar, aunque arriesga a ligarla con la alegría, una de las tantas emociones posibles de ser experimentadas. Más adelante, se referirá a *paidia* como las «[...] manifestaciones espontáneas del instinto de juego [...] agitación inmediata y desordenada [...] necesidad elemental de movimiento y ruido» (Caillois, 1958: 49), expresión que emana cierta asociación entre el juego y el movimiento, desorden, agitación, similar a la noción de cambio constante presente en Huizinga.

Por el contrario, presenta a *ludus* como «el complemento y la educación de la *paidia*, a la que disciplina y enriquece» (Caillois, 1958: 51 y 52). Dice el autor que precisamente cuando aparecen las convenciones es cuando comienzan a bifurcarse los caminos contradictorios de *agon*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*, y el móvil de jugar ya no será divertirse emocionándose (que asocia con la alegría), sino divertirse resolviendo una dificultad creada a propósito.

La coexistencia de pensamientos existencialistas, las reflexiones filosóficas después de la Segunda Guerra Mundial, quizás hayan constituido un entorno favorecedor para pensar no solo un estudio antropológico del juego, sino también para reconocer la centralidad de los jugadores en su definición. Dice Caillois: «El juego no existe más que allí donde los jugadores tienen el deseo de jugar y juegan [...] con la intención de divertirse [...] es decir, para apartarse de la vida corriente» (Caillois, 1958: 16).

En este sentido, es de extrañar que aun habiendo reclamado a Huizinga el haber considerado al juego genéricamente, como si todos respondieran a las mismas necesidades y tradujeran la misma actitud psicológica, Caillois haya generalizado a los jugadores. Caillois da por descontado que la participación

en un mismo juego (o en un mismo tipo de juegos) despierta las mismas actitudes en todos los jugadores. Se desentiende de las experiencias previas de cada jugador, sus sensaciones, el modo personal de procesar el mundo, incluso la riqueza única e irrepetible de la situación, del instante. Precisamente en el estudio del juego desde los jugadores se pretende acceder a la riqueza contenida en ese instante que se construye y se desmorona al mismo tiempo.

Huizinga (2000) afirma que el juego tiene finalidad en sí mismo (los jugadores juegan porque sí, responden a la creatividad humana que les impulsa a producir cultura), pero, como se ha dicho anteriormente, al evitar abordar explícitamente el objeto de estudio, es decir lo lúdico, complejiza innecesariamente la comprensión de su texto utilizando por momentos indistintamente los conceptos *juego* y *lúdico*. Caillois (1994) le señala la limitación de suponer que todos los juegos responden a la misma actitud y, aunque describe cuatro actitudes que se corresponden con cuatro tipos de juego, cae en una nueva limitación. Caillois toma como parámetro un jugador idealmente pensado; da por supuesto que, frente a un mismo juego, todos los jugadores tienen la misma tendencia; descuida la dialéctica entre el sujeto (sus experiencias, sus modos de ver y entender la realidad, moldeado constantemente por el contexto) y el entorno social (que construye sentido a partir de la interacción entre los sujetos) que acontece inédita en la situación particular. Es precisamente en este punto de inflexión donde encuentra inserción la línea de estudio del juego desde los jugadores.

Dicho esto, queda de manifiesto el hiato constituido en el entrecruzamiento de las reflexiones de los dos primeros y más representativos exponentes de la perspectiva (Huizinga y Caillois), donde encuentra inserción el estudio del juego desde la perspectiva de los jugadores, postura que aquí se presenta.

### 3. Conclusión

Del mismo modo en que Caillois se preguntó hacia dónde se dirige el proceso de organización y complejización del *paidia*, de lo lúdico, y para ello estudió los impulsos serios (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*) que marcan la dirección del proceso de civilización (del *ludus* o juego falso), la línea de estudio del juego desde los jugadores parte de una pretensión menor: busca conocer cómo evoluciona lo lúdico sin dejar de serlo, como hacer más divertida una situación para todos los participantes.

El juego en tanto construcción de un nuevo sentido a acciones cotidianas (en tanto diversión) surge como expresión de la preocupación por el modo en que el adulto irrumpe con pretensiones utilitarias en las situaciones de juego voluntariamente iniciadas por los niños, acentuando la seriedad y despreciando la sensación de plenitud vivenciada en la gratuidad. Esta irrupción lleva consigo la desatención del derecho del niño a disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, pronunciado por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1959, y escapa a la responsabilidad de bregar por su provecho reflexionando sobre los fines perseguidos por la educación.

Favorecer el disfrute de los juegos implica conocer modos de intervención adulta que estimulen el jugar sin más pretensiones que divertirse, y no complejizando los niveles de racionalización del juego. Esta preocupación coincide con la percepción de Lucía Mantilla de una cierta «evolución unilineal de un tipo de juegos a otros (de reglas implícitas a reglas explícitas) hasta llegar a la edad adulta, edad en la cual apenas si existen remanentes de la práctica y la experiencia lúdica» (Mantilla, 1991: 104).

En este sentido, es interesante recuperar la demanda que Humberto Eco hace a Huizinga, al reclamarle una reflexión más: «Si la cultura es juego, entonces, o la cultura es pura gratuidad o la característica última del juego es la seriedad y la funcionalidad absoluta y constitutiva» (Eco, 1998: 308). Del mismo modo, la preocupación compartida entre Huizinga y Caillois por la evolución de lo lúdico hacia formas superiores lleva a Morillas González a delatar una ambigüedad esencial del juego: «El juego es lo separado inseparable. Irrealiza la realidad, y en este sentido la hace jugar. Inútil por esencia, se convierte en creador, en resorte primordial de civilización al impregnar anímicamente la propia existencia material» (Morillas González, 1990: 12-13).

Para escapar a esta encrucijada, habrá que pensar en la inexistencia de las caracterizaciones puras, de modo que, tanto al juego como a la cultura les sea posible evolucionar tanto hacia la seriedad y la funcionalidad absoluta (esto es lo que ha estudiado Caillois y han seguido Norbert Elias y Eric Dunning) como hacia la gratuidad más sentida (postura construida desde una amalgama de autores, entre ellos, Pavía, Mantilla, Scheines, Ambrosini). Parafraseando a Nietzsche (2007), Dionisos (el dios del juego) absorbe los caracteres del ser al punto de concebir a Apolo (dios del orden) como un momento de su desarrollo. En este sentido, dice Scheines (1999: 3): «En el caos no se puede jugar, pero es solo a partir del caos que realmente se juega».

Así, esta línea de estudio del juego surge de las preguntas siguientes: ¿es posible una complejización de lo lúdico evitando el desplazamiento de la ética del juego (que instala un orden desordenado que se disfruta) a la lógica (que instala un orden extrínseco al juego que lleva a padecer la incertidumbre)?, ¿puede ser eso enseñado? En otras palabras, ¿es posible enseñar a complejizar lo lúdico buscando simplemente divertirse con otros (evitando la irrupción de la seriedad, ligada a la utilidad)?

De aquí que se estudie cómo se expresa la contradicción intrínseca al juego entre lo lúdico y la seriedad, entre libertad y regla, creación y repetición, acción y actividad. Esto implica pensar en la posibilidad de enseñar lo que Derrida (1989) entiende como cara afirmativa de la noción de juego (que se corresponde con la noción nietzscheana de la existencia de un mundo sin origen que se ofrece a la interpretación activa), es decir, a enseñar a disfrutar de la incertidumbre, de crear un orden desordenado a los ojos de la rigidez adulta, encontrando en él la posibilidad que deja la huella, lo cual genera risa (en lugar de la náusea que provoca en el pensamiento cartesiano el descubrimiento del caos, de la ausencia de centro).

## Referencias bibliográficas

- AMBROSINI, Cristina (2004). *El juego: paidía y ludus en Nietzsche*. Ponencia en Tolerancia. XV Congreso Internacional de Filosofía y II Congreso Iberoamericano de Filosofía. Lima, del 12 al 16 de enero de 2004. [Disponible en CD]
- CAILLOIS, Roger (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.
- (1967). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CAÑEQUE, Hilda (1992). «Juego y vida». En: BOSCH, CAÑEQUE, DUPRAT, GALPERÍN, GLANZER, MENEGAZZO y PULPEIRO (1992). *Un jardín de infantes mejor: Siete propuestas*. Buenos Aires: Paidós.
- DERRIDA, Jacques (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- ECO, Humberto (1988). *De los espejos y otros ensayos*. Buenos Aires: Lumen.
- ELÍAS, Norberto y ERIC, Dunning (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- HABERMAS, Jürgen (1990). *Pensamiento postmetafísico*. Buenos Aires: Taurus.
- HUIZINGA, Johan (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000.
- LYONS, John (1997). *Semántica lingüística. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- MANTILLA, Lucía (1991). «El juego y el jugar, ¿un camino unilateral y sin retorno?». En: *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, IV (12), 100-123. México: Universidad de Colima.
- (2000). «De juegos a juegos: los juegos y la experiencia de jugar». En: RAMOS y MARTINEZ (Coord.). *Diversas miradas sobre el juego*. Distrito Federal: Tierra Firme.
- MORILLAS GONZÁLEZ, Carlos (1990). «Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego». *Enrahonar*, 16, 11-39.
- NAISTHAT, Francisco (2005). *Problemas filosóficos en la acción individual y colectiva: Una perspectiva desde la pragmática*. Buenos Aires: Prometeo.
- NIEZSTICHE, Friedrich (2007). *El origen de la tragedia*. Buenos Aires: Andrómeda.
- ORTIZ, Gustavo (2008). «Esa inconceptualizable subjetividad: A propósito del sujeto en las Ciencias Humanas y en las Humanidades». En: KOLEFF, Miguel (ed.). *Acerca del sujeto en las Ciencias Humanas*. Córdoba: Educc.
- PAVÍA, Víctor (coord.) (2006). *Jugar de un modo lúdico: El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Edicial.
- (coord.) (2010). *Formas del juego y modos de jugar: Secuencias de actividades lúdicas*. Neuquén: Educo.
- PIRES DOS SANTOS, Santa (org.) (2001). *A ludicidade como ciência*. Porto Alegre: Editora Vozes.
- SCHEINES, Graciela (1999). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. [Publicada en CD]

---

**Ivana Rivero** es doctora en Ciencias de la Educación, profesora de la cátedra de Conocimiento y Juego de la Universidad Nacional de Río Cuarto, donde forma parte del Área de Formación e Investigación en Educación Física. Dirige la Red de Formación, Investigación y Cooperación Internacional en Educación Física del Mercosur. Se dedica con exclusividad a estudiar el juego y lo lúdico en contextos educativos. Ha publicado el libro *El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes*. Actualmente trabaja en la publicación de dos libros: *El juego como recurso de la enseñanza* y *El juego como derecho*.

**Ivana Rivero** holds a PhD in Education Sciences and is Professor of the Knowledge and Games Chair at the National University of Río Cuarto, Argentina, where she also forms part of the Research and Training Area in Physical Education. She is also director of the Mercosur Network of Training, Research and International Cooperation in Physical Education. She is dedicated exclusively to studying games and play in educational contexts. She has published the book *El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes* and is currently working on the publication of two books: *El juego como recurso de la enseñanza* and *El juego como derecho*.

---