

## El juego entre rito y misterio

Jean Pierre ETIENVRE

Universidad de París-Sorbona.

Unico árbitro de cordura, hacer  
juego del más encendido fuego.  
Gracián, *El discreto*, IX

El título de esta breve ponencia -intromisión censurable de un filólogo en el campo de la antropología- es ambiguo. Y lo primero que tengo que hacer, precisamente como filólogo, es disipar esta ambigüedad. El problema radica en la preposición *entre*, que puede dar a entender que voy a estudiar cómo se articulan uno sobre el otro el rito y el misterio, de la misma manera que se puede observar el juego entre dos piezas de una máquina. Yo no me atrevo, por miedo, a meter la mano en ese engranaje conceptual; no quiero, por incapaz, tocar esa máquina para mí excesivamente compleja. Es un material y una labor que dejo, como es lógico, a los antropólogos.

Lo que me propongo hacer es simplemente situar el juego entre el rito y el misterio, es decir ver cómo se relaciona con uno y otro concepto. Simplemente, sí, a pesar de la mareante polisemia que desgraciadamente arrastra el concepto de *juego*. Polisemia que no voy a dilucidar aquí, puesto que existen sobre el particular unos cuantos textos canónicos, entre los cuales los más famosos son los trabajos de Johan Huizinga y de Roger Caillois. A ellos remito<sup>1</sup>. Pero, en vez de cla-

---

<sup>1</sup>Johan Huizinga, *Homo ludens* (1938; existe una traducción española por Eugenio Imaz, Buenos Aires, 1968, reproducida en Alianza Editorial, Madrid, 1972, Colección "El libro de bolsillo", núm. 412). Roger Caillois, *Les Jeux et les homes* (1958; edición revisada y aumentada en la colección "Idées", Gallimard, París, 1967). La tesis de Caillois está bastante bien resumida por él

sificar los juegos con criterios estructurales, como hace Caillois con aparente rigor, me preguntaré a qué necesidad responde (o procura responder) *el* juego. Y haré esta pregunta a partir de una definición del mismo, en singular y sin calificativo, deliberadamente anti-estructuralista: “el juego es lo que así se llama”; o, dicho de otra forma, radicalmente tautológica: “el juego es el juego”, dejando abierta la posibilidad de proponer *in fine* y justamente el arrimo del rito y el misterio, una formulación menos circuloviciosa.

Veamos primero la relación entre el juego y el rito. Octavio Paz, en una página muy sugestiva (leída y releída mucho antes de que su autor recibiera un muy merecido Premio Nobel), una página sacada de una colección de ensayos titulada de una manera antifrástica *Puertas al campo* (1966), escribe lo siguiente a propósito de un juego de pelota mesoamericano:

El juego de la pelota era escenario de un rito en el que el victorioso ganaba la muerte por decapitación. Pero se corre el riesgo de no comprender su sentido si se olvida que este rito era efectivamente un juego. En todo rito hay un elemento lúdico. Inclusive podría decirse que el juego es la raíz del rito. La razón está a la vista: la creación es un juego; quiero decir: lo contrario del trabajo. Los dioses son, por esencia, jugadores. Al jugar, crean. Lo que distingue a los dioses de los hombres es que ellos juegan y nosotros trabajamos. El mundo es el juego cruel de los dioses y nosotros somos sus juguetes. En todas las mitologías el mundo es una creación: un acto gratuito. Los hombres no son necesarios; no se sostienen por sí mismos sino por una voluntad ajena: son una creación, un juego. El rito, destinado a preservar la continuidad del mundo y de los hombres, es una imitación del juego divino, una representación del acto creador original: La frontera entre lo profano y lo sagrado coincide con la línea que separa el rito del trabajador, a la risa de la seriedad, a la creación de la tarea productiva. En su origen todos los juegos fueron ritos y hoy mismo obedecen a un ceremonial; el trabajo rompe todos los rituales: durante la faena no hay tiempo ni espacio para el juego. En el rito reina la paradoja del juego: los últimos serán los primeros, los dioses sacan al mundo de la nada, la vida se gana con la muerte; en la esfera del trabajo no hay paradojas: ganarás el pan con el sudor de tu frente, cada hombre es hijo de sus obras. Hay una relación inexorable entre el esfuerzo y su fruto: el trabajo, para ser costeable, debe ser productivo; la utilidad del rito consiste en ser un inmenso desperdicio de la vida y tiempo para asegurar la continuidad cósmica. El rito asume todos los riesgos del juego y sus ganancias, como sus pérdi-

---

mismo en el prefacio y el capítulo introductorio (“La nature des jeux”) del volumen colectivo *jeux et sports* de la *Encyclopédie de la Pléiade* (París, Gallimard, 1967). Cabe señalar, por otra parte, la muy sugestiva aportación de Emile Benveniste, “le jeu comme structure” (Cuadernos *Deucalion*, 1947, núm. 2, págs. 161-167), artículo poco conocido en el cual está elaborada una teoría que tiene el mérito de situar el juego con relación al mito y al rito. Quiero hacer constar, sin embargo, que mi perspectiva es aquí muy distinta. También, por supuesto, mi ambición.

das, son incalculables. El sacrificio se inserta con naturalidad en la lógica del juego; por eso es el centro y la consumación de la ceremonia: no hay juego sin pérdida ni rito sin ofrenda o víctima. Los dioses se sacrifican al crear el mundo porque toda creación es un juego<sup>2</sup>.

La extensión de la cita -sin duda excesiva- me parece que puede justificarse a lo menos por dos razones. La primera es que vemos como Octavio Paz ensancha su comentario a partir de un simple juego de pelota. De hecho, comprobamos que efectivamente no le pone puertas al campo del juego, encaminando su reflexión hacia y hasta la misma creación divina. La segunda razón es que hemos de advertir la reversibilidad de la relación entre el juego y el rito. Por una parte, afirma Octavio Paz que “en todo rito hay un elemento lúdico” y que “inclusive podría decirse que el juego es la raíz del rito”. Por otra parte, recuerda que “en su origen todos los juegos fueron ritos” y que “hoy mismo obedecen a un ceremonial”. No siempre es así en los comentarios que se hace sobre la relación entre ambos conceptos. Para poner sólo dos ejemplos, aduciré el caso de la liturgia y el de los enigmas.

Romano Guardini, en su hermoso ensayo sobre la liturgia (*Vom Geist der Liturgie*, 1918), tiene un capítulo enteramente dedicado a dicha relación en el cual, después de una exposición muy bien argumentada, llega a la conclusión de que la liturgia es la forma más evolucionada de nuestros juegos de sociedad<sup>3</sup>. Y sobre los enigmas, Roger Caillois, en un apéndice a su libro *L'homme et le sacré* (1949), completa el análisis esbozado por Huizinga, haciendo hincapié en su función ritual. Los enigmas, dice y explica Caillois, desempeñan un papel fundamental en los rituales de iniciación<sup>4</sup>.

Liturgia y enigmas nos proporcionan pues dos ejemplos complementarios de un rito asimilable a un juego, en el primer caso; y, al revés, de un juego asimilable a un rito en el segundo caso. Este segundo caso es, naturalmente, el que más me interesa para mi comprensión del juego. Y sobre este caso voy a demorarme un poco más, ampliando la perspectiva. Yo tampoco le pongo puertas al campo del juego, considerando tanto los juegos que calificaré de *cerrados* como los juegos que calificaré de *abiertos*<sup>5</sup>. A los primeros, los juegos cerrados, se juega para ganar, y con el final de la partida se termina el juego. A los segundos, los juegos abiertos, se juega para seguir jugando. Estos juegos son los juegos en segundo grado, los juegos metafóricos, pero no por metafóricos menos relacionados con el espíritu y sobre todo la función del juego. Es el *pari* de Pascal, que tanto le indignaba a Voltaire que fuera concebido y formulado con términos del garito. Es la

---

<sup>2</sup> Octavio Paz, *Puertas al campo* (1966), en la "Biblioteca de Bolsillo" de la Editorial Seix Barral, Barcelona 1989, págs 161-162.

<sup>3</sup> Sobre este tema, véase además el comentario de Jean Marie Chôte, *Le Symbolisme des jeux*, París, Berg-Bélibaste, 1976, págs. 199-205.

<sup>4</sup> J. Huizinga, *op cit.*, págs. 161-161 de la trad. española de 1972; y R. Caillois, *L'homme et le sacré* (1949) en la col. "Idées", París, Gallimard 1963, pág. 205.

<sup>5</sup> Disyuntiva inspirada en el planteamiento hecho por James P. Carse, *Finite and Infinite Games*, Nueva York, MacMillan Publishing Company, 1986.

apuesta que hacemos todos a diario para seguir viviendo, para sobrevivir según las reglas del juego vital, hasta que por ley natural se termine la partida, con la muerte.

Para jugar, hacen falta reglas. Son imprescindibles. Sin reglas, no hay posible juego; no es que las reglas faciliten el juego, lo posibilitan. Pues bien, dichas reglas participan del rito en cuanto son convencionales, arbitrarias y recurrentes. En cuanto también dan la oportunidad de una iniciación. Por estos cuatro motivos: convencionalidad, arbitrariedad, recurrencia e iniciación, el juego, a través de las reglas, remite al rito. Y conviene advertir al respecto que las reglas se oponen a las leyes.

Las leyes pertenecen al orden del significado y del valor universal. Como tales, pueden y deben interpretarse, modificarse e incluso a veces, en casos extremos, transgredirse. Eso, por supuesto, tratándose de las leyes humanas, porque las leyes naturales no caben discutirlos: se obedecen ciegamente, se sufren. Pero todas las leyes tienen en común que no está admitida su ignorancia. Se supone, se presume que todos y cada cual las conocemos: *nul n'est censé ignorer la loi*, dice un adagio francés que me parece no tener equivalente literal en español.

Las reglas, en cambio, pueden ignorarse hasta el principio de la partida. Las reglas suponen una iniciación que las leyes no requieren; es más: las reglas pueden requerir una iniciación que las leyes admiten. Lo que las leyes requieren es una educación, para quien quiere comprenderlas, mientras que en la esfera del juego imperan las reglas con sus artificios y convenciones, con su fundamental arbitrariedad, hasta el punto de que la lógica del juego no es reacia a los caprichos de la fantasía, a las frecuentes rarezas del rito.

Puede observarse otro elemento de ritualidad en el juego. Se habla de igualdad ante las leyes. Ante las reglas, se trata de paridad. Paridad entre los compañeros de un juego que no forman una sociedad de ciudadanos, sino una comunidad, una tribu reunida en el círculo descrito por unos signos arbitrarios. Las leyes generan una solidaridad lineal, mientras que las reglas se comparten en una esfera de protocolos recurrentes. La esfera ritual del juego sólo se mantiene por adhesión, siempre repetida de los jugadores. Adhesión libre e irracional; cuanto más irracional, más libre. Porque —y éste es el último punto que conviene subrayar con respecto al juego como rito— quien debe *jugar* no juega. Así mismo, quien le busca una finalidad al juego no es un auténtico jugador. Y con esta observación, paso a examinar esa otra relación que tiene el juego, ya no con el rito, sino con el misterio.

Para el examen de esta segunda relación, voy a ser más breve. La relación del juego con el misterio estriba principalmente en el azar. En el azar presente en todo tipo de juegos, y es uno de los méritos de Caillois el haber puesto de relieve este aspecto, cuando Huizinga se había ceñido a la competición o rivalidad, el aspecto agónico. Pero el azar que resulta de una abstracción estadística, no es una especie de Gran Neutro Aleatorio de los matemáticos. No es ni siquiera el azar semicontrolado a través de un cómputo de posibilidades.

La hipótesis del jugador auténtico es que ese azar no existe. Porque un azar así de neutral y abstracto, de frío y estadístico, no puede dar lugar al desafío, o a la seducción, que son el resorte fundamental del juego. El resorte, que no la finalidad. La motivación, que no el fin. He dicho anteriormente que sólo me interesaba saber a qué necesidad responde, o procura responder, el juego. Pues diría que el deseo de provocar o de seducir el azar, pero no el azar concebido como la suprema instancia de lo aleatorio, sino como la configuración fantasmática de lo porvenir. "No hay que hablar nunca del azar, hijo mío, diga siempre la Providencia" le advierte el abate Pirard a Julien Sorel, en *Le Rouge et le Noir*<sup>6</sup>. El abate Pirard sería un buen tahúr. Porque, llámese Providencia (o destino, en un cielo desierto), el azar del buen jugador o del buen tahúr (luego hablaré del tahúr malo, del tramposo o fullero), corresponde a la necesidad del misterio, a la necesidad de respetar el misterio, pero con la certeza de que el misterio puede de alguna manera descifrarse, más allá de lo racional, de que existe la posibilidad de quedarse "no sabiendo / toda ciencia tra[s]cendiendo", como en el juego místico de San Juan de la Cruz<sup>7</sup>. Estamos muy lejos de la frivolidad que se le suele adscribir -y achacar- al juego. En realidad, el juego es todo menos frívolo: el juego es algo muy serio, y podemos incluso considerar, con Nietzsche, que se manifiesta la madurez del hombre cuando se le nota la misma seriedad con que jugaba siendo niño (*Jenseits von Gut und Böse*)<sup>8</sup>

Eso, para el jugador auténtico, el cual no sólo respeta el misterio, sino que lo necesita para seguir jugando. En cuanto al tramposo, además de infringir las reglas, no respeta el misterio. Le busca una finalidad al juego (una finalidad económica: la ganancia a todo trance, o una finalidad psicológica: el placer del triunfo), y ahí está su error o su culpa. Diría finalmente que su error, un error que procede del miedo a dejarse seducir por el azar, a ser víctima del azar y por lo tanto a perder. Por eso, desconfiado del azar, no lo provoca. Se anticipa, para eliminarlo. Al no respetar ni el rito (las reglas) ni el misterio (el azar), rompe el encanto, el numen del juego. El tramposo profana el juego.

Quizá no resulte aquí inoportuna la evocación del muy paradójico cuento de Borges titulado *La Lotería en Babilonia*, que forma parte del conjunto *El jardín de senderos que se bifurcan*<sup>9</sup>. Es una parodia muy instructiva, a través de la cual, con la invención de una lotería secreta, gratuita, general y obligatoria, se ejemplifica un juego ya terminado, pero con un final siempre desconocido. Por tanto un juego que es a la vez un rito caricaturesco y un misterio absurdo. Un juego desde luego

---

<sup>6</sup> Lib. II, cap. 1 (pág. 252 de la ed. Garnier Flammarion; Paris, 1964).

<sup>7</sup> Versos sugestivamente comentados por Ricardo Sanmartín en su ponencia (véase *Supra* págs. 162-163). Proceden de unas coplas [...] hechas sobre un éstasis de harta contemplación" (págs. 264-266 en la ed. de Domingo Ynduráin, Madrid, Cátedra, 1984).

<sup>8</sup> *Más allá del bien y del mal*, 94 (en la trad. francesa por Geneviève Bianquis, paris, UGE, 1962: "naturité de l'homme" retrouver le sérieux qu'il mettait au jeu, étant enfant", pág. 96).

<sup>9</sup> *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941), recogido en *Ficciones* (1956), col. "El libro de bolsillo", Alianza Editorial, Madrid, 1971, págs. 71-79.

muy borgesiano. Igualmente borgesianos, por cierto, estos tercetos sacados de dos sonetos reunidos bajo el emblemático título de *Ajedrez*:

Cuando los jugadores se hayan ido,  
Cuando el tiempo los haya consumido,  
Ciertamente no habrá cesado el rito.

[...]

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.  
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza  
De polvo y tiempo y sueño y agonías?

(*El Hacedor*, 1960)

Para concluir esta breve (y me temo que algo corta) reflexión sobre el juego, me permitiré hacer una advertencia entre metafísica y moral. Hay quizá algo peor, más triste y más grave, que el hacer trampas en el juego. Es el no jugar, el negarse a jugar, el desistir del juego por excesiva conciencia de su arbitrariedad e ineficacia. Al contrario: hay que confiar y entrar en la ilusión, en la *in-lusio* etimológica del juego. Por eso me arriesgo a proponer la definición anunciada. Será una definición insólita, sobre todo procediendo de un filólogo presuntamente adicto al prudente rigor de los diccionarios. Al situar el juego entre el rito, con lo que supone de repetición u obstinación, y el misterio, con lo que implica de obcecación e ilusión, se me aparece como un acto de fe. O, por (apenas) decirlo de otra manera, y ésta es mi definición: en el *fair play* de la vida, el juego es el pudor del desesperado.