

EL IMPULSO LÚDICO: ESENCIA Y ESTRUCTURA DEL JUEGO

Lidia Morales Benito

(Universidad de Salamanca)

lidiamb@usal.es

RESUMEN:

Los seres humanos crean actividades lúdicas imponiéndoles una lista exhaustiva de reglas que definen y dan nombre al juego en cuestión. En la estructura de estas actividades -transferibles e inagotables- tienen cabida un sinnúmero de partidas variopintas, aliciente primordial para la repetición del juego tanto por parte de los propios participantes como por una multitud de individuos, integrantes intercambiables del papel de jugador.

La delimitación de las coordenadas de tiempo y espacio -establecidas antes del tiempo de juego- permiten que los contrincantes den rienda suelta al ingenio, la estrategia o se dejen llevar por el misterio del libre albedrío, pues ese tiempo y espacio no pertenecen a su realidad cotidiana y, en consecuencia, su vida no se verá alterada por ellos. La *paidia* es constreñida por el *ludus*, el impulso lúdico se ve coartado por leyes y la amalgama de ambos dará lugar a otras potencialidades del jugador, otras representaciones de sí mismo, atractivas y siempre mejorables.

Tanto el *game* -juego reglado- como el *play* -juego de ficción-, esa actividad lúdica que nace, se desarrolla y muere en el tiempo de la partida, esa actividad tan misteriosa e incierta, atraen al jugador inevitablemente. La excitación de los sentidos, el vértigo y el torbellino de emociones, el hechizo del juego, en definitiva, es culpable de que incluso el tramposo desee jugar. Este artículo versa sobre la esencia y estructura del juego y su utilidad, así como el tiempo y el espacio que lo definen.

Palabras clave

Juego; actividad lúdica; game vs. Play; reglas; utilidad

ABSTRACT:

Human beings create ludic activities, imposing an exhaustive series of rules upon them, which define and name the game. An endless number of game rounds have place within such – transferable and inexhaustible – activities. This constitutes an incentive for the repetition of the game, for the

participants as well as for a multitude of individuals, all of whom are interchangeable representatives of the player's role.

The delimitation of the coordinates of time and space, which are established before the game starts, allow the opponent players to give free rein to their inventiveness and to strategy, and to get swept up in the mystery of freewill, for those time and space do not belong to their daily reality, and therefore their life will not be affected by such coordinates.

Both the game (ruled game) and the play (fiction game), that is, the mysterious and uncertain ludic activity that is born, developed and dies within the playing time, inevitably attracts the player. All in all, the excitation of the senses, the vertigo, and the whirlwind of emotions, as well as the game's own spell, are to blame for the fact that even the swindling wants to play.

This article addresses the essence, the structure, and the utility of the game, as well as the time and the space that define it.

Key words: game, ludic activity, game v. play, rules, utility

INTRODUCCIÓN

“El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza; está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (Huizinga, 1987: 23) Con estas palabras Johan Huizinga expresa el encantamiento del juego, la atracción y fascinación que ejerce sobre todo ser humano. El hombre es capaz de provocar la actividad lúdica, de fijar unas normas y una estructura para luego sumergirse en ella, dejarse absorber por ella y por la sensación de misterio y tensión que provoca. El jugador detiene la realidad circundante, suspende el ritmo establecido por la cotidianidad con el fin de centrarse únicamente en el tiempo y el espacio del juego o, en palabras de Jean Duvignaud: “[la actividad lúdica] Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido, y esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles o, en todo caso, distintas de la configuración sugerida por el orden común” (Duvignaud, 1982: 86)

Marcelo Rioseco recuerda el papel primordial que ha ocupado el estudio de la disciplina de la Estética en la historia de la Teoría del juego y, más concretamente, en lo que a la relación entre juego y arte se refiere. Este autor explica la influencia que han ejercido grandes filósofos como Kant, Hegel y Schiller –especialmente este último con su obra *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*- en pensadores del siglo XX como Johan Huizinga y Roger Caillois, referentes fundamentales en el estudio del juego en literatura.

Como menciona Rioseco, “Schiller postula una naturaleza humana dual: sensible y racional. A la primera le corresponde un impulso sensible y, a la segunda, un impulso formal” (Rioseco, 2008, 13). Friedrich Schiller considera que sólo el placer estético es capaz de amaestrar ambos sentidos, y éste puede verse potenciado gracias al *Spieltrieb*, al ‘impulso del juego’, que serenaría las emociones y liberaría lo racional de la imposición de las normas. Su estudio, por lo tanto, está principalmente enfocado a educar y civilizar al hombre a través del disfrute potenciado por el juego. La autonomía de la actividad lúdica, esa nueva realidad en la que el jugador puede alcanzar una multitud de potencialidades, no ha sido solamente tratada por estudiosos de la Estética. Como recuerda Rioseco;

[...] en psicología, Herber Spencer postuló que los animales podían diferenciarse según sus capacidades para el juego. Karl Gross, tributario del trabajo de Spencer, llegó a la conclusión de que el juego estaba asociado a la juventud y tenía un impacto directo en la práctica de habilidades en la vida adulta. En este mismo ámbito, Sigmund Freud consideró el juego como particularmente relevante en la vida interior de los adultos para dominar deseos y conflictos desagradables. El aporte de Freud, el juego como dominio de la realidad, fue tomado por el filósofo y psicólogo suizo Jean Piaget para desarrollar sus estudios sobre la psicología infantil y el desarrollo cognitivo, y ha tenido una relevante importancia en las investigación del juego aplicado a la psicología infantil (Rioseco, 2008: 9)

Además de filósofos y psicólogos, el juego ha sido foco de estudio de lingüistas como Wittgenstein, Saussure y Derrida. Como bien recuerda Nil Santiáñez-Tiό, “El paradigma aristotélico del lenguaje, según el cual el

lenguaje representa el orden del pensamiento, el cual a su vez representa el orden de las partes constitutivas del mundo, se ha desmoronado ante las argumentaciones de esos pensadores" (Santiáñez-Tiό, 1996: 230). Y se ha desmoronado porque, para Wittgenstein, el lenguaje es "una serie indefinida y variable de "juegos de lenguaje" mediante los que el individuo articula el mundo"; Saussure considera la lengua como "un sistema reglamentado de signos lingüísticos cuyo valor se define en términos de oposición y diferencia", y para Derrida "no existe una verdad, una trascendencia que pueda detener la libre proliferación de interpretaciones; no hay centro posible, sino el constante "juego" de signos" (Santiáñez-Tiό, 1996: 230) Así, el juego ha tomado la palabra.

Psicólogos, lingüistas, filósofos... pero si aún hoy se sigue considerando *Homo ludens*, de Huizinga, como el primer gran estudio de la Teoría del juego, se debe a lo heterogéneo de esta investigación, que estudia la esencia del juego, sus causas y finalidades, su naturaleza y diversas manifestaciones, aunando diferentes disciplinas y abarcando una gran amplitud de campos de estudio. En palabras de Jacques Ehrmann:

Huizinga is in fact the first to have undertaken, in a systematic way, to establish certain relationships between various human activities (law, war, poetry, art, etc.) which at first glance might appear to have nothing in common. His great merit is specifically to have discovered in the play-element of these activities a common denominator and an important factor of culture. (Ehrmann, 1968: 31)

Partiendo de la obra de Huizinga y de los estudios de aquellos críticos que han sabido ampliar la Teoría del juego, nace este capítulo.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Robert Rawdon Wilson, en su obra cumbre *In Palamedes' shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*, resalta la naturaleza sorprendente del juego, cuya estructura y reglas son creadas por un solo hombre o por una comunidad determinada de seres humanos y transmitidas a otras comunidades, culturas e incluso civilizaciones. Es decir, un pequeño

grupo, o un determinado individuo, es capaz de crear un juego y delimitar la realidad que esa nueva estructura puede abarcar. En palabras de Wilson, “[...] games may be invented by one person but played by others; that is, a structure in the mind of one person can be absorbed, digested, and become the temporary structure of another’s mind.” (Wilson, 1990:5). Por lo tanto, un juego antes de serlo supone una estructura mental, reglada y válida para ser repetida en el seno de otras comunidades, épocas y situaciones sociales. Uno de los atractivos del juego gira en torno, precisamente, a esa capacidad de repetición¹ de las partidas, pues aunque las reglas no difieran, las jugadas posibles son prácticamente inagotables². El tablero, la palabra, los peones, la fichas... todo material necesario para una determinada partida puede copiarse y fabricarse de nuevo. Asimismo, los jugadores pueden ser más astutos, más hábiles o tener más suerte; sin embargo, para el cumplimiento de las reglas del juego solamente cuenta el número de jugadores y no la persona que se esconde tras el título de “jugador”:

Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y

¹ Huizinga considera que las actividades lúdicas juegan un papel importante en el imaginario de un pueblo, pues su repetición crea unos hábitos que conformarán la cultura del lugar:

Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos. (Huizinga, 1987 : 22)

² Wilson recuerda el valor imprescindible de las reglas en el desarrollo del juego, que delimitan y permiten la infinidad de jugadas posibles: “The analysis of games, like the analysis of textuality, never entirely escapes the dual problem of structure and field. There are few constitutive rules and many permutations. Yet the permutations of play within a particular game never exhaust the possibilities of the rules.” (Wilson,1990: 5)

limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. (Huizinga, 1987: 23)

La idea de orden mencionada en la cita ha sido retomada por Enrique Giordano en su artículo "El juego de la creación en Borges" con las siguientes palabras: "Idos los jugadores, el juego se mantiene como un orden arquitectónico perfectamente estructurado y los diversos órdenes creados no serían sino expresión del orden: el orden absoluto." (Giordano, 1984: 347) Así, la estructura de la actividad lúdica no se ve afectada por las diferentes jugadas que se van sucediendo; más allá del perfil de los jugadores y suborden relegado al esqueleto del juego, formulado por cada una de las partidas, el armazón de una misma actividad lúdica es siempre la misma. Con el fin de ilustrar la inmutabilidad del material de juego por oposición a la infinidad de partidas, Giordano pone como ejemplo la estructura y normas del ajedrez; esto último permite que los jugadores se sientan atraídos por repetir la experiencia, pues el misterio y la incertidumbre de si en la próxima actividad lúdica podrán superarse resulta altamente atractivo:

Hay una cantidad infinita de tableros en el mundo, pero son idénticos -todos los tableros son *el tablero*; los casilleros son los mismos, los colores, como los jugadores, siempre dos. Todos los espacios se concentran y se identifican en uno solo absoluto. Así, el tablero ("un ensemble fini") es el único elemento concreto de permanencia. Y junto con él, los instrumentos del juego, las figuras: "caballo," "armada reina," "rey postrero," "oblicuo alfil," "peones agresores," los "mágicos rigores," es decir, las piezas del ajedrez, los signos de la obra literaria, cuyas identidades se dan en los movimientos potenciales de cada una, en la función virtual que cumplen dentro del ensamblaje (Giordano, 1984: 348-349)

Giordano habla del juego como un conjunto de "sustituciones infinitas dentro de un ensamblaje delimitado y finito" (Giordano, 1984: 344). En este sentido, Huizinga ya había descrito la atracción que la repetición del juego provoca en el hombre. Gracias a esta repetición, los juegos sobreviven a la historia y se mantienen a lo largo del tiempo, sean quienes sean sus practicantes:

El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. (Huizinga, 1987: 25)

Esa *excepción* vivida lejos de la cotidianidad, ese *compartir* una realidad nueva que, por mucho que esté gobernada por reglas, cuenta con suficiente espacio para el misterio en el desarrollo del juego, atraen y cautivan a los jugadores. Erik Erikson, en su obra *Juego y desarrollo*, comenta esta necesidad de reglas para permitir que la nueva realidad conlleve tensión y misterio, y define el juego de la siguiente manera: “[el juego es] movimiento libre dentro de límites prescritos (...) Allí donde la libertad se ha ido, o los límites, el juego termina.” (Erikson, 1998: 118). En otras palabras, sólo hay juego cuando los límites impuestos previamente permiten una libertad controlada. Para ello, es necesaria una “puesta en juego”, que consiste en la elaboración de pautas y su posterior transmisión a los jugadores. Esta etapa de explicación de las normas de la partida precede al juego y se desarrolla desde “afuera”; es decir, desde la realidad circundante y, sólo tras el afianzamiento de las reglas, el jugador se sumerge en la nueva realidad establecida.

Picard, en *La lecture comme jeu* comenta este estado previo al juego, tan íntimamente relacionado con él e imprescindible para su desarrollo, pero que sólo puede realizarse fuera del tiempo y espacio del mismo, lejos de ese estado de fascinación, absorción y tensión mencionado anteriormente: “Au reste, toute «mise en jeu» suppose une part de non-jeu préalable: l'accord sur le contrat, l'assimilation des règles surtout, parfois fastidieuse et longue.” (Picard, 1986: 45). Por definición, las reglas del juego tienen que ser absolutamente estrictas e inalterables pues, más allá del material necesario, son ellas las que determinan la diferenciación entre una actividad lúdica y otra. Según Huizinga, “Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no

permetten duda alguna [...]” (Huizinga, 1987: 24). Así, podrá hablarse de la autoridad que posee la ley del juego, o la ley de la nueva realidad con la que los jugadores han decidido implicarse. Caillois comenta la naturaleza de esas normas, que permiten una ley del juego y le confieren una *existencia institucional* (Caillois, 1967: 75). Los límites de la partida serían entonces lo que Caillois denomina *ludus*. Estos límites, conciliados con el impulso y libertad de los jugadores, que Caillois llama *paidia*, dan lugar al juego. Caillois diferencia entre actividad lúdica como fantasía incontrolada, que denomina *paidia*, y el *ludus*, que define de la siguiente manera:

une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênants, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré (Caillois, 1967 : 48)

Por lo tanto, el *ludus* es pasión controlada, marcada por unas reglas y limitada por pautas, pues constriñe los movimientos del jugador. Así, todo juego encontraría su definición en la línea gradual entre el control (*ludus*) y el descontrol (*paidia*) de la partida.

En definitiva, en la cultura de una determinada comunidad no es posible reconocer juegos generados solamente por la *paidia*, pues el impulso es individual e intransferible. Por ello, a la *paidia* es necesario añadirle rasgos distintivos, reglas que controlen el impulso y lo conviertan en juego reglado y, en consecuencia, diferenciable de los demás impulsos. En palabras del sociólogo francés:

En général, les premières manifestations de la *paidia* n’ont pas de nom et ne sauraient en avoir, précisément parce qu’elles demeurent en deçà de toute stabilité, de tout signe distinctif, de toute existence nettement différenciée, qui permettrait au vocabulaire de consacrer leur autonomie par une dénomination spécifique. Mais aussitôt qu’apparaissent les conventions, les techniques, les ustensiles, apparaissent avec eux les premiers jeux caractérisés : saute-mouton, cache-cache, le cerf-volant, le toton, la glissade, colin-maillard, la poupée. (Caillois, 1967: 79)

El juego, por definición, no puede carecer de reglas; sin embargo, Donald Winnicott en su obra *Realidad y juego* considera importante diferenciar el *game*, en el que las coordenadas de tiempo y espacio son imprescindibles, así como la existencia de ganadores y perdedores, y una lista exhaustiva de reglas y, por otro lado, el *play*, más espontáneo, cuyas pautas se van precisando a lo largo del desarrollo del juego. En 1990, Wilson retoma la idea de energía lúdica, diferenciándola de la actividad en la que el jugador es capaz de controlar y limitar dicha fuerza. Sobre esta misma clasificación, recalca dos años más tarde que el juego se produce partiendo siempre de la *energía de diversión* desbordante –*play*- o canalizada –*game*- (Reisner y Wilson, 1992: 222). J.B. Pontalis, prologuista y traductor al francés de *Realidad y Juego* de Winnicott, hace hincapié en la dificultad de la traducción, pues el inglés dispone de los dos términos mencionados para el único apelativo francés “jeu”. Lo mismo ocurre con la lengua española, que tampoco diferencia entre el juego reglado y el que responde al impulso lúdico mucho menos normalizado, -el juego de rol o de representación-. Seguido a esto, J.B. Pontalis, refiriéndose a la ausencia de dos sustantivos, comenta “Y quizás no estemos del todo equivocados, pues la ausencia de reglas explícitas y reconocidas no implica obligatoriamente la ausencia de toda regla, por más que ésta escape a menudo a la atención del observador o incluso del mismo jugador.” (Pontalis, en Winnicott, 1982: 1-2) En 1958, Roger Caillois, en su obra *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, ya diferenciaba entre juego con reglas y *juego de ficción*, entendiendo por este último un *cambio de papel*, con ejemplos como *jugar a las muñecas*, o *a los soldados* (Caillois, 1967: 43-44). En el caso de los *juegos de ficción*, no debe perderse de vista que, aunque las normas puedan ir modelándose a medida que avanza el juego, los jugadores deben conocer necesariamente las reglas de base antes de empezar la partida. Así, en los juegos de rol, esa “realidad del juego” mencionada anteriormente sólo se puede dar si los niños establecen unas reglas a través de axiomas como “tú eras la princesa y yo el dragón”, “tú vivías en un castillo y yo venía a comerte”. Los jugadores necesitan incluso pautar la función de los objetos imaginarios útiles en el juego; de este modo, pondrán nombre a elementos corrientes de la realidad cotidiana: “este palo era mi espada, y esta silla tu trono”. Es cierto que en los *juegos*

de ficción –play-, por oposición a los *juegos reglados* –game-, las normas pueden ir agregándose a lo largo del desarrollo, sin que los jugadores sientan la necesidad de abstraerse por completo de la realidad del juego. De este modo, se pueden ir añadiendo otros objetos explicando su función e inventando nuevas situaciones ficticias. De este modo, no es de extrañar que, en medio de la acción, un niño le diga a su amigo “y ahora tú venías y entonces pasaba tal cosa”. Por lo tanto, este tipo de juego no carece de normas, sino que algunas de ellas son flexibles y, modulándolas, los jugadores pueden ir cambiando el rumbo de la acción.

En definitiva, todo juego se define por unas reglas establecidas por los jugadores fuera del tiempo y espacio delimitados por la partida, y sólo en el caso de los *juegos de ficción*, determinadas normas pueden irse adaptando al contexto y a la voluntad de los participantes. Como argumenta Michel Picard en su *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*: “Quant à ses formes, il s’agirait d’une activité, absorbante, incertaine, ayant des rapports avec le fantasmagorique, mais également avec le réel, vécue donc comme fictive, mais soumise à des règles.” (Picard, 1986: 30)

Las reglas de la actividad lúdica, inicialmente inquebrantables, pueden verse corrompidas e incluso ignoradas por los jugadores. Según Huizinga,

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un « aguafiestas » (*Spielverderber*: ‘estropeajuegos’). El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la *inlusio*, literalmente: no « entra en juego », expresión muy significativa. (Huizinga, 1987: 24)

Posteriormente a Huizinga, otros muchos autores han hecho también hincapié en la diferencia entre el *tramposo* y el *jugador que, voluntariamente, ignora las reglas*. En cuanto al tramposo, Roger Caillois comenta lo siguiente :

[II] reste dans l'univers du jeu. S'il en tourne les règles, c'est du moins en feignant de les respecter. Il cherche à donner le change. Il est malhonnête, mais hypocrite. De sorte qu'il sauvegarde et proclame par son attitude la validité des conventions qu'il viole, car il a besoin qu'au moins les autres leur obéissent. (Caillois, 1967: 104)

Como pone de relieve el sociólogo francés, la principal diferencia se debe a que el tramposo necesita que el resto de los jugadores cumplan escrupulosamente las directrices del juego, y su habilidad consistirá en fingir que él también está respetando las reglas establecidas³. Por el contrario, el jugador rebelde rompe el *mundo mágico*, quebranta la realidad del juego impuesta por las normas que no quiere cumplir. Éste solamente impide que los demás participantes disfruten del atractivo de la actividad lúdica. También Pontalis, en su prólogo de la obra *Realidad y Juego* de Winnicott, comenta esta diferencia fundamental entre los dos jugadores descritos: “Basta pensar en la emoción, próxima al pánico, que nos asalta, tanto a niños como a adultos, cuando esas reglas son ignoradas – no tanto trasgredidas como dejadas a un lado; no tanto el “haces trampa” como el “así no se juega” [...]” (Pontalis, en Winnicott, 1982: 2). Cuando un individuo se burla de las reglas establecidas, la partida se ve quebrantada, la realidad del juego de la que estaban disfrutando los demás jugadores pierde credibilidad y la tensión cae.

UTILIDAD DEL JUEGO

Entre los estudiosos del juego varios han resaltado el carácter voluntario, innecesario, e improductivo de la actividad lúdica. Ya en 1938, Huizinga postulaba que el jugador nunca está obligado a hacerlo ni por necesidades físicas, ni por deber moral, lo que indica que la búsqueda del

³ Según Caillois, en la medida en que el *tramposo* confía en la lealtad de los demás jugadores no le conviene replantear las reglas, negociarlas o ignorarlas: “Il ne les discute pas: il abuse de la loyauté des autres joueurs.” (Caillois, 1967 : 38)

juego sólo viene dada por la necesidad de placer. Al respecto, Juan Carlos Curutchet comenta lo siguiente:

Pero todos los juegos son evasión y plazo. [...] Los juegos ayudan a sobrevivir, pero no resuelven nada. Son simple mecanismo de autodefensa frente a la hostilidad y la opacidad de los seres y las cosas. Los juegos son, pues, un intento de aplazar la aventura, de enfrentarse a esa criatura sin rostro que acecha tras la fachada aparentemente inofensiva y familiar de la realidad. (Curutchet, 1972: 122)

Según Curutchet, la finalidad de la actividad lúdica es suspender el tiempo de la realidad circundante: que los individuos se permitan una tregua en la *aventura* de la vida, un respiro en el que desaparecería la *criatura sin rostro* durante el tiempo del juego. Y si la realidad cotidiana queda puesta en suspensión, el momento lúdico solamente puede significar *evasión*, improductividad y *aplazamiento* de las actividades y preocupaciones cotidianas.

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. (Huizinga, 1987: 20)

Como puede observarse en la cita, Huizinga considera que el juego es *superfluo* en la medida en que no produce ganancias, no tiene utilidad en la economía individual ni nacional. En *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Caillois critica la aserción del filósofo holandés, pues considera que no ha tenido en cuenta el negocio de los casinos, la lotería, las carreras de caballos y cualquier otro juego de azar que movilice a las masas y sus ahorros.

Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être. Il n'empêche que ce caractère se compose avec le fait que le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif.

La somme des gains, dans le meilleur cas, ne saurait être qu'égale à la somme des pertes des autres joueurs. (Caillois, 1967: 35)

Caillois resalta la negligencia de Huizinga para con los juegos de azar y su implicación monetaria. No obstante, como puede observarse en la cita, reconoce la improductividad de los mismos: el dinero de los jugadores se reparte entre ellos según ganen o pierdan la partida. En los juegos de azar, la finalidad de los participantes es conseguir el dinero (el premio) pero, muy por encima de eso, su intención es jugar, con las consecuencias que ello pueda acarrear. Los jugadores son conscientes de que al repetir una y otra vez las partidas es probable que pierdan más dinero del que ganen, con lo que la atracción del juego no es tanto una cuestión económica como el placer de la incertidumbre, del misterio y del azar: sin hacer esfuerzo, sin haber ganado dinero, sólo disfrutando, cabe la posibilidad de que el jugador incremente el montante que ha pagado por la jugada:

Quant aux professionnels, boxeurs, cyclistes, jockeys ou acteurs qui gagnent leur vie sur le ring, la piste, l'hippodrome ou les planches, et qui doivent songer à la prime, au salaire ou au cachet, il est clair qu'ils ne sont pas en ceci joueurs, mais hommes de métier. Quand ils jouent, c'est à quelque autre jeu. (Caillois, 1967: 36)

Para que la noción de improductividad quede clara, Caillois diferencia entre los jugadores vocacionales y los que han hecho de esta realidad su profesión. Estos últimos, compiten, pero no juegan; siguen unas reglas preestablecidas, pero infringirlas no pone en riesgo su participación en la partida, sino su puesto de trabajo; no viven con intriga el juego de azar para conseguir un dinero sin esfuerzo, sino que se esfuerzan por ganar porque forma parte de las directrices de su trabajo. El sueldo base de los profesionales no depende del desarrollo del juego, sino de que ese juego se dé. Si, según Huizinga, "El juego no es la vida "corriente" o la vida "propiamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia." (Huizinga, 1987: 20), los profesionales del juego no pueden considerarlo como un modo de evasión o una actividad externa a la vida corriente, pues del juego -y no tanto de la jugada- depende su economía.

Otros estudiosos del juego, como Winnicott o Rawdon Wilson, creen en la utilidad del juego como medio de aprendizaje. Según esta tendencia, el niño podría utilizarlo como actividad educativa, con unas reglas necesarias para su desarrollo que luego reconocerá y podrá respetar en su madurez. Del mismo modo, el adulto podría entender el juego como una actividad en la que ensayaría escenas de la vida real, y probaría la eficacia de sus jugadas. Así, Rawdon Wilson, comenta:

[...] there is a philosophical tradition, dating back to classical times, that treats play as an important, or as an exclusive, mode of education, as *paideia*. In particular, games can be seen as educative. Children learn the values of their culture through games. The constitutive rules of children's games transpose the goals and norms of their culture into a parallel, alternative, or (even) "golden" world of simulation, make-believe, and playfulness. Children may be said to rehearse the social roles that, outside of games, they will someday play in total seriousness. Roles, toys, playthings, even the patterns of games, can be regarded as practice for adult life or as stages in the indoctrination of cultural values. (Wilson, 1990: 8)

Según Jean Duvignaud, la escasez de estudios sobre el juego, así como la poca consideración con la que cuenta en el ámbito de la investigación científica, se deben precisamente a su carácter improductivo, pues "las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, [...] dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fútil" (Duvignaud, 1982: 13). A esto añade: "de cualquier latitud que sean, a los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el "precio de las cosas sin precio" [...]" (Duvignaud, 1982: 13). En efecto, a lo largo de la historia la polaridad productivo/improductivo o útil/inútil ha clasificado en dos grupos las acciones y actitudes humanas. Recientemente, Warren Motte ha dedicado un artículo a estas dos características que estudia como dualidad, pues observa que, en ningún caso, son excluyentes:

Most of the time, those terms [playful and earnest] are taken to designate dispositions of spirit that are mutually exclusive ones, defining the two poles of a spectrum of attitudes, which may color our ways of being and doing but must never commingle. [...] Like many

binary oppositions, it is characteristically advanced as being isotopical and balanced, yet closer inspection often reveals it to be hierarchical and top-heavy, insofar as the "earnest" is invested with meaning, importance, and value, while the "playful" is relegated to the domain of the trivial, the otiose, the supplementary. (Motte, 2009:25)

Según Warren Motte, las nociones de productividad/improductividad o utilidad/inutilidad no son excluyentes, ya que las connotaciones que se les adjudica les impiden estar al mismo nivel y, por lo tanto, excluirse la una a la otra. Como puede observarse en su artículo, frente a la importancia vital y el realce que se le concede a las actividades productivas, serias y útiles, el juego está estigmatizado en la sociedad, y considerado como una actividad *trivial, ociosa y suplementaria*. Motte, más que proponer otra clasificación, reflexiona sobre la validez de la categorización milenaria y el lugar que ocupa el juego en la sociedad con el fin de dejar abierto el debate para nuevas consideraciones: "In short, the relationship of the playful and the earnest is a significantly vexed question, and like many vexed questions, it testifies to a persistent cultural malaise." (Motte, 2009:25)

En la misma línea Jacques Ehrmann critica las teorías de Huizinga y Caillois, pues considera que ambos definen conceptos como *productivo* e *improductivo* para su aplicación a la teoría del juego según una misma visión del mundo: "[...] they are based on the same world-view, a fundamentally rationalist view according to which human activities relate, on the one hand, to dreams, gratuitousness, nobility, imagination, etc. and on the other to consciousness, utility, instinct, reality, etc." (Ehrmann, 1968: 33). Ehrmann critica las ideas de *gratuidad, improductividad e inutilidad* asociadas al juego y estudiadas por un gran número de filósofos, sociólogos y lingüistas, pues considera que todo juego acarrea consecuencias, y una acción que conlleva una consecuencia no puede ser sino productiva. En palabras del propio Ehrmann: "But even if play is understood as a "pure" expenditure, an expenditure for nothing, it consumes something nevertheless, if only time and energy, but sometimes also considerable property. It would be appropriate then to account for this expenditure, to learn where it went, what it produced." (Ehrmann, 1968: 42). Contrariamente a Huizinga y Caillois, Ehrmann entiende el juego como

un todo que, aunque se desarrolle en un espacio y tiempo bien definidos⁴, comporta consecuencias espaciotemporales en la vida real de los jugadores:

That is why, in their view, play must be accomplished "in an expressly circumscribed time and place." But they fail to see that the interior occupied by play can only be defined by and with the exterior of the world, and inversely that play viewed as an exterior is only comprehensible by and with the interior of the world; that together they participate in the same economy. (Ehrmann, 1968: 42)

Como se ha comentado anteriormente, los jugadores se ponen de acuerdo sobre las reglas del juego antes de empezar la partida y, por lo tanto, antes y fuera del tiempo y del espacio de la nueva realidad. Según Ehrmann, el tiempo de reflexión sobre las reglas también formaría parte del conjunto del juego, y por ello este autor propone una revisión de los conceptos de *realidad circundante* y *nueva realidad* (así denominan los demás estudiosos del juego a la que comparten los jugadores una vez iniciada la partida):

For finally, if the status of "ordinary life," of "reality," is not thrown into question in the very movement of thought given over to play, the theoretical, logical, and anthropological bases on which this thinking is based can only be extremely precarious and contestable. In other words, we are criticizing these authors chiefly and most seriously for considering "reality," the "real," as a given component of the problem, as a referent needing no discussion, as a matter of course, neutral and objective. They define play in opposition to, on the basis of, or in relation to this so-called reality. [...] (Ehrmann, 1968: 33)

TIEMPO Y ESPACIO DEL JUEGO

Huizinga, explica que el juego se separa y aísla de la vida corriente por fronteras espaciotemporales, dentro de las cuales tiene lugar en su totalidad (Huizinga, 1987: 22). Así, todo juego comienza, se desarrolla, y

⁴ "It was consummated and consumed in play itself, say Caillois and Huizinga" (Ehrmann, 1968: 42)

concluye una vez que se han evidenciado los ganadores. Se trataría, por lo tanto, de una actividad "autocontinente", "autorreferencial" y finita. Esa finitud se debe a la exigencia de las delimitaciones de la realidad del juego, a la lista exhaustiva de reglas reguladoras de las partidas que establecen un tiempo de comienzo y de final de juego. Determinadas partidas cuentan con un periodo cronometrado. Llegado su fin, el juego concluye: todas las jugadas deben realizarse a contrarreloj. En estos casos, el tiempo estipulado delimita el número de jugadas posibles. Por su parte, otros juegos no conllevan un tiempo establecido, sino que la partida sólo concluye cuando las calificaciones obtenidas demarcan al o a los ganadores. Una tercera categoría podría estar conformada por los juegos en los que los contrincantes, aunque no tengan que proceder antes de un tiempo delimitado, sí deben hacerlo antes que los demás en este caso no se trata de una partida contra el paso del tiempo del juego, sino contra el del tiempo de la acción del rival. En definitiva, esas normas ordenan, acotan y cercan el tiempo de la realidad ficticia.

Acerca del tiempo del juego, Caillois comenta: "Il est déshonorant de l'abandonner ou de l'interrompre sans raison majeure (en criant « pouce », par exemple, pour les jeux d'enfants). S'il y a lieu, on la prolonge, après accord des adversaires ou décision d'un arbitre." (Caillois, 1967: 37-38). Es cierto que en todas las culturas los jugadores infantiles poseen una palabra precisa que deshace el encanto, y que puede corresponder al momento en que el niño se ata un cordón o pregunta a sus compañeros alguna de las reglas de la actividad lúdica. En los juegos deportivos o incluso en determinados de mesa, el árbitro o los propios jugadores pueden adicionar al tiempo de la partida aquellos minutos que han quedado "fuera de juego", en los que la "realidad del juego" se ha visto interrumpida por elementos externos a ella y, en consecuencia, propios de la "vida real" de los contrincantes.

Para ilustrar la noción de tiempo del juego, Rioseco, retoma la idea de Friedrich Schiller expuesta en *Cartas sobre la educación estética del hombre*, para quien la finalidad primera de la actividad lúdica consiste en "suprimir el tiempo en el tiempo [...] conciliar el devenir con el ser absoluto, la variación con la identidad" (Schiller, 1990: 225). En palabras

del propio Rioseco: "Este tiempo sustraído del tiempo de la vida real se convierte así en el presente absoluto de un espacio cerrado: el espacio del juego." (Rioseco, 2008: 30) Así quedan establecidas las coordenadas de tiempo y espacio, límites que encauzan la nueva realidad o, lo que es lo mismo, el encantamiento del juego.

En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace de jeu : suivant le cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité, envoyer la balle au-delà du terrain, tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité. (Caillois, 1967: 37)

Como comenta Caillois en la cita, el espacio de la actividad lúdica es inalterable, y todo lo que se salga del terreno de juego, ya sea por accidente o necesidad, irá en contra de la puntuación del jugador pues, efectivamente, todo juego se inscribe en un tiempo y en un espacio inquebrantables. Dos sillas y un tablero de ajedrez, un campo de fútbol, un plató de televisión, un recorrido marcado, una escena... "Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur" (Caillois, 1967 : 37-38). Es un *espacio reservado, protegido* en el que puedan respetarse otras leyes que las de la realidad circundante, que las que rigen la justicia de un país. En palabras de Giordano: "Play has autonomous laws and transcends the immediate reality (former, non-playful reality). This implies a perfectly demarcated and autonomous playful space." (Giordano, 1988: 217).

Sin embargo, ese lugar de juego no siempre corresponde con la idea tradicional de espacio. Ya Huizinga comentaba la inmaterialidad de las coordenadas de determinados juegos: "Pero todavía es más clara la limitación espacial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano (Huizinga, 1987: 22). En la misma línea, Winnicott afirma: "Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se

encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior.” Winnicott, 1982: 76) Del mismo modo, Curutchet define el concepto de *zona* como el espacio que ocupa la actividad lúdica, pero “no tanto un espacio físico sino una situación” (Curutchet, 1972: 120). Ciertamente, podría decirse que, para este crítico, la *zona* representa la potencialidad del lugar del juego, un espacio ficticio en el que podría desencadenarse una actividad lúdica si la situación la propicia. Con el fin de ilustrar este concepto, pone como ejemplo la reunión de unos determinados individuos en torno a la mesa de un bar: se trataría de una situación, más que de un lugar físico, una *zona* en la que cabe el juego y en la que, sobre todo, la realidad circundante (preocupaciones y actividades cotidianas) no tiene cabida: “La actividad de todos y cada uno de ellos se rige por una serie de convenciones entre las cuales la más significativa sería una cierta forma de asepsia: los personajes están imposibilitados de concurrir allí para comunicar –o simplemente expresar- su desolación o su angustia.” (Curutchet, 1972: 120-121). En definitiva, la *zona* representaría un territorio mental, en el que los participantes disfrutan de la libertad dentro de las limitaciones impuestas por las reglas del juego, alejándose de la realidad circundante y viviendo durante un lapso de tiempo determinado bajo las leyes de la nueva realidad.

ESENCIA DEL JUEGO

[...] ¿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. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma (Huizinga, 1987: 13)

El atractivo del juego consiste en esa *pasión*, excitación de los sentidos, frenesí, *intensidad... tensión*, en definitiva, que siente el jugador atrapado por la partida, con un grado de implicación tal que sentirá esa tensión desde su comienzo hasta su final. Caillois, analiza los diferentes tipos de actividades lúdicas y, con este fin, plantea una clasificación en cuatro categorías; a saber: *agôn*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*. Así, la actividad lúdica calificada de *agôn* estaría íntimamente relacionada con la competición entre rivales ya sea por rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio o cualquier otra cualidad de los jugadores. Contrariamente al *agôn*, el *alea* es definido por Caillois de la siguiente manera: "C'est en latin le nom du jeu de dés. Je l'emprunte ici pour désigner tous jeux fondés, à l'exact opposé de l'*âgon*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin" (Caillois, 1967 : 56). Este sería el caso de los juegos de azar, en los que las habilidades o destrezas de los jugadores quedan anuladas en favor de la arbitrariedad. Por su parte, Caillois define la *mimicry* e la siguiente manera:

Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. (Caillois, 1967: 61)

Así, la *mimicry* corresponde al juego de ficción descrito por Caillois y al *play* inglés definido por Winnicott. La cuarta y última categoría establecida por Caillois se refiere al *ilinx*, que define con las siguientes palabras:

Une dernière espèce de jeu rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie. (Caillois, 1967: 67-68)

Efectivamente, *ilinx* correspondería a un tipo de juego en el que la sensación de vértigo, de pánico o trance produce placer. Buen ejemplo de *ilinx* puede encontrarse en los videojuegos, en los que el jugador se traslada al mundo que observa en la pantalla y la agitación se apodera de él para superar las fases del juego. Sin esa agitación tan cercana al vértigo, sin ese torbellino de emociones, el videojuego no tendría razón de ser. Con esta clasificación, Caillois no pretende sino crear unas coordenadas según las cuales toda actividad lúdica podría ser encauzada. Según el sociólogo francés, en una gráfica en la que *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* pudieran combinarse y anularse cabrían todos los juegos. Así, en *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* cita algunos ejemplos de esas combinatorias:

Compétition-chance (agôn-alea) ;

Compétition-simulacre (agôn-mimicry) ;

Compétition-vertige (agôn-ilinx) ;

Chance-simulacre (alea-mimicry) ;

Chance-vertige (alea-ilinx) ;

Simulacre-vertige (mimicry-ilinx). (Caillois, 1967: 145-146)

Por lo tanto, según el sociólogo francés la totalidad de los juegos puede describirse a través de las diferentes combinaciones de *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. No obstante, como se ha visto anteriormente, desde mi punto de vista la actividad lúdica en ningún caso puede carecer de *alea*, aunque éste represente una pequeña parte de su constitución. Es cierto que, en determinadas actividades lúdicas, el vértigo del jugador es mayor que en otras, pero la tensión del juego necesita una determinada cantidad de *tremendum*⁵ para hacer de la partida una actividad extremadamente

⁵ Apelativo utilizado por el novelista y sociólogo Jean Duvignaud en su obra *El juego del juego*:

El "vértigo" o el *tremendum* sitúan la conciencia frente a frente con el inconcebible barullo provocado por la subversión momentánea de las

atractiva. Sobre la necesidad de vértigo en el juego, Jean Duvignaud comenta lo siguiente:

En su clasificación de los juegos, Caillois no atribuye el "vértigo" sino a una sola serie de juegos a los que éste ordena. Tal vez sería conveniente admitir esa nomenclatura invirtiéndola, o antes bien, desplazándola en una perspectiva vertical: las diversas formas de juego que sugiere Caillois se distribuirían como otros tantos niveles de profundidad, entre los cuales el más intenso y más concreto sería el "vértigo". Si el *tremendum* no define el juego, por lo menos indica su proximidad mediante la información perturbadora que de él da a nuestro espíritu. (Duvignaud, 1982: 82)

Muchos otros estudiosos del juego han considerado la tensión producida por el *teremendum* como imprescindible para que la actividad lúdica atraiga al jugador. Según Giordano, "el elemento de tensión da un sentido de agonía que resulta imprescindible en toda actividad lúdica" (Giordano, 1984: 344). La implicación del jugador es tal, y el papel de jugador puede llegar a cobrar tal amplitud, que el lenguaje ha sentido la necesidad de crear apelativos como "buen perdedor" y "mal perdedor", e incluso de poner nombre a la adicción patológica al juego: "ludopatía". Efectivamente, la tensión de la actividad lúdica, aparentemente tan positiva y atractiva, puede tornarse en irritación, ruina o incluso enfermedad. Irritación, por perder la partida; ruina, por culpa de la adicción y la osadía aplicada a las jugadas; enfermedad, cuando el placer se convierte en dependencia.

Para ilustrar la idea de alejamiento del jugador de la vida real, de sumersión en el juego -de *tremendum*, en defintiva-, Winnicott argumenta lo siguiente:

Para entender la idea del juego resulta útil pensar en la *preocupación* que caracteriza el jugar de un niño pequeño. El contenido

estructuras. De la tensión que resulta de ese desgarramiento entre la figuración establecida y el vértigo de un vacío provocado por la intuición de infinitas combinaciones posibles que implica el juego deriva probablemente la búsqueda de una forma. (Duvignaud, 1982: 84)

no importa. Lo que interesa es el estado de casi alejamiento, afin a la *concentración* de los niños mayores y los adultos. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones. (Winnicott, 1982: 76)

No resulta difícil comparar la congoja del niño al que se le ha quitado un juguete con la ansiedad del individuo al que se le han acabado las monedas para la máquina popularmente denominada "tragaperras". Pero, ¿cómo será la naturaleza de esa tensión, tan atractiva y feroz? Winnicott comenta al respecto: "En ella [en la realidad nueva] el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior" (Winnicott, 1982: 76) Quizá el atractivo del juego esté, como transmite Winnicott, en la fragmentación de la realidad circundante con el fin de no utilizar sino los pequeños lapsos de realidad en los que el individuo tiene margen de acción para crear, crearse y recrearse. Se trataría pues, de un reducto en el que el jugador libera sus impulsos y los concentra en una nueva realidad, en la que puede haber cabida para aquello por lo que se sentiría cohibido en la vida real: "Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños, e inviste a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos." (Winnicott, 1982: 76). En esta misma línea, Giordano subraya la naturaleza de la actividad lúdica:

El juego, en su acepción más trascendente, es una actividad liberadora y creativa. Liberadora en cuanto desata al individuo de las convenciones que lo someten a una existencia enajenada, proyectándolo a infinitas posibilidades de realizarse. Creativa, porque a través de dicha proyección el individuo irá construyendo una nueva realidad. (Giordano, 1984: 343)

Esas infinitas posibilidades de realización, ya sean por la propia acción del jugador (juegos de estrategia, despliegue de habilidades, juegos de ingenio...) o la suerte que lo acompañe (juegos de azar), le permiten ser otro –o, más precisamente, "otros"- según el desarrollo de cada una de las partidas. La asunción de infinitas posibilidades, en las que el jugador nunca

representa el mismo papel que en su vida cotidiana, provocan en él un estado de embriaguez absolutamente demoledor. Francisca NogueroL también hace hincapié en la cualidad liberadora de la actividad lúdica: “[...] pueden extraerse unas cuantas ideas que revelan la relación existente entre la actividad lúdica y el arte: el ser humano juega cuando es libre, lo hace sin *aitia* (causa) ni *télos* (fin), y sabe que con esta experiencia se libera de su cotidianidad, conceptos aplicables del mismo modo al ejercicio del arte.” (NogueroL, 2009: 1) La *liberación* de esa cotidianidad, unida a la urgencia por encontrar, dilucidar o resolver la incógnita del juego, conforman la tensión de la actividad lúdica. Y ésta no puede darse si no va asociada a las nociones de *incertidumbre* y/o *azar*, o en palabras de Johan Huizinga: “Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución” (Huizinga, 1987: 23) La *incertidumbre* sólo puede tener lugar si existe una igualdad de condiciones entre los contrincantes; si existen posibilidades de que la partida parezca vendida desde el principio, la tensión tantas veces mencionada se desvanece. Sobre esta idea Caillois destaca:

Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement. Quand, lors d'une partie de cartes, l'issue n'est plus douteuse, on ne joue plus, chacun abat son jeu. À la loterie, à la roulette, on mise sur un numéro qui peut ou non sortir. Dans une épreuve sportive, les forces des champions doivent être équilibrées, afin que chacun d'eux puisse défendre sa chance jusqu'au bout. (Caillois, 1967: 39)

En definitiva, la atracción del juego, aquello que provoca la excitación de los sentidos del jugador, podría denominarse “tensión”. Una tensión que, formada por pequeños fragmentos de la realidad circundante entre los que solamente se han seleccionado lapsos placenteros, potencia al individuo -ya liberado de su cotidianidad- para el despliegue de todas sus posibilidades. Y es que “El juego oprime y libera, arrebat, electrifica, hechiza.” (Rioseco, 2008: 16)

CONCLUSIÓN

Como se ha visto en este capítulo, los seres humanos crean actividades lúdicas imponiéndoles una lista exhaustiva de reglas que definen y dan nombre al juego en cuestión. En la estructura de estas actividades - transferibles e inagotables- tienen cabida un sinfín de partidas variopintas, aliciente primordial para la repetición del juego tanto por parte de los propios participantes como por una multitud de individuos, integrantes intercambiables del papel de jugador.

La delimitación de las coordenadas de tiempo y espacio -establecidas antes del tiempo de juego- permiten que los contrincantes den rienda suelta al ingenio, la estrategia o se dejen llevar por el misterio del libre albedrío, pues ese tiempo y espacio no pertenecen a su realidad cotidiana y, en consecuencia, su vida no se verá alterada por ellos. La *paidia* es constreñida por el *ludus*, el impulso lúdico se ve coartado por leyes y la amalgama de ambos dará lugar a otras potencialidades del jugador, otras representaciones de sí mismo, atractivas y siempre mejorables.

Tanto el *game* -juego reglado- como el *play* -juego de ficción-, esa actividad lúdica que nace, se desarrolla y muere en el tiempo de la partida, esa actividad tan misteriosa e incierta, atrae al jugador inevitablemente. La excitación de los sentidos, el vértigo y el torbellino de emociones, el hechizo del juego, en definitiva, es culpable de que incluso el tramposo desee jugar. Como señala Fernando Moreno:

Se juega para fundar otro orden, para salir de lo contingente, para evadirse, para invadir e instalarse en un territorio nuevo y distinto, en un espacio que privilegia el albedrío y que instaura sus propias reglas, diferentes de aquellas que rigen el universo de la Gran Costumbre.

Se juega para ocupar el tiempo, para matar el tiempo, para llenarlo con un sentido diferente, para situarse fuera del mundo del antes y del después, para ubicarse en el dominio del durante en el que se es actor y productor.

Se juega para vivir, para poner en práctica el ejercicio de una libertad, para producir, reproducir gestos y acciones, para

ponerse en juego en aquel ámbito donde la gratuidad corre pareja con la arriesgada búsqueda de la armonía consigo mismo y con el entorno. (Moreno, 1986: 233)

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Curutchet, J. C. (1972). *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*. Madrid: Editora Nacional.
- Düsing, W. (1981). *Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. München: C. Hanser.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*, México D. F.: Fondo de Cultura económica.
- Ehrmann, J. (1968). Homo Ludens Revisited. *Yale French Studies: Game, Play, Literature*, 41, 31-57.
- Erikson, E. (1998). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo
- Giordano, E. A. (1984). El juego de la creación en Borges. *Hispanic Review*, 3 (52), 343-366.
- Giordano, E. A. (1988). Play and Playfulness in García Márquez "One Hundred Years of Solitude". *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, 4 (42), 217-229.
- Huizinga, J. (1987). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Motte, W. (2009). Playing in Earnest. *New Literary History*, 1 (40), 25-42.
- Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*. Paris : Les éditions de minuit.
- Reisner, T. A., Wilson, R. R. (1992), In Palamedes' Shadow : Explorations in Play, Game and Narrative Theory. *Études littéraires*, 1-2 (25), 219-224
- Rioseco, M. (2008). *Elementos lúdicos en la poesía de Juan Luis Martínez, Diego Maquieira y Rodrigo Lira*. Tesis para optar al título de Doctor, Universidad de Cincinnati, Cincinnati, Estados Unidos

- Santiáñez-Tió, N. (1996). Poéticas del modernismo. Espíritu lúdico y juegos de lenguaje en *La incógnita* (1889). *MLN*, 2 (111), 299 – 326.
- Schiller, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos
- Wilson, R. R. (1990). *In Palamedes' shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*. Boston: Northeastern University Press.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.