

LECTURAS

**MORFOLOGIA WAINHAUS**

1, 2 | DG | FADU | UBA

## **LOS JUEGOS**

ROGER CAILLOIS

## LOS JUEGOS

ROGER CAILLOIS

### CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

La multitud y la variedad infinitas de los juegos hacen perder, al comienzo, la esperanza de descubrir un principio de clasificación que permita distribuirlos a todos en un número reducido de categorías bien definidas. Además, los juegos presentan tantos aspectos diferentes que hay la posibilidad de múltiples puntos de vista. El vocabulario común muestra a las claras hasta qué punto permanece vacilante e incierta la mente; a decir verdad, emplea diversas clasificaciones opuestas. No tiene sentido enfrentar los juegos de naipes a los juegos de habilidad, como tampoco oponer los juegos de sociedad a los juegos de estadio. En efecto, en un caso se escoge como criterio de distribución el instrumento de juego; en otro, la cualidad principal que exige; en un tercero, el número de jugadores y el ambiente de la partida; finalmente, en el último, el lugar en que se disputa la prueba. Además, lo que viene a complicarlo todo es el hecho de que se puede jugar a un mismo juego solo o en grupo. Un juego determinado puede movilizar diversas cualidades a la vez o bien no necesitar ninguna.

En un mismo lugar, se puede jugar a juegos marcadamente distintos: los caballos de madera y el diávolo son diversiones al aire libre; pero el niño que juega pasivamente por el placer de verse arrastrado por la rotación del tiovivo no lo hace con el mismo espíritu que quien realiza su mejor esfuerzo para atrapar correctamente su diávolo. Por otra parte, muchos juegos se juegan sin instrumentos ni accesorios. A lo cual se agrega que un mismo accesorio puede tener funciones diversas según el juego considerado. Por lo general, las canicas son el instrumento en un juego de habilidad, pero uno

de los jugadores puede tratar de adivinar si el número que su adversario tiene en la mano cerrada es par o impar: y entonces las canicas son instrumento en un juego de azar.

Sin embargo, quiero detenerme en esta última expresión. Por una vez, hace alusión al carácter fundamental de una especie bien determinada de juegos. Sea al hacer una apuesta o en la lotería, sea en la ruleta o el bacará, es claro que el jugador adopta la misma actitud. No hace nada, sólo espera la decisión de la suerte. En cambio el boxeador, el corredor, el jugador de ajedrez o de rayuela ponen todo en práctica para ganar. Poco importa que esos juegos sean ora atléticos, ora intelectuales. La actitud del jugador es la misma: el esfuerzo por vencer a un rival colocado en las mismas condiciones que él. Así, al parecer está justificado oponer los juegos de azar y los juegos de competencia. Sobre todo, resulta tentador ver si es posible descubrir otras actitudes no menos fundamentales, que posiblemente ofrecerían los títulos de una clasificación razonada de los juegos. Luego del examen de las diferentes posibilidades, propongo con ese fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se *juega* al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se *juega* a la ruleta o a la lotería (*alea*), se *juega* al pirata como se *interpreta* [francés: *on joue*] a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*). Sin embargo, esas designaciones aún no cubren enteramente el universo del juego. Lo distribuyen en

cuadrantes, cada uno de los cuales se rige por un principio original. Delimitan sectores que reúnen juegos de la misma especie. Pero, dentro de esos sectores, los distintos juegos se escalonan en el mismo orden, de acuerdo con una progresión comparable. Así, al mismo tiempo se les puede situar entre dos polos opuestos. Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *paidia*. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Éste sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo *ludus*.

Recurriendo a estas extrañas denominaciones, no es mi intención constituir quién sabe qué mitología pedante, enteramente desprovista de sentido. Pero, ante la obligación de reunir bajo una misma etiqueta manifestaciones diversas, me ha parecido que el medio más económico de lograrlo consistía en tomar de tal o cual otra lengua el vocablo a la vez más significativo y más amplio posible, con el fin de evitar que cada conjunto que examinemos se vea marcado de manera uniforme por la cualidad particular de uno de los elementos que reúne, lo que no dejaría de ocurrir si el nombre de éste sirviera para designar a todo el grupo. Por lo demás, a medida que trate yo de establecer la clasificación en la que me he empeñado, cada cual tendrá la ocasión de darse cuenta por sí mismo de la necesidad en que me vi de utilizar una nomenclatura que no remita demasiado directamente a la experiencia concreta, a la que en parte está destinada a distribuir de acuerdo con un principio inédito.

Con la misma intención, me he esforzado por llenar cada sección con los juegos al parecer más diferentes, a fin de hacer resaltar mejor su parentesco fundamental. Mezclé los juegos corporales y los juegos intelectuales, los que se apoyan en la fuerza y los que recurren a la habilidad o al cálculo. En el interior de cada clase, tampoco distinguí entre los juegos infantiles y los juegos para adultos; además, cada vez que pude, busqué en el mundo animal conductas homólogas. Al hacerlo, se trataba de subrayar el principio mismo de la clasificación propuesta: ésta tendría menos alcance si no nos diéramos cuenta de que las divisiones que establece corresponden a impulsos esenciales e irreductibles.

#### CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

*Agon.* Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc.), que se ejerce dentro de límites definidos y sin ninguna ayuda exterior, de tal suerte que el ganador aparezca como el mejor en cierta categoría de proezas. Esa es la regla de las competencias deportivas y la razón de ser de sus múltiples subdivisiones, ya opongan a dos individuos o a dos equipos (polo, tenis, fútbol, box, esgrima, etc.), ya se disputen entre un número indeterminado de concursantes (carreras de toda especie, competencias de tiro, de golf, de atletismo, etc.). A la misma clase pertenecen además los juegos en que los adversarios disponen al principio de elementos exactamente del mismo valor y en el mismo número. El juego de damas, el ajedrez, el billar, son ejemplos perfectos. La búsqueda de la igualdad de oportunidades al principiar constituye de manera tan manifiesta el principio esencial de la rivalidad que se la restablece por medio de una *ventaja* entre dos jugadores de fuerzas diferentes, es decir, que dentro de la

igualdad de oportunidades establecida en un principio, se prepara una desigualdad secundaria, proporcional a la fuerza relativa supuesta en los participantes. Es significativo que ese uso exista tanto para el *agon* de carácter muscular (los encuentros deportivos) como para el *agon* de tipo más cerebral (las partidas de ajedrez, por ejemplo, en las que se da al jugador más débil la ventaja de un peón, de un caballo o de una torre).

Por cuidadosamente que se trate de conservarla, una igualdad absoluta no parece sin embargo del todo alcanzable. En ocasiones, como en las damas o el ajedrez, el hecho de jugar primero da cierta ventaja, pues esa prioridad permite al jugador favorecido ocupar posiciones clave o imponer su estrategia. Por el contrario, en los juegos de puja, quien ofrece al último aprovecha las indicaciones que le dan los anuncios de sus adversarios. Asimismo, en el croquet, salir en último término multiplica los recursos del jugador. En los encuentros deportivos, la exposición, el hecho de tener el sol de frente o a la espalda; el viento que ayuda o que estorba a uno de los dos campos; en las carreras disputadas sobre una pista cerrada, el hecho de encontrarse en el interior o en el exterior de la curva, constituyen, dado el caso, otras tantas ventajas o inconvenientes cuya influencia no necesariamente es ínfima. Esos inevitables desequilibrios se anulan o se moderan mediante el sorteo de la situación inicial, y luego mediante una estricta alternancia de la situación privilegiada.

Para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su excelencia en un terreno determinado. La práctica del *agon* supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia. Deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga en fin a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen sin embargo a hacer indiscutible la superioridad del vencedor. El *agon* se presenta como la forma pura del mérito personal, y sirve para manifestarlo.

Fuera, o en los límites del juego, se encuentra el espíritu del *agon* en otros fenómenos cul-

turales que obedecen al mismo código: el duelo, el torneo, ciertos aspectos constantes y sorprendentes de la llamada guerra cortés.

En principio, puesto que no conciben límites ni reglas y buscan sólo en una lucha implacable una victoria brutal, parecería que los animales tuvieran que desconocer el *agon*. Es claro que no podrían invocarse ni las carreras de caballos ni las peleas de gallos: unas y otras son luchas en que los hombres hacen enfrentarse a animales adiestrados, de acuerdo con normas que sólo ellos han fijado. No obstante, considerando ciertos hechos, los animales al parecer tienen ya el gusto de oponerse en encuentros en que, si bien está ausente la regla, como es de esperar, al menos hay un límite implícitamente convenido y respetado espontáneamente. Así ocurre sobre todo con los gatos pequeños, los cachorros de perro, las focas jóvenes y los oseznos, que gustan de derribarse guardándose bien de herirse.

Más convincente aún es la costumbre de los bóvidos que, con la cabeza gacha, testuz contra testuz, tratan de hacerse recular el uno al otro. Los caballos practican el mismo tipo de duelo amistoso y además conocen otro: para medir sus fuerzas, se yerguen sobre las patas traseras y se dejan caer uno sobre otro con un vigoroso impulso oblicuo y con todo su peso, a fin de hacer perder el equilibrio al adversario. Asimismo, los observadores han señalado numerosos juegos de persecución, que tienen lugar mediante desafío o invitación. El animal alcanzado no tiene nada que temer de su vencedor. El caso más elocuente es sin duda el de los pequeños pavos reales silvestres llamados “combatientes”. Escogen un campo de batalla, “un lugar un tanto elevado”, dice Karl Groos<sup>1</sup>, “siempre húmedo y cubierto de pasto raso, de un diámetro de metro y medio a dos metros”. Allí se reúnen cotidianamente algunos machos. El que llega primero espera a un adversario y empieza la lucha. Los campeones tiemblan e inclinan la cabeza en reiteradas ocasiones. Sus plumas se erizan. Se lanzan uno contra otro, con el pico al frente, y golpean. *Nunca hay persecución ni lucha fuera del espacio delimitado para el torneo.* Por ello, en cuanto a los ejemplos anteriores, me parece legítimo pronunciar aquí la palabra *agon*: hasta ese grado es

claro que la finalidad de los encuentros no es para los antagonistas infligir un daño grave a su rival, sino demostrar su propia superioridad. Los hombres sólo agregan los refinamientos y la precisión de la regla.

En cuanto se afirma su personalidad y antes de la aparición de las competencias reglamentadas, entre los niños se aprecia la frecuencia de extraños desafíos, en que los adversarios se esfuerzan por demostrar su mayor resistencia. Se les ve competir por quién mirará fijamente el sol durante más tiempo, resistirá las cosquillas, dejará de respirar, de parpadear, etc. En ocasiones, lo que está en juego es más serio, pues se trata de resistir el hambre o el dolor, en forma de azotes, de pellizcos, de piquetes y de quemaduras. Entonces, esos juegos de ascetismo, como se les ha dado en llamar, inauguran pruebas severas. Son anticipo de los malos tratos y la novatadas que los adolescentes deben soportar en la iniciación. Con ello se apartan un poco del *agon*, que no tarda en encontrar sus formas perfectas, sea con los juegos y los deportes de competencia propiamente dichos, sea con los juegos y deportes de proeza (caza, alpinismo, crucigramas, problemas de ajedrez, etc.), donde, sin enfrentarse directamente, los competidores no dejan de participar en un inmenso concurso difuso e incesante.

*Alea*. Es éste el nombre del juego de dados en latín. Lo tomo aquí para designar, en oposición exacta al *agon*, todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino. Mejor dicho, el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido. Ejemplos puros de esa categoría de juegos son los que dan los dados, la ruleta, el cara o cruz, el bacará, la lotería, etc. Aquí, no sólo no se trata de eliminar la injusticia del azar, sino que es lo arbitrario mismo de éste lo que constituye el resorte único del juego.

A la inversa del *agon*, el *alea* niega el traba-

jo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. En un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto. Ofrece al jugador afortunado infinitamente más de lo que podría procurarle una vida de trabajo, de disciplina y de fatigas. Parece una insolente y soberana burla al mérito. Por parte del jugador, supone una actitud exactamente opuesta a aquella de que hace gala en el *agon*. En éste, el jugador sólo cuenta consigo mismo; en el *alea*, cuenta con todo, con el más ligero indicio, con la menor particularidad exterior que al punto toma por señal o advertencia, con cada singularidad que capta; con todo, salvo consigo mismo.

El *agon* es una reivindicación de la responsabilidad personal, el *alea* una renuncia de la voluntad, un abandono al destino. Ciertos juegos como el dominó, el chaquete y la mayor parte de los juegos de naipes combinan el *agon* y el *alea*: el azar rige la composición de las “manos” de cada jugador, luego de lo cual éste explota lo mejor posible y de acuerdo con su fuerza la parte que una suerte ciega le atribuyó. En un juego como el *bridge*, el saber y el razonamiento constituyen la defensa propia del jugador y le permiten sacar el mejor partido de las cartas que ha recibido; en un juego como el póquer, son más bien cualidades de penetración psicológica y de carácter.

En general, el papel del dinero es tanto más considerable cuanto mayor sea la parte del azar y, por consiguiente, cuanto menor sea la defensa del jugador. La razón de todo ello aparece claramente: el *alea* no tiene como función hacer ganar dinero a los más inteligentes sino, muy por el contrario, abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos a fin de poner a cada cual en *igualdad* absoluta de condiciones ante el ciego veredicto de la suerte.

Como el resultado del *agon* es incierto por necesidad, y paradójicamente debe parecerse al efecto del azar puro, dado que las oportunidades de los competidores en principio son lo más equilibradas posible, de allí se sigue que todo encuentro que posea las características de una competencia reglamentada ideal puede ser

objeto de apuestas, es decir, de *aleas*: así ocurre en las carreras de caballos o de lebreles, en los encuentros de fútbol o de pelota vasca, en las peleas de gallos. Incluso sucede que la tasa de apuestas varíe sin cesar durante la partida, de acuerdo con las peripecias del *agon*.<sup>2</sup>

Los juegos de azar parecen los juegos humanos por excelencia. Los animales conocen los juegos de competencia, de simulacro o de vértigo. Karl Groos, principalmente, ofrece ejemplos sorprendentes para cada una de esas categorías. En: cambio, demasiado metidos en lo inmediato y demasiado esclavos de sus impulsos, los animales no podrían imaginar una fuerza abstracta e insensible, a cuyo veredicto se sometieran de antemano por juego y sin reacción. Esperar pasiva y deliberadamente la decisión de una fatalidad, arriesgar en ella un bien para multiplicarlo en proporción a las probabilidades de perderlo es una actitud que exige una posibilidad de previsión, de representación y de especulación de la que sólo es *capaz* una reflexión objetiva y calculadora. Tal vez en la medida en que el niño aún está próximo al animal, los juegos de azar no tienen para él la importancia que cobran para el adulto. Para él, jugar es actuar. Por otra parte, privado de independencia económica y sin dinero que le pertenezca, no encuentra en los juegos de azar aquello que constituye su atractivo principal. Éstos no logran hacerle estremecerse. Cierto es que las canicas son para él una moneda. Sin embargo, para ganarlas cuenta más con su habilidad que con la suerte.

El *agon* y el *alea* manifiestan actitudes opuestas y en cierto modo simétricas, pero ambos obedecen a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres, pues nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos. Sea *agon*, sea *alea*, el juego es entonces *una* tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas. Estas son tales que el papel del mérito o del azar se muestra en ellas de manera clara e indiscutible. También implican que todos deben gozar exactamente de las mismas posibi-

lidades de demostrar su valer o, en la otra escala, exactamente de las mismas oportunidades de recibir un favor. De uno u otro modo, el jugador escapa del mundo haciéndolo otro. Pero también es posible evadirse de él haciéndose otro. Que es a lo que responde la *mimicry*.

*Mimicry*. Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: *in-lusio*), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajera y su personalidad para fingir otra. He decidido designar esas manifestaciones mediante el término *mimicry*, que da nombre en inglés al mimetismo, sobre todo de los insectos, a fin de subrayar la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que las suscita.

El mundo de los insectos aparece frente al mundo humano como la solución más divergente que ofrece la naturaleza. Ese mundo se opone punto por punto al del hombre, pero no es menos elaborado, complejo y sorprendente. Así, me parece legítimo tomar aquí en consideración los fenómenos de mimetismo cuyos ejemplos más perturbadores presentan los insectos. En efecto, a una conducta libre del hombre, versátil, arbitraria e imperfecta, que sobre todo acaba en una obra exterior, corresponde en el animal y, de manera más particular en el insecto, una modificación orgánica, fija y absoluta que caracteriza a la especie y se ve reproducida infinita y exactamente de generación en generación entre miles de millones de individuos: por ejemplo, las castas de las hormigas y de las termitas frente a la lucha de clases, los dibujos de las alas de las mariposas frente a la historia de la pintura. Por poco que se admita esa hipótesis, acerca de cuya temeri-

dad no abrigo ninguna ilusión, el inexplicable mimetismo de los insectos ofrece de pronto una réplica extraordinaria al gusto que el hombre encuentra en disfrazarse, en disimularse, en ponerse una máscara, en *representar [jouer] a un personaje*. Sólo que, en esta ocasión, la máscara y el disfraz forman parte del cuerpo, en vez de ser un accesorio fabricado. Pero en ambos casos sirve exactamente a los mismos fines: cambiar la apariencia del portador y dar miedo a los demás<sup>3</sup>.

Entre los vertebrados, la tendencia a imitar se manifiesta en primer lugar por medio de un contagio enteramente físico, casi irresistible, semejante al contagio del bostezo, de la carrera, de la claudicación, de la sonrisa y sobre todo del movimiento. Hudson creyó poder afirmar que, esporádicamente, un animal joven “sigue a todo objeto que se aleja, y huye de todo objeto que se acerca”. Al grado de que un cordero se sobresalta y escapa si su madre se vuelve y se dirige hacia él, sin reconocerla, y en cambio, sigue el paso del hombre, del perro o del caballo que ve alejarse. El contagio y la simulación todavía no son simulacro, pero lo hacen posible y dan lugar a la idea y al gusto por la mímica. Entre las aves, esa tendencia culmina en los pavoneos nupciales, en las ceremonias y las exhibiciones vanidosas a las cuales, según los casos, se entregan machos y hembras con una rara aplicación y un evidente placer. En cuanto a los cangrejos oxirincos, que plantan sobre su carapacho toda alga o todo pólipo que pueden coger, su aptitud para el disfraz no ofrece lugar a duda, sea cual fuere la explicación que pueda dársele.

La mímica y el disfraz son así los resortes complementarios de esa clase de juegos. En el niño, antes que nada se trata de imitar a los adultos. De allí el éxito de las colecciones y de los juguetes en miniatura que reproducen los utensilios, los aparatos, las armas y las máquinas que utilizan los mayores. La niña juega a la mamá, a la cocinera, a la lavandera y a la planchadora; el niño finge ser soldado, mosquetero, agente de policía, pirata, vaquero, marcialino<sup>4</sup>, etc. Juega al avión abriendo los brazos y haciendo el ruido del motor. Pero las conductas de la *mimicry* pasan ampliamente de la infancia a la vida adulta. También cubren toda

diversión a la que nos entreguemos, enmascarados o disfrazados, y que consiste tanto en el propio hecho de estar el jugador enmascarado o disfrazado como en sus consecuencias. Finalmente, es claro que la representación teatral y la interpretación dramática entran con todo derecho en ese grupo.

El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro. Pero, como se trata de un juego, en esencia no es cosa de engañar al espectador. El niño que juega al tren bien puede negarse al beso de su padre diciéndole que no se besa a las locomotoras, pero no trata de hacerle creer que es una verdadera locomotora. En el carnaval, el enmascarado no trata de hacer creer que es un verdadero marqués, ni un verdadero torero, ni tampoco un verdadero piel roja; intenta infundir miedo y sacar provecho de la licencia ambiente, a su vez resultado del hecho de que la máscara disimula al personaje social y libera la personalidad verdadera. Tampoco el actor trata de hacer creer que es “de veras” el Rey Lear o Carlos Quinto. Sólo el espía y el fugitivo se disfrazan para engañar realmente, pero ellos no juegan.

Como actividad, imaginación e interpretación, la *mimicry* no podría tener relación alguna con el *alea*, que impone al jugador la inmovilidad y el estremecimiento de la espera, pero no queda excluido que se acomode con el *agon*. No estoy pensando en los concursos de disfraces donde la alianza es enteramente exterior. Una complicidad más íntima se deja descubrir con facilidad. Para quienes no participan en él, todo *agon* es un espectáculo. Sólo que es un espectáculo en que, para que sea válido, se excluye el simulacro. Las grandes manifestaciones deportivas no por ello dejan de ser ocasiones privilegiadas para la *mimicry*, con sólo que se recuerde que el simulacro se transfiere aquí de los actores a los espectadores: los que imitan no son los actores, sino claramente los asistentes. Por sí sola, la identificación con el campeón constituye ya una *mimicry* próxima a la que hace que el lector se reconozca en el héroe de novela, el espectador en el héroe de la película. Para convencerse de ello no hay más que considerar la función perfectamente simétrica del campeón y de la estrella, sobre la

cual tendré ocasión de insistir de manera más explícita. Los campeones, triunfadores del *agon*, son las *estrellas* de los encuentros deportivos. En cambio, las *estrellas* son las vencedoras de una competencia difusa donde se juega el favor del público. Unos y otros reciben correspondencia abundante, conceden entrevistas a una prensa ávida y firman autógrafos.

A decir verdad, la carrera de ciclismo, el encuentro de boxeo o de lucha, el partido de fútbol, de tenis o de polo, constituyen en sí espectáculos con trajes, inauguración solemne, liturgia apropiada y desarrollo reglamentado. En una palabra, son dramas cuyas diferentes peripecias hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalta a unos y decepciona a otros. La naturaleza de esos espectáculos sigue siendo la del *agon*, pero aparecen con las características exteriores de una representación. Los asistentes no se contentan con alentar con la voz y los ademanes el esfuerzo de los atletas de su preferencia sino también, en el hipódromo, el de los caballos de su elección. Un contagio físico los lleva a esbozar la actitud de los hombres o de los animales, para ayudarlos, a la manera en que se sabe que un jugador de bolos inclina el cuerpo de manera imperceptible en la dirección que quisiera ver tomar a la pesada bola al término de su recorrido. En esas condiciones, además del espectáculo, entre el público se suscita una competencia con *mimicry*, que duplica el verdadero *agon* del campo o de la pista.

Con excepción de una sola, la *mimicry* presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados. No obstante, la continua sumisión a reglas imperativas y precisas no se deja apreciar en ella. Ya lo hemos visto: ocupan su lugar la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad. La *mimicry* es invención incesante. La regla del juego es única: para el actor, consiste en fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a éste a rechazar la ilusión; para el espectador, consiste en prestarse a la ilusión sin recusar desde un principio la escenografía, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad.

*Ilinx*. Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana.

Es sumamente común que la perturbación provocada por el vértigo se busque por sí misma: no citaré más ejemplo que el de los ejercicios de los derviches bailadores y de los voladores mexicanos. Los escojo a propósito, pues los primeros, mediante la técnica empleada, se vinculan a ciertos juegos infantiles, mientras que los segundos evocan más bien los recursos refinados de la acrobacia y de la cuerda floja: de ese modo alcanzan los dos polos de los juegos de vértigo. Los derviches buscan el éxtasis girando sobre sí mismos, de acuerdo con un movimiento que aceleran toques de tambor cada vez más precipitados. El pánico y la hipnosis de la conciencia se alcanzan mediante el paroxismo de una rotación frenética contagiosa y compartida<sup>5</sup>.

En México, los voladores —huastecos o totonacas— se izan hasta lo alto de un poste de veinte a treinta metros de altura. Falsas alas suspendidas de sus muñecas los disfrazan de águilas. Se atan de la cintura al extremo de una cuerda. Luego, ésta pasa entre los dedos de sus pies, de manera que puedan efectuar el descenso entero cabeza abajo y con los brazos abiertos. Antes de llegar al suelo, dan varias vueltas completas, trece según Torquemada, describiendo una espiral que va ensanchándose. La ceremonia, que incluye varios vuelos y empieza al mediodía, se interpreta con gusto como una danza del sol poniente, al que acompañan aves, muertos divinizados. La frecuencia de los accidentes ha llevado a las autoridades mexicanas a prohibir ese peligroso ejercicio.<sup>6</sup>

Por lo demás, casi no resulta necesario invocar esos ejemplos raros y prestigiosos. Girando rápidamente sobre sí mismo, todo niño conoce también el modo de llegar a un estado centrífugo de huida y de escape, en que el cuerpo tiene dificultad en recobrar su equili-

brio y la percepción su claridad. No cabe duda de que el niño lo hace por juego y se complace en ello. Así ocurre en el juego de la perinola en que gira sobre un talón lo más rápido que puede. De una manera análoga, en el juego haitiano del *maíz de oro*, dos niños se toman de las manos, frente a frente, extendiendo los brazos. Con el cuerpo rígido e inclinado hacia atrás, los pies juntos y encontrados, giran hasta perder el aliento por el solo placer de vacilar después de detenerse. Gritar a voz en cuello, precipitarse por una pendiente, resbalar por el tobogán, el tiovivo, siempre que gire lo suficientemente rápido, el sube y baja, si se eleva lo bastante, procuran sensaciones análogas.

También las provocan tratamientos físicos diversos: la pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio. Paralelamente, existe un vértigo de orden moral, un arrebato que de pronto hace presa del individuo. Ese vértigo se compara de buen grado con el gusto normalmente reprimido por el desorden y la destrucción. Manifiesta formas toscas y brutales de la afirmación de la personalidad. Entre los niños, se aprecia sobre todo en ocasión de los juegos de mano caliente, de prendas y del salto de rana, que de pronto se precipitan y degeneran en simple barahúnda. Entre los adultos, nada más revelador en ese terreno que la extraña excitación que continúan experimentando al segar con una vara las flores altas de una pradera o hacer caer en avalancha la nieve de un techo, o incluso la embriaguez que llegan a conocer en las carpas de feria, por ejemplo, destrozando ruidosamente montones de vajilla de desecho.

Para cubrir las diversas variedades de esos arrebatos que al mismo tiempo son un desconcierto, ya orgánico, ya físico, propongo el término *ilinx*, nombre griego del remolino de agua, de donde se deriva precisamente en la misma lengua el nombre del vértigo (*ilingos*).

Ese placer tampoco es privilegio del hombre. Antes que nada, es conveniente evocar el *mareo* de ciertos mamíferos, en particular de las ovejas. Aun cuando en ese caso se trate de una manifestación patológica, es demasiado

significativa para no mencionarla. Por lo demás, no faltan los ejemplos cuyo carácter de juego no deja lugar a dudas. Los perros giran sobre sí mismos para atraparse la cola, hasta caer. Otras veces, son presas de una fiebre de correr que sólo los abandona cuando se agotan. Los antílopes, las gacelas y los caballos salvajes son víctimas con frecuencia de un pánico que no corresponde a ningún peligro real, ni tampoco al menor asomo de peligro, pánico que refleja más bien el efecto de un contagio imperioso y de una complacencia inmediata a entregarse a él<sup>7</sup>. Las ratas de agua se divierten rodando sobre sí mismas, como si fueran arrastradas por los movimientos de la corriente. El caso de las gamuzas es aún más notable. Según Karl Groos, suben a los nevados y, allí, tomando cada cual impulso, se desliza a su vez a lo largo de una abrupta pendiente, mientras que las demás la ven hacer.

El gibón escoge una rama flexible, la curva con su peso hasta que se afloja, proyectándolo por los aires. Se recupera como puede y vuelve a empezar interminablemente ese ejercicio inútil e inexplicable si no es por su seducción íntima. Pero las aves, sobre todo, son amantes de los juegos de vértigo. Se dejan caer como una piedra desde gran altura y no abren las alas sino a unos cuantos metros del suelo, dando la impresión de que se estrellarán contra él. Luego vuelven a subir, y de nuevo se dejan caer. En la época de celo, utilizan ese vuelo de proeza para seducir a la hembra. El halcón nocturno de América, descrito por Audubon, es un virtuoso aficionado a esa impresionante acrobacia<sup>8</sup>.

Después de la perinola, el maíz de oro, la resbaladilla, el tiovivo y el columpio de la infancia, los hombres disponen antes que nada de los efectos de la embriaguez y de numerosas danzas, desde el torbellino mundano pero insidioso del vals, hasta diversas gesticulaciones obsesivas, trepidantes y convulsas. Los mayores experimentan un placer del mismo tipo con el aturdimiento provocado por una velocidad extrema, como el que se siente por ejemplo sobre esquís, en motocicleta o en un auto convertible. Para dar a ese tipo de sensaciones la intensidad y la brutalidad capaces de aturdir los organismos adultos, ha habido que

inventar máquinas potentes. Por tanto, no es sorprendente que con frecuencia se haya tenido que llegar a la era industrial para ver al vértigo constituirse en verdadera categoría de juego. Desde entonces se ofrece a un ávida multitud por medio de mil aparatos implacables instalados en las ferias y en los parques de atracciones.

Evidentemente, esos aparatos rebasarían su fin si sólo se tratara de perturbar los órganos del oído interno, de los que depende el sentido del equilibrio. Pero el cuerpo entero es sometido a tratos que todos temerían, si no viera a los demás atropellarse para sufrirlos. A decir verdad, vale la pena observar la salida de esas máquinas de vértigo. Devuelven a las personas demacradas, tambaleantes y al borde de la náusea. Acaban de dar alaridos de terror, han tenido la respiración entrecortada y sentido la horrible impresión de que dentro de sí mismas hasta sus órganos tenían miedo y se encogían para escapar de un terrible asalto. Sin embargo, en su mayoría e incluso antes de tranquilizarse, se precipitan ya a la taquilla para comprar el derecho de experimentar una vez más el mismo suplicio, del que esperan un goce.

Fuerza es decir goce, pues vacilamos en llamar distracción a semejante arrebato, que se acerca más al espasmo que a la diversión. Por otra parte, es importante que la violencia de la impresión sentida es tal que los propietarios de los aparatos, en casos extremos, hacen esfuerzos por seducir a los ingenuos mediante el carácter gratuito de la atracción. Falazmente anuncian que “todavía esta vez” no cuesta nada, cuando en realidad así ocurre sistemáticamente. En cambio, se hace pagar a los espectadores su privilegio de considerar tranquilamente desde lo alto de una galería las angustias de las víctimas voluntarias o sorprendidas, expuestas a fuerzas temibles o a extraños caprichos.

Sería temerario sacar conclusiones demasiado precisas respecto de esa curiosa y cruel distribución de papeles. Ésta no es característica de una sola clase de juegos: se encuentra en el boxeo, en la lucha libre y en las peleas de gladiadores. Aquí, lo esencial reside en la búsqueda de ese desconcierto específico, de ese pánico momentáneo definido por el término del vértigo y de las indudables características de

juego que van asociadas a él: libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad. Que la prueba dé además materia de espectáculo no disminuye sino que refuerza su naturaleza de juego.

#### DE LA TURBULENCIA Y DE LA REGLA

Las reglas son inseparables del juego en cuanto éste adquiere lo que yo llamaré una existencia institucional. A partir de ese momento, forman parte de su naturaleza. Son ellas las que lo transforman en instrumento de cultura fecundo y decisivo. Pero sigue siendo cierto que en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía. Esa libertad es su motor indispensable y permanece en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas. Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora. En efecto, esos juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura. Además, contribuyen a precisarlos y a desarrollarlos.

He escogido la palabra *paidia* por tener como raíz el nombre del niño y en segundo lugar por la preocupación de no desconcertar inútilmente al lector recurriendo a un término tomado de una lengua de las antípodas. Pero el sánscrito *kredati* y el chino *wan* parecen a la vez más ricos y más reveladores, por la variedad y la naturaleza de sus significados anexos. Ciertamente es que también presentan los inconvenientes de una riqueza demasiado grande, entre otros, cierto peligro de confusión. *Kredati* designa el juego de los adultos, de los niños y de los animales. Se aplica de manera más exclusiva al brinco, es decir, a los movimientos bruscos y caprichosos provocados por una superabundancia de alegría o de vitalidad. Se emplea también para las relaciones eróticas ilícitas, para el vaivén de las olas y para cualquier otra cosa que ondule de acuerdo con el viento. La pa-

labra *wan* es todavía más explícita, tanto por lo que nombra como por lo que descarta, es decir, los juegos de habilidad, de competencia, de simulacro y de azar. En cambio, manifiesta numerosos desarrollos de sentido en los cuales tendré ocasión de insistir.

A la luz de esas comparaciones y de esas exclusivas semánticas, ¿cuáles pueden ser la extensión y la significación del término *paidia*? Por mi parte, lo definiré como el vocablo que incluye las manifestaciones espontáneas del instinto de juego: el gato enredado en una pelota de lana, el perro que se sacude, el lactante que ríe a su sonaja, representan los primeros ejemplos identificables de esa clase de actividad. Interviene en toda exuberancia dichosa que manifiesta una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, naturalmente excesiva, cuyo carácter improvisado y descompuesto sigue, siendo la esencia, si no es que la única razón de ser. De la voltereta al garabato, de la pelotera, a la batahola, no faltan ejemplos perfectamente claros de semejantes pruritos de movimientos, de colores o de ruidos.

Esa necesidad elemental de agitación y de estruendo aparece antes que nada como un impulso de tocarlo todo, de asir, de probar, de olfatear y luego de olvidarse de todo objeto accesible. Fácilmente se constituye en gusto de destruir o de romper. Explica el placer de cortar interminablemente papel con tijeras, de hacer trizas una tela, de hacer que se derrumbe un montaje, de atravesar una fila, de llevar el desorden a un juego o a la ocupación de los demás, etc. Pronto viene el deseo de engañar o de desafiar, sacando la lengua, haciendo muecas, fingiendo tocar o tirar el objeto prohibido. Para el niño, se trata de afirmarse, de sentirse *causa*, de obligar a los demás a prestarle atención. De ese modo, Groos informa del caso de un simio al que le gustaba tirar de la cola a un perro que vivía con él, cada vez que éste simulaba dormir. La alegría primitiva de destruir y de tirar fue observada en un mono capuchino por la hermana de C. J. Romanes, con una precisión de detalles de lo más significativa<sup>9</sup>.

El niño no se limita a eso. Le gusta jugar con su propio dolor, por ejemplo, irritándose

con la lengua una muela enferma. También le gusta que lo asusten. Así, busca ora un dolor físico, pero limitado, y dirigido, cuya causa es él, ora una angustia psíquica, pero solicitada por él, que hace cesar a su antojo. Tanto aquí como allá son reconocibles los aspectos fundamentales del juego: actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada.

Pronto nace el gusto de inventar reglas y de plegarse a ellas con obstinación, cueste lo que cueste: el niño hace entonces consigo mismo o con sus compañeros todo tipo de apuestas que son, como ya hemos visto, las formas elementales del *agon*: camina a la pata coja, hacia atrás, cerrando los ojos, o juega a quién mirará el sol, soportará un dolor o permanecerá en una posición molesta el mayor tiempo posible. En general, las primeras manifestaciones de la *paidia* no tienen nombre y no podrían tenerlo, precisamente porque permanecen aquende toda estabilidad, todo signo distintivo y toda existencia claramente diferenciada, que permitiría al vocabulario consagrar su autonomía mediante una denominación específica. Pero en cuanto aparecen las convenciones, las técnicas, los utensilios, aparecen con ellos los primeros juegos caracterizados: salto de rana, escondidillas, el cometa, la perinola, la resbaladilla, la gallina ciega, la muñeca. Aquí empiezan a bifurcarse las vías contradictorias del *agon*, del *alea*, de la *mimicry* y del *ilinx*. Aquí interviene también el placer que se siente al resolver una dificultad creada, a voluntad, definida arbitrariamente, de tal modo, a la postre, que el hecho de salvarla no da ninguna otra ventaja que la satisfacción íntima de haberla resuelto.

Esta esfera, que es propiamente el *ludus*, también se puede descubrir en las diferentes categorías de juegos, salvo en aquellos que se basan íntegramente en una pura decisión de la suerte. Aparece como complemento y como educación de la *paidia*, a la cual disciplina y enriquece. El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional.

La diferencia con el *agon* es que en el *ludus*,

la tensión y el talento del jugador se ejercen fuera de todo sentimiento explícito de emulación o de rivalidad: se lucha contra el obstáculo y no contra uno o varios competidores. En el aspecto de la habilidad manual, se pueden citar los juegos del balero, del diábolo y del yo-yo. Esos simples instrumentos utilizan de buena gana las leyes naturales básicas; por ejemplo, la gravedad y la rotación en el caso del yo-yo, en que se trata de transformar un movimiento rectilíneo alternativo en movimiento circular continuo. La cometa se basa en cambio en la explotación de una situación atmosférica concreta. Gracias a él, el jugador efectúa a distancia una especie de auscultación del cielo. Proyecta su presencia más allá de los límites de su cuerpo. Asimismo, el juego de la gallina ciega ofrece la ocasión de poner a prueba los recursos de la percepción sin recurrir a la vista<sup>10</sup>. Fácilmente se aprecia que las posibilidades del *ludus* son casi infinitas. Juegos como el solitario y el rompecabezas pertenecen ya, dentro de la misma especie, a otro grupo de juegos: constantemente apelan al espíritu de cálculo y de combinación. En fin, los crucigramas, las diversiones matemáticas, los anagramas, los palíndromos y los logogrifos de diversos tipos, la lectura activa de novelas policíacas (es decir tratando de identificar al culpable), los problemas de ajedrez o de *bridge* constituyen, sin instrumentos, otras tantas variedades de la forma más difundida y más pura del *ludus*. Siempre se aprecia una situación inicial que puede repetirse indefinidamente, pero con base en la cual se pueden producir combinaciones siempre nuevas. Éstas suscitan así en el jugador una emulación de sí mismo y le permiten apreciar las etapas de un avance del cual se enorgullece ante aquellos que comparten su gusto. La relación del *ludus* con el *agon* es manifiesta. Por lo demás, como en el caso de los problemas de ajedrez o de *bridge*, bien puede suceder que el mismo juego aparezca ya como *agon*, ya como *ludus*.

La combinación de *ludus* y de *alea* no es menos frecuente: se le reconoce sobre todo en los “solitarios”, en que el ingenio de las manobras influye aunque en menor grado en el resultado, y en las máquinas tragamonedas [pinball], en que el jugador puede, en mínima porción,

calcular el impulso dado a la canica que marca los puntos y dirigir su recorrido. Lo cual no impide que, en esos dos ejemplos, sea el azar el que decida en lo esencial. Sin embargo, el hecho de que el jugador no esté completamente desarmado y sepa que, así fuese en mínima parte, puede contar con su habilidad o su talento, basta aquí para combinar la naturaleza del *ludus* con la naturaleza del *alea*<sup>11</sup>.

Asimismo, el *ludus* se combina gustosamente con la *mimicry*. En el caso más simple, da los juegos de construcciones que siempre son juegos de ilusión, trátense de los animales fabricados con tallos de mijo por los niños de la tribu dogona; de las grúas o de los automóviles construidos articulando láminas de acero perforadas y poleas de algún *meccano*; o de los modelos a escala, de avión o de barco, que los adultos no desdeñan construir minuciosamente. Pero, ofreciendo la conjunción esencial, la representación de teatro es la que disciplina la *mimicry* hasta hacer de ella un arte rico en mil convencionalismos distintos, en técnicas refinadas y en recursos sutiles y complejos. Por medio de esa feliz complicidad, el juego demuestra plenamente su fecundidad cultural.

En cambio, así como no podría haber alianza entre la *paidia*, que es tumulto y exuberancia, y el *alea*, que es espera pasiva de la decisión de la suerte, estremecimiento inmóvil y mudo, tampoco podría haberla entre el *ludus*, que es cálculo y combinación, y el *ilinx*, que es arrebatado puro. El gusto por la dificultad vencida no puede intervenir aquí sino para combatir el vértigo e impedirle constituirse en desconcierto o pánico. Es entonces escuela del dominio de sí, esfuerzo difícil por conservar la sangre fría o el equilibrio. Lejos de combinarse con el *ilinx*, procura, como en el alpinismo y el trapecio, la disciplina propia para neutralizar sus peligrosos efectos.

Reducido a sí mismo, el *ludus* al parecer sigue siendo incompleto, una especie de mal menor destinado a combatir el hastío. Muchos no se resignan a él sino en espera de algo mejor, hasta la llegada de compañeros que les permitan intercambiar, mediante un juego disputado, ese placer sin eco. Empero, incluso en el caso de los juegos de habilidad o de combina-

ción (solitarios, crucigramas, acertijos, etc.) que excluyen la intervención de otra persona o la hacen indeseable, el *ludus* no deja de alentar en el jugador la esperanza de acertar en el siguiente intento allí donde acaba de fracasar, o de obtener un número de puntos más elevado que el que acaba de alcanzar. De ese modo, se manifiesta de nuevo la influencia del *agon*. A decir verdad, da color a la atmósfera general del placer obtenido al vencer una dificultad arbitraria. En efecto, si un hombre solitario practica cada uno de esos juegos y no da lugar a ninguna competencia, en cualquier momento es fácil hacer un concurso, dotado o no de premio, que los diarios, llegado el caso, no pierden oportunidad de organizar. Tampoco por casualidad los aparatos tragamonedas se encuentran en los cafés; es decir, en los lugares donde el usuario puede agrupar en torno suyo un público en ciernes.

Por lo demás, hay una característica del *ludus* (explicable, a mi modo de ver, por la obsesión del *agon*) que no deja de pesar sobre él: y es que depende eminentemente de la moda. El yoyo, el balero, el diábolo y el rompecabezas de anillos han aparecido y desaparecido como por arte de magia. Se han beneficiado de un entusiasmo que no ha dejado huella y que fue sustituido inmediatamente por otro. Pero siendo más estable, la boga de las diversiones de naturaleza intelectual no deja de estar delimitada por el tiempo: el rebus, el anagrama, el acróstico y la charada han tenido cada cual su momento. Es probable que los crucigramas y la novela policíaca correrán la misma suerte. Un fenómeno de ese tipo seguiría siendo enigmático si el *ludus* constituyera una distracción tan individual como parece. En realidad, lo baña una atmósfera de concurso. Sólo se mantiene en la medida en que el fervor de algunos apasionados lo transforma en un *agon* virtual. Cuando le falta éste, es impotente para subsistir por sí mismo. En efecto, queda sostenido de manera insuficiente por el espíritu de competencia organizada, que a pesar de todo no le es esencial; y no es materia de ningún espectáculo capaz de atraer multitudes. Permanece flotante y difuso o corre el riesgo de constituirse en idea fija para el maniaco aislado que se

consagra a él por entero y que, para hacerlo, descuida cada vez más sus relaciones con el prójimo.

La civilización industrial ha hecho nacer una forma particular de *ludus*: es el *hobby*, actividad secundaria, gratuita, emprendida y continuada por gusto: colección, arte por placer, alegrías del *bricolage* o del pequeño invento; en una palabra, toda ocupación que aparece en primer lugar como compensadora de la mutilación de la personalidad que trae consigo el trabajo en serie, de naturaleza automática y fragmentaria. Está comprobado que, en el obrero, constituido de nuevo en artesano, el *hobby* tomaba la forma de construcción de modelos a escala pero *completos*, de las máquinas en la construcción de las cuales está condenado a no cooperar sino mediante un mismo ademán que se repite siempre, que no exige de su parte ni habilidad ni inteligencia. El desquite contra la realidad es aquí evidente: por lo demás, es positivo y fecundo. Responde a una de las funciones más altas del espíritu de juego. No es sorprendente que la civilización técnica contribuya a desarrollarlo, incluso a título de contrapeso de sus aspectos más ingratos. El *hobby* es la imagen de las raras cualidades que hacen posible el desarrollo.

De manera general, el *ludus* propone al deseo primitivo de retozar y divertirse unos obstáculos arbitrarios renovados perpetuamente; inventa mil ocasiones y mil estructuras donde encuentran satisfacción a la vez el deseo de relajamiento y la necesidad de que el hombre no parece poder librarse: la de utilizar como puro desperdicio el saber, la aplicación, la habilidad y la inteligencia de que dispone, sin el dominio de sí, sin la capacidad de resistir el sufrimiento, la fatiga, el pánico o la embriaguez.

Por ese motivo, lo que yo llamo *ludus* representa en el juego el elemento cuyo alcance y cuya fecundidad culturales aparecen como los más sorprendentes. No revela una actitud psicológica tan clara como el *agon*, el *alea*, la *mimicry* o el *ilinx* pero, disciplinando a la *paidia*, trabaja indistintamente para dar a las categorías fundamentales del juego su pureza y su excelencia. Por lo demás, el *ludus* no es la única metamorfosis concebible de la *paidia*. Una civilización como la de la China clásica inven-

tó para ella un destino diferente. Hecha toda de sabiduría y de circunspección, la cultura china se orienta menos hacia la innovación como idea preconcebida. La necesidad de progreso y el espíritu emprendedor le parecen fácilmente una especie de comezón sin fertilidad decisiva. En esas condiciones, orienta naturalmente la turbulencia, el exceso de energía de la *paidia* en una dirección más acorde con sus valores supremos. Y éste es el momento de volver sobre el término *wan*. Según algunos, designaría etimológicamente la acción de acariciar de manera indefinida un trozo de jade para pulirlo, para sentir su suavidad o para acompañar un ensueño. Tal vez a causa de ese origen, saca a la luz otro destino, de la *paidia*. La reserva de agitación libre que la define en un principio, al parecer deriva en ese caso, no hacia la proeza, el cálculo y la dificultad vencida, sino hacia la calma, la paciencia y el sueño vano. En efecto, el carácter *wan* designa en esencia toda clase de ocupaciones semimaquinales que dejan al espíritu distraído y vagabundo, ciertos juegos complejos que lo emparentan con el *ludus* y, al mismo tiempo, la meditación despreocupada y la contemplación perezosa. El tumulto y el estruendo se designan mediante la expresión *jeou-nao*, literalmente “ardiente-desorden”. Compuesto con ese mismo término *nao*, el carácter *wan* evoca toda conducta exuberante y alegre. Pero debe combinarse con ese carácter. Con el carácter *tchouang* (simular), significa “divertirse simulando que...” Se puede apreciar que coincide de manera bastante exacta con las diferentes manifestaciones posibles de la *paidia*, sin que por sí solo pueda designar un tipo de juego en particular. No se utiliza ni para la competencia, ni para los dados, ni tampoco para la interpretación dramática. Vale decir que excluye las diversas categorías de los juegos que he llamado institucionales.

Términos más especializados designan a éstos. El carácter *hsi* corresponde a los juegos de disfraz o de simulacro: cubre el campo del teatro y de las artes del espectáculo. El carácter *chua* remite a los juegos de habilidad y destreza: pero también se emplea para las justas de bromas o de pullas, para la esgrima, para los ejercicios de perfeccionamiento de un arte difícil. El carácter *teu* designa la lucha propia-

mente dicha: las peleas de gallos, el duelo. Se emplea sin embargo para los juegos de baraja. En fin, el carácter *tu*, que en ningún caso podría aplicarse a los juegos infantiles, designa los juegos de azar, los riesgos, las apuestas y las ordalías. También designa al blasfemo, pues tentar a la suerte se considera una apuesta sacrílega contra el destino<sup>12</sup>.

El amplio campo semántico del término *wan* no parece por ello menos digno de interés. Antes que nada incluye el juego infantil y toda la variedad de diversiones despreocupadas y frívolas, que pueden evocar por ejemplo los verbos retozar, jugar, bromear, etc. Se emplea para las prácticas sexuales desenvueltas, anormales o extrañas. Al mismo tiempo, se utiliza para los juegos que exigen reflexión y *que prohíben la prisa*, como el ajedrez, el juego de fichas, el *puzzle* (Tai Kiao) y el juego de los nueve anillos<sup>13</sup>. Incluye también el placer de apreciar el sabor de una vianda o el aroma de un vino, el gusto de coleccionar obras de arte o incluso el de examinar, de tocar con voluptuosidad y aun de dar forma a pequeñas chucherías, lo cual lo emparenta con la categoría occidental del *hobby*, es decir, con la manía de la colección o la práctica del bricolage.

En fin, también evoca la suavidad apacible y reposada del claro de luna, el placer de un paseo en barca por un lago límpido y la contemplación prolongada de una cascada<sup>14</sup>.

El ejemplo de la palabra *wan* demuestra ya que el destino de las culturas se lee también en los juegos. Dar preferencia al *agon*, al *alea*, a la *mimicry* o al *ilinx* contribuye a decidir el porvenir de una civilización. Asimismo, desviar la reserva de energía que representa la *paidia* hacia la invención o hacia el ensueño manifiesta una elección, sin duda implícita, pero fundamental y de alcance indiscutible.

[De *Los juegos y los hombres*, Roger Caillois. FCE, México, 1986.]

[SUPERVISÓ HW]

## NOTAS

1. K. Groos, *Les jeux des animaux*, trad. francesa, París, 1902, pp. 150-151.
2. Por ejemplo, en las Islas Baleares para el juego de pelota, en Colombia y las Antillas para las peleas de gallos. Huelga decir que no es conveniente tener en cuenta los montos en especie que pueden cobrar *jockeys* o propietarios, corredores, boxeadores, jugadores de fútbol o el tipo de atletas que sea. Por considerables que se supongan, esos precios no entran en la categoría del *alea*. Recompensan una victoria disputada con pasión. Esa recompensa, otorgada al mérito, nada tiene que ver con el favor de la suerte, resultado de la fortuna que sigue siendo monopolio incierto de los apostadores. Incluso es lo contrario.
3. Se encontrarán ejemplos de mímicas aterradoras de los insectos (actitud espectral de la mantis, trance de la *Smerinthus ocellata*) o de morfologías disimuladoras en mi estudio titulado: "*Mimétisme et psychasténie légendaire*", *Le Mythe et l'Homme*, París, 1938, pp. 101-143. Por desgracia, ese estudio aborda el problema desde una perspectiva que en la actualidad me parece de lo más caprichosa. En efecto, ya no haré del mimetismo un desarreglo de la percepción del espacio y una tendencia a regresar a lo inanimado, sino, como lo propongo aquí, el equivalente en el insecto de los juegos de simulacro en el hombre. Sin embargo, los ejemplos utilizados conservan todo su valor. Reproduzco algunos de ellos en el "Expediente", al final de este volumen (p. 291).
4. Como se ha observado con toda razón, los juguetes de las niñas están destinados a imitar conductas cercanas, realistas y domésticas, y los de los niños evocan actividades lejanas, novelescas e inaccesibles o incluso francamente irreales.
5. O. Depont y X. Coppolani, *Les Confréries religieuses musulmanes*, Argel, 1887, pp. 156-159, 329-339.
6. Descripción y fotografías en Helga Larsen, "Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions", *Ethnos*, vol. II, núm. 4, julio de 1937, pp. 179-192, y en Guy Stresser-Péan, "Les origines du volador et du comelagatoazte", *Actes du XXVIIIe Congrès International des Américanistes*, París, 1947, pp. 327-334. En el "Expediente", p. 298, reproduzco una parte de la descripción hecha en este último trabajo.
7. Karl Groos, *op. cit.*, p. 208.
8. Karl Groos, *ibid.* pp. 111. 116, 265-266.
9. Observación citada por Karl Groos, *op. cit.*, pp. 88-89, y reproducida en el "Expediente" (p. 299).
10. Kant había hecho ya esa observación. Véase Y. Hirn, *Les jeux d'enfants*, trad. francesa, París, 1926, p. 63.
11. Sobre el sorprendente desarrollo cobrado por las máquinas tragamonedas en el mundo moderno y sobre las conductas fascinadas u obsesivas que provocan, véase el "Expediente" (p. 300).
12. El chino posee además el término *yeu* que designa los vagabundeos y los juegos del espacio, en particular la cometa, además de las grandes caminatas del alma, los viajes místicos de los chamanes y el carácter errante de los fantasmas y de los condenados.
13. Juego análogo al juego de anillos: nueve anillos forman una cadena, están metidos unos en otros y atravesados por un triángulo sujeto a un soporte. El juego consiste en soltarlos. Con experiencia, se logra, sin poner mucha atención a una manipulación a pesar de todo complicada, siempre larga y en la cual el menor error obliga a empezar todo de nuevo.
14. Según los informes proporcionados por Duyvendak a Huizinga (*Homo ludens*, trad. francesa, p. 64), por un estudio del doctor Chou Ling, por valiosas indicaciones de André d'Hormon y por el *Chinese-English Dictionary*, de Herbert A. Giles, 2ª ed., Londres, 1912, pp. 510-511.