

Nuestra sociedad desde el  
punto de vista del juego

**Cristóbal Holzäpfel**

Universidad de Chile

## 1.1

Apoyándonos en la teoría de los juegos de Roger Caillois, que distingue entre juegos de *agon* (competencia), *alea* (azar o suerte), *mimicry* (simulacro o imitación) e *ilinx* (vértigo), podemos advertir como estamos, en tanto seres humanos, determinados por lo lúdico.

Mas, el *agon* tiene para nosotros un alcance especial. Él no se presenta únicamente en el fútbol o el ajedrez, sino que nuestra sociedad está organizada fundamentalmente en términos de un juego de esta naturaleza.

Sin embargo, para Caillois nuestra sociedad está caracterizada no solamente por el *agon*, sino también por el *alea*. Que vivamos en una sociedad de la competencia, en la que se ponen en disputa destrezas y habilidades en el plano de la política, de la economía, de la técnica, de la ciencia y otros, de esto no cabe la menor duda, mas en principio, cabe preguntar: ¿por qué habría de ser tan evidente que existamos en una sociedad del *alea*, del azar y de la suerte?

Esta pregunta la podemos responder teniendo en cuenta que en nuestras existencias estamos sometidos al azar del nacimiento,

del éxito de nuestros proyectos, a los vaivenes de la historia, y a todo lo que podemos considerar como impredecible.

Lo decisivo no es en todo caso que haya en nuestra sociedad juegos de suerte, sino que haya en la existencia una dimensión lúdica de alea.

La atención de Caillouis está dirigida al equilibrio que debe procurar mantenerse entre *agon* y *alea*, entre lo que podemos hacer a partir de nuestra dotación, y lo que gratuitamente nos ha sido dado. Sea como fuere, hemos nacido en una familia de tales y cuales características económicas, sociales, políticas y culturales, bajo un régimen de opresión o en una sociedad libre: “El nacimiento constituye algo así como el billete de una lotería universal y obligatoria, que asigna a cada quien una suma de dones y de privilegios. De éstos, unos son innatos y los otros sociales”.<sup>1</sup>

La tarea del estado y la sociedad es perseguir un equilibrio entre *agon* y *alea*, en el sentido de que el *agon* corrija las injusticias del azar del nacimiento (la arbitraria distribución de taras y talentos, pero también de nuestra procedencia), y las vicisitudes del diario vivir.

El alea, tanto como juego como en su determinación del mundo y la existencia, incluso

se burla del *agon*, porque con un solo revés de la fortuna obtenemos lo que otros por medio de un penoso esfuerzo. Sucede que incluso la propia dotación de destrezas (a saber, lo que concierne al *agon*) con la que llegamos provistos a este mundo, es también fruto del alea.

Aunque John Rawls en su *Teoría de la justicia* no se ciñe a una perspectiva lúdica, corregir las injusticias del azar del nacimiento y de la dotación con la que partimos es precisamente uno de sus planteamientos centrales: ello se refiere a lo que Rawls llama “estructura básica”: “La estructura básica es el tema primario de la justicia porque sus efectos son muy profundos y están presentes desde el principio. Aquí el concepto intuitivo es de que esta estructura contiene varias posiciones sociales y que los hombres nacidos en posiciones sociales diferentes tienen diferentes expectativas de vida, determinadas, en parte, tanto por el sistema político como por las circunstancias económicas y sociales. De este modo las instituciones de una sociedad favorecen ciertas posiciones iniciales frente a otras. Estas son desigualdades especialmente profundas. No son sólo omnipresentes, sino que afectan a los hombres en sus oportunidades iniciales en la vida, y sin embargo no pueden ser justificadas apelando a nociones de mérito o demérito. Es a estas desigualdades de la estructura básica

de toda sociedad, probablemente inevitables, a las que se deben aplicar en primera instancia los principios de la justicia social”.<sup>2</sup>

Nuestra sociedad del *agon*, animada por una voluntad democrática, se propone articularse únicamente en torno a la competencia leal y en términos de igualdad de oportunidades entre las destrezas y las habilidades de los ciudadanos, y, sin embargo, está en una alianza en permanente tensión con el alea: “El trabajo es con toda evidencia incompatible con la espera pasiva de la suerte, como el factor injusto de la fortuna con las reivindicaciones legítimas del esfuerzo y del mérito” (Jyh, p. 259).

El *agon* se liga con la autonomía del hombre moderno. Es más, al parecer autonomía y *agon* son indisociables, siendo difícil decir que ha sido primero el impulso autonómico del hombre el que lo ha llevado a la configuración de un mundo y una sociedad del *agon*; o ha sido el impulso agónico el que le ha permitido desarrollar ciencia, técnica, política, e incluso una moral, como expresiones de esa autonomía. Reconozcamos que el *agon* está además íntimamente ligado con el progreso, y ello hasta el punto que únicamente puede haber progreso a partir del acicate permanente del *agon*.

Mas ¿cómo justificar una alianza entre el mérito y la suerte, entre el *agon* y *alea*? La respuesta está en que, no obstante sus discrepancias, ambos comparten algo en común, y esto es la “medida”, vale decir, algo de naturaleza lógico-matemática: “El vértigo y el simulacro son rebeldes, en absoluto y por naturaleza, a toda especie de código, de medida y de organización. En cambio, el alea, como el *agon*, exige el cálculo y la regla” (Jyh, p. 259).

Ahora bien, aclaremos que cuando se dice aquí medida se dice esta palabra con significados diversos para el *agon* y el alea. En relación con el *agon*, lo que sea medida se puede objetivar y establecer con exactitud; la cancha, la pista, el cuadrilátero, el tablero están rigurosamente diseñados y medidos, lo mismo las velocidades, los golpes, los lanzamientos, y otros. Mientras que, relativamente al alea, sólo resulta objetivable un alea que se ha desvirtuado en el mero probabilismo (que tiene lugar en la ruleta, por ejemplo), es decir, se trata de un alea, que se ha alejado del destino.

Mas, el azar y la fortuna son ante todo propios de la vida misma, y en ello encuentra el *agon* su limitación. Caillois habla en este sentido del “azar del nacimiento”, lo cual podría estimarse como una inevitable

injusticia que el *agon* se propone corregir. Recordemos el fragmento heraclíteo: “Po-lemós /la guerra/ es el padre de todas las cosas. A unos los ha hecho libres y a otros esclavos”.

En concordancia con ello, Caillois: “/.../ la suerte no sólo es la forma resplandeciente de la injusticia, del favor gratuito e inmerecido, sino también la burla del trabajo, de la tarea paciente y tenaz, del ahorro, de las privaciones aceptadas con vistas al porvenir; en una palabra, de todas las virtudes necesarias en un mundo destinado al acrecentamiento de los bienes. De tal suerte que el esfuerzo del legislador se orienta naturalmente a restringir su campo y su influencia” (Jyh, p. 260).

Nuestra sociedad es pues un matrimonio mal avenido de *agon-alea*, pero que al fin y al cabo no se divorcia. Sin embargo, hay que reconocer que venimos de sociedades anteriores en que el *alea* era más pronunciado. Tengamos en consideración factores como las castas, la primogenitura, la herencia que en antiguos tiempos han moldeado al ser humano, la familia, el estado y las instituciones. Caillois hace un comentario irónico al respecto, cuando dice que “/.../ los monarcas sólo se toman la molestia de nacer” (cfr. Jyh, p. 207).

Desde luego lo que en un proceso histórico ha acabado por constituirse en nuestra moral y juridicidad, es lo que pretende reflejarse en una competitividad leal y democrática. Mas, ello corresponde no a los hechos, sino a los ideales de nuestra sociedad del *agon*. Las luchas sociales y políticas, las revoluciones han sido al mismo tiempo que una lucha por la justicia, una lucha del *agon*, que seguramente continuará, sin que pueda augurarse su feliz o infeliz término.

## 1.2

Lo dicho más arriba nos hace caer en cuenta de que el *agon* tiene tal poder y alcance que la técnica, la ciencia, la economía, la política, el derecho y la moral son sus expresiones. Y justamente porque el elemento aglutinador es aquí el *agon*, se entiende también porque todas ellas están atravesadas por tensiones. Pero, si política, derecho y moral tienden particularmente a organizar la sociedad en torno al mérito, el trabajo, el esfuerzo, el estudio, de este modo ellas contribuyen también a encauzar al *agon* y que no se desate y desmadre en excesos que son visibles: el egoísmo, la explotación, la opresión, la depredación medio-ambiental. Aun así, los éxitos de esta suerte de “*agon* autorregulado” son magros e insuficientes,

y probablemente el problema radique ante todo en esta autorregulación.

Volveremos sobre este punto.

Caillois distingue dos elementos constitutivos del juego: la regla y la libertad, los cuales también se hacen presentes, de manera modificada, por cierto, en la existencia (cfr. Jyh, p. 14). En uno y otro ámbito estamos determinados por unas reglas, que pueden expresarse como leyes o normas, y unas “movidas” que hacemos a partir de ellas. Estos componentes del juego –regla y libertad– se presentan también sobre todo en los juegos de *agon*, pero por cierto también en la existencia y en la sociedad. Caillois se preocupa de analizar distintos campos: el derecho, la estética y la guerra.

En cada uno de ellos, trátase ya sea de códigos legales, de métrica, perspectiva, acuerdos, o de declaraciones de guerra, armisticio, normas que regulan el trato de los prisioneros o que prohíben el uso de armas químicas, en cada caso se trata de reglas, a partir de las cuales hacemos nuestras movidas. Y nótese que se incluye en esto incluso la guerra que para Caillois es una manifestación no de mera violencia, sino de una “violencia regulada”.

La inclusión de la estética dentro del ámbito de la regla llama la atención. Sin duda se tie-

ne aquí más presente el arte tradicional que el arte de las vanguardias en sus expresiones contemporáneas, en el que prima precisamente la trasgresión de cánones estéticos. Mas, observa nuestro autor, a través de la trasgresión se establecen nuevos cánones. Por eso dice Caillois, relativamente a la peculiaridad de las reglas en el arte: “Sin embargo, negarlas es al mismo tiempo esbozar las normas futuras de una nueva excelencia, de otro juego cuyo código aún vago será a su vez tiránico, domesticará la audacia y prohibirá nuevamente la fantasía sacrílega. Toda ruptura que quiebre una prohibición acreditada esbozará ya otro sistema, no menos estricto y no menos gratuito” (Jyh, p. 16). La regla es una “isla de claridad y perfección” (cfr. Jyh, p. 17), y un “factor de civilización” (cfr. Jyh, p. 13).

Advertimos así que la lejanía infranqueable que pudiera suponerse entre el juego y lo ético, al final no es tal, por cuanto podemos reconocer claramente que el juego nos prepara para nuestra inserción en la sociedad como ciudadanos.

Piaget, sobre la base del sentido kantiano del respeto por la norma, plantea como la eticidad del niño está determinada en su temprano desarrollo por el juego y el respeto a las reglas. Muy pronto el niño

comienza a jugar juegos, en los que exige su respeto irrestricto, y aunque se trate del sencillo juego de las canicas. Kohlberg, a su vez, sobre esta misma plataforma, emprende un estudio del comportamiento ético, atendiendo no solamente al respeto a las normas propiamente tales, sino al hecho de si la norma: 1. es respetada en función del temor; 2. porque adherimos a ella emocionalmente; 3. o porque la reconocemos como principio racional objetivo y válido en sí mismo.<sup>3</sup>

Si la dupla regla-libertad permite tender un puente incluso hacia lo ético, es en los juegos de *agon* en los que ella se advierte más pronunciadamente.

Pero, previo a esta determinación regla-libertad, lo propio del *agon* es, antes bien, una puesta a prueba del hombre mismo. Ésta se despliega en un terreno aislado espacial y temporalmente (el tablero, la pista). El tiempo y el espacio se comprimen. La partida comienza en un momento preciso y termina en otro. Ella tiene lugar en un terreno debidamente depurado y apto para medir las destrezas de los contendientes. Tomemos en cuenta, por ejemplo, que el juego nos enseña a sortear obstáculos, como también el dominio de sí (cfr. Jyh, p. 18-19).

La mencionada “puesta a prueba” se da especialmente no sólo en el *agon*, sino

también en el *ilinx*, vale decir, en aquellos juegos en los que confiamos más que nada en nuestra capacidad y la potencialidad que dimana de ella.

La puesta a prueba corresponde ser analizada más radicalmente como despliegue del hombre en sus posibilidades, y, antes que ello aún, en su ser-posible, en su poder-ser (recurriendo para estos efectos a las concepciones del hombre de Jaspers y Heidegger).

Es así como desde los juegos de *agon* y de *ilinx* se ilumina nuestra dimensión lúdica.

Pero, así como el hombre puede ser autónomo como jugador, procurando apoyarse únicamente en sí mismo, y aunque sea para perderse a sí mismo en el vértigo de una acrobacia del *ilinx*, sigue siendo lúdico, en verdad, lo es más cabalmente cuando él es puesto en juego.

### 1.3

Es por ello que, con toda la fuerza de determinación de nuestro ser propia del *agon*, sin embargo, más radicalmente aun nos determina el alea. El alea es el Gran Juego, el juego del azar-destino, que el hombre ha estado jugando desde siempre, y que tiene, como ningún otro tipo de juego, el carácter

de que en él somos puestos en juego. Tenemos en cuenta no solamente las culturas del hombre arcaico, sino, por ejemplo, el así llamado “juicio divino” en el medioevo, la invocación de deidades protectoras del bosque, con ocasión de la apertura de la temporada de cacería, y otros.

El *agon* es únicamente sobre la base del alea: es precisamente el alea del *agon*. Se cumple así que aquella estructura de técnica-ciencia-economía-política-derecho-moral, configuradora del mundo, está en el fondo determinada por el alea.

Esta estructura, instaurada por el *agon*, pero sometida al alea, a sus vicisitudes y avatares, corresponde a la vez a un orden, siendo la moral (al menos la moral de las costumbres) en alianza con el *agon*, la llamada a preservar ese orden. Lo que se aparta de la moral se alía más bien con el alea.

Esto llama la atención: que el alea nos pueda tanto elevar como empuqueñecer. De un lado, nos lleva al encuentro con lo Otro, lo trascendente, el destino o unos posibles dioses, de los cuales dependemos íntegramente, pero, del otro lado, nos puede extraviar y empuqueñecer. Y, si bien analizamos esto, ello sucede desde el momento que el hombre ha pretendido no solamente explicar,

sino manipular las fuerzas del destino. (Un papel crucial ha cumplido en ello la magia, tal como se muestra ello desde distintas aproximaciones: Lévi-Strauss, Bataille o Eliade).

El orden de nuestra sociedad está orientado hacia el reconocimiento del mérito y el esfuerzo, lo que los golpes de suerte pasan olímpicamente por alto. Con un solo revés de la fortuna alguien se hace rico, lo que la mayor parte de las personas en el mejor de los casos podría alcanzar en el curso de toda una vida de trabajo y esfuerzo.

Es tal la fuerza agónica que marca el rumbo de las sociedades y de la historia que se acaba en una situación tal en la que el *agon* está del lado de la virtud, mientras que el alea predominantemente del lado del vicio. La propia palabra ‘virtud’, que es como suele traducirse la ‘arete’ griega, atendiendo a este origen, supone un nexo íntimo con el *agon*.

Si observamos nuestras ciudades, vemos como, por una parte, el *agon* determina tanto unos juegos, como los deportes profesionales, como, por la otra parte, el mundo laboral, gubernamental, académico. Contrapuesto a ello, el alea, que desde luego, como ya se ha señalado, determina

íntegramente nuestras vidas, incluso hasta el *agon* mismo, sin embargo, en lo que atañe al juego, al azar y la suerte, los observamos regularmente de la mano del vicio; es lo que se deja ver en recintos cerrados, a veces clandestinos, donde se juega y se apuesta a esto o lo otro, y que lleva a muchos a la perdición.

Con todo, es un error aquilatar el alea de manera tan negativa y unilateral. Nuestras vidas están en dependencia del azar-destino, y por lo demás, aun en términos morales y políticos, el alea cumple una función democratizadora. Al más postergado le es reservada la posibilidad de alcanzar lo que no podría lograr por talento, ni por esfuerzo, porque su condición de marginalidad no le permite siquiera entrar en la competencia con otros, que ya ocupan los “puestos” que les garantizan la prerrogativa de hacerlo: “En esas condiciones, el alea aparece de nuevo como la compensación necesaria, como el complemento natural del *agon*. Una clasificación única y definitiva cerraría todo porvenir a quienes condena. Es necesaria una prueba de repuesto. El recurso de la suerte ayuda a soportar la injusticia de la competencia falseada o demasiado ruda. Al mismo tiempo, deja una esperanza a los desheredados a quienes un concurso franco

mantendría en malos puestos, que son necesariamente los más numerosos. Por eso, en la medida que el alea del nacimiento pierde su antigua supremacía y que la competencia reglamentada pierde su influencia, vemos desarrollarse y proliferar junto a ella mil mecanismos secundarios destinados a otorgar de pronto a un raro vencedor estupefacto y encantado una promoción fuera de serie” (Jyh, p. 191-192).

Ello nos hace ver que por mucho que nuestra sociedad esté empeñada a toda costa a sostenerse únicamente sobre la base del *agon*, esto será siempre insuficiente.

## 2

### 2.1

Heidegger desarrolla su pensamiento en torno al juego especialmente en la “Lección Trece”, la última de las lecciones, de su obra *El principio de razón (Der Satz vom Grund)*, también traducida como *La proposición del fundamento*.<sup>4</sup>

Y como ya dice este título, se trata de una obra dedicada al *principio de razón suficiente* formulado por Leibniz. La cuestión es ver entonces como a raíz de este análisis heideggeriano de la razón suficiente se llega al juego.

Pero, lo que más nos interesa es que el juego en sí mismo debe ser visto como uno de los modos de suspensión de la razón suficiente, así como lo es también, y de distinta manera, el erotismo.

Mas, no nos anticipemos. Partamos por la formulación de este principio que nos ofrece la *Teodicea*: “/.../ principio de razón suficiente: que nunca acontece algo sin una causa o siquiera una razón determinada, esto es, sin una cierta razón a priori, por qué existe algo y no más bien no existe y por qué existe más bien de éste que de ningún otro modo. Este importante principio vale para todos los acontecimientos, y no se deja aducir ninguna prueba contraria”.<sup>5</sup>

Esto significa nada menos que lo siguiente:

Si llueve; si hay luna nueva; si la serpiente cascabel detecta a sus presas en la noche por el calor que emana de sus cuerpos; si la falta de inversión acarrea cesantía; si en el desembarco de Normandía los aliados simularon a través de juegos de artificio una fuerza mucho mayor que la que tenían; si la secreción de endorfina provoca estados placenteros; todo ello obedece a múltiples razones suficientes.

En lo anterior detectamos predominantemente un “estadio ontológico” de la razón

suficiente. Ya en Leibniz encontramos un segundo estadio que sería de carácter “epistemológico”, puesto que en él se trata de un ‘reddere’, esto es, un ‘volver’ a dar la razón o fundamento (*Grund*) a lo que de por sí lo tiene.

A través de este *reddendum* le damos una explicación a toda forma de conocimiento, y desde luego, junto con ello, a la ciencia: toda vez que conocemos algo no hacemos sino volver a dar el fundamento o razón a una cosa, fenómeno, evento o situación.

Por ejemplo, si destacados glaciólogos detectan que algunos de los más grandes ventisqueros de la Antártica se están derritiendo y que esto estaría asociado con el efecto del calentamiento del planeta, la teoría desarrollada al respecto (estadio epistemológico) no sólo está íntegramente remitida a los fenómenos en cuestión (estadio ontológico), sino que desde un cierto tiempo a esta parte esta relación entre derretimiento y calentamiento se está desarrollando de facto, independientemente de que alguien lo explique o no.

Heidegger se preocupa sobre todo del estadio ontológico y plantea que si todo está regido por la razón suficiente para ser como es y comportarse como se comporta en todo

tiempo y en cualquier lugar, lo único que carece de razón es precisamente ella misma. El ser, pensado de esta forma, es a-bismo (*Ab-grund*), como “fundamento-sin-fundamento”. Lo decisivo es abrirse a ese abismo del ser y reconocer a la par los límites de la razón suficiente, ya que en tanto estemos únicamente apegados a ella, a su dominio universal, ello nos lleva a habitar en un mundo (como aquél en el que justamente habitamos) en el que el hombre está bajo la obsesión de la razón suficiente.

## 2.2

El hombre se conduce entonces como el topo del Cuento de Kafka –*La obra*– que, habiendo hecho eso precisamente –una obra, e incluso la obra de su vida– que consiste en una red de túneles en los que habita, no hace sino discurrir acerca de la justificación que tiene cada detalle de ella: acaso la entrada, apenas cubierta de musgo, será muy débil; acaso tendrá suficientes abarrotos acumulados para permanecer allí largo tiempo; acaso estos abarrotos amontonados en los pasadizos de los túneles no constituirán un obstáculo para arrancar en caso de la irrupción de un enemigo. Y el topo continúa interminablemente en esto que se podría considerar un lúcido texto literario de un discurso de razón suficiente.

La única preocupación del topo es así la seguridad (así como lo es para nosotros y nuestro mundo), incluso en términos extremos de la posibilidad de una seguridad absoluta. Es por ello que la entrada expugnable a su obra lo atormenta: “Cuando en mis paseos habituales esquivo esta parte de mi obra, así sucede esto principalmente porque la visión de ella me resulta desagradable, porque no quiero tener siempre a la vista un defecto de la obra, sobre todo cuando este defecto hace mucho ruido en mi conciencia”.<sup>6</sup>

Se perfila en ello un topo que, así como nosotros, no sólo está obsesionado por la seguridad, sino que tiene además cierto grado de conciencia de ello, y toma resguardos al respecto.

Y esta obsesión se abre paso además en sueños: “A veces sueño que habría arreglado la entrada, que la habría transformado íntegramente con fuerzas hercúleas en una sola noche, sin haber sido notado por alguien, y entonces habría llegado a ser inexpugnable; el sueño en el que eso sucede es el más dulce de todos. Lágrimas de alegría y salvación brillan todavía en mis barbas cuando despierto” (ib.).

Si algo de imaginario tienen ya los posibles enemigos extra-muros, con mayor razón

aqueellos intra-muros. Sobre ellos hay leyendas que han llegado a oídos del topo, en las que se habla de seres que vienen del fondo de la tierra, los cuales nadie ha podido describir porque no ha quedado vivo para contarlos.

El topo desespera cuando presta atención a ciertos levísimos ruidos de horadar, cavar y rasguñar en los muros de sus corredores, hasta no saber si está alucinando. En ello hay además una indesmentible alusión a los mitos, y el papel que juegan en cuanto al habitar humano y su debido resguardo. Los muros de la obra pasan a ser no sólo como las leyes de la ciudad (Sócrates), sino también las creencias, leyendas y mitos.

Con ello advertimos que en verdad aquí, como en otras obras de Kafka, el tema es sin más el hombre y el mundo, el sentido y el destino. La obra del topo es una gran metáfora no sólo para lo que es casa, castillo, edificio o ciudad humana, sino del mundo mismo abovedado por el cielo.

La obra (*Bau*) del topo también es llamada ‘villa’, ‘ciudad’ –‘*Burg*’– lo cual nos lleva a pensar en las ciudades medievales amuralladas, como lo eran también la polis griega o la civitas romana, y se trata de que en ellas el hombre ha centrado su existencia. La ciu-

dad ha sido un eje del habitar, y éste se ha fijado en la plaza mayor, el templo o la casa de gobierno: “Pero la obra no es únicamente un hoyo de salvación. Cuando estoy en la plaza de la fortaleza / *Burgplatz*/, rodeado de los corredores que arrancan de ella, cada uno en correspondencia con la plaza general, hundido o levantado, estirado o redondeado, ampliándose o estrechándose, y todos armónicamente quietos y vacíos, entonces está lejos de mí el pensamiento en la seguridad, entonces se muy bien que aquí está mi fortaleza, que le he ganado al suelo fantasmal con rasguñar y morder, pisotear y golpear, mi fortaleza que a nadie más puede pertenecer y que es tan mía que en último término puedo tranquilamente recibir de mi enemigo una herida mortal, porque mi sangre se escurre aquí en mi suelo y no va a pérdida” (Lo, p. 146).

Ello quiere decir que si en todo lo que hace y en todo lo que discurre el topo está regido por la razón suficiente y la obsesión por la seguridad, ellas se justifican únicamente para dejarlas atrás. Y, desde luego, lo mismo cabe decir del hombre. La razón suficiente, lo sepa el hombre o no, al estar bajo su implacable tiranía, se justifica de este modo en aras de su propia superación.

### 2.3

Lo decisivo se juega en una suspensión de la razón suficiente, que se da, siguiendo el análisis de Heidegger, por de pronto en el estadio ontológico. Y es aquí donde tiene ante todo lugar el juego, que aparece así como un juego del ser, el juego entre el fundamento y lo sin-fundamento (cfr. SvG, Lección Trece).

Hay en esto una primera determinación de lo lúdico que se refiere al devenir, el cambio, el movimiento. En otras palabras, únicamente porque hay movimiento hay juego.

Heidegger cita el aforismo 52 de Heráclito que habla del niño que juega a las tablas, y que en tanto que lo hace, hace al mismo tiempo, el mundo: “La eternidad es un niño que juega a las tablas. De un niño es el poder real” - (SvG, p.188). De este niño-rey dice Heidegger: “Él juega porque juega”, y agrega: “El juego es sin por qué”, “Él permanece sólo juego: lo más elevado y profundo”, para plantearnos al final de la Lección: “La pregunta que queda es si nosotros y como nosotros, oyendo los saltos de este juego, podemos co-jugar e insertarnos en el juego” (SvG, p. 188).

El niño-Rey (*Baileus*) de Heráclito es el *aion*, la eternidad, y junto con ello, como

dice Heidegger, es el “sino del ser” (“*Seins-geschick*”): “Así que también hay niños grandes. El niño más grande, real, gracias a lo apacible de su juego, es aquel secreto del juego al que el hombre y su tiempo de vida son llevados, en el que su esencia es puesta en juego. / ¿Por qué juega el niño grande del juego del mundo, ese niño avistado por Heráclito en el  $\alpha\omega\nu\upsilon$ ? Juega porque juega. El “porque” se sumerge en el juego. El juego es sin “por qué”. Juega en tanto que juega. Sigue siendo sólo juego: lo más alto y lo más hondo”. / Pero este “sólo” es Todo, lo Uno, Único. /.../ La pregunta queda: si nosotros, al oír las proposiciones de este juego, co-jugamos y nos ajustamos a él” (SvG, p. 188).

En concordancia con esta dimensión lúdica ontológica, el hombre juega porque de antemano es puesto en juego: “Gracias a ese salto, el pensar accede a la amplitud de aquel juego en el que está puesta nuestra existencia de hombres. Sólo en la medida en que el hombre es llevado a este juego, y puesto allí en juego, es capaz de jugar él de verdad, y de seguir estando en juego. Pero, ¿en qué juego? / Apenas si hemos hecho la experiencia de este juego ni lo hemos pensado en su esencia, es decir, en aquello que se juega y quién lo juega, así como en el modo en que

haya que pensar aquí el jugar. Aún cuando aseguremos que el juego aquí mentado –en el que descansa el ser en cuanto ser– sea un juego elevado y quizás el más elevado, libre de todo arbitrio, con ello se habrá dicho poco, en tanto que ese carácter de lo elevado y lo más elevado no sean pensados desde el secreto del juego” (SvG, p. 186).

### 3

#### 3.1

Así como se descubren nítidamente un estadio ontológico y otro epistemológico de la razón suficiente, así habría un tercer estadio existencial de ella. En éste ya no se trata de que todo obedezca a una razón suficiente para ser lo que es y comportarse como se comporta, ni tampoco de que en el conocimiento volvamos a dar el fundamento, sino de que damos nosotros mismos el fundamento o la razón suficiente a lo que hacemos o dejamos de hacer.

Aquí entra a tallar la dimensión lúdica de la existencia humana, puesto que ese fundamento que damos lo ponemos en juego; es más: apostamos por él, porque él se justifique.

Si nos vamos a vivir por un tiempo a la Región Austral de Chile, estamos apostando

por el fundamento o razón suficiente que justificaría esto, y puede constituir ello una experiencia enriquecedora, pero también podría suceder que no hay tal, en cuanto a que no logremos una comunicación apropiada con la gente; o en cuanto a un entorno natural, que nos resulte demasiado hostil. Y así ocurre en todo, como que estamos poniendo en juego una o múltiples razones suficientes.

Ello nos muestra el dominio omnímodo de la razón suficiente. Lo que atañe a lo decisonal ha llegado a abarcar prácticamente todo lo humano. Hay en esto algo paradójal: es tal el poder que tiene lo decisonal en el hombre que, respecto de muchas decisiones, lo único que tenemos que hacer es atenernos a lo ya establecido. Es lo que ha pensado Heidegger a través del fenómeno del ‘se’ o ‘uno’ (*das Man*) que rige sobre la cotidianidad, uno de cuyos caracteres es el de la ‘descarga’ (*Entlastung*); éste equivale a que respecto de lo que decidimos, juzgamos o hacemos siempre podemos echar mano de lo que *se* decide, juzga o piensa, descargándonos con ello de toda responsabilidad individual.<sup>7</sup>

Es lo que tiene que ver al mismo tiempo con el aspecto maquínico del mundo (y del mundo de la razón suficiente), ya que

lo propio de una máquina es su acción a través de múltiples “decisiones”, y cada una de las piezas de ella actúa en función de las “decisiones” tomadas por la máquina como un todo.

Mas, ocurre, siguiendo a Heidegger, que el juego es *sin por qué*, como en expresiones de otros filósofos del juego, como es el caso de Eugen Fink: el juego es sin-finalidad, o como es el caso de Roger Caillois: el juego es improductivo. En este sin-por-qué, en esa sin-finalidad, en esa improductividad el juego descansa propiamente en sí mismo, en su esencia.

En conexión con ello, hay que agregar que las vivencias más radicales del ser humano suponen una suspensión de la razón suficiente, vale decir, son vivencias en las cuales me entrego a lo Otro, a que ello me invada, se apodere de mí, como puede ser para el místico, Dios; para el artista, el tema; para el filósofo, el ser.

194

Estas vivencias son las que Bataille plantea como las propias del erotismo, entendido éste como una “inserción en el *continuum*”. En ellas sucede que fuimos fuera de nuestras discontinuidades individuales, protegidas por interdictos de distinta especie, que entonces transgredimos.<sup>8</sup>

Pero, la mencionada suspensión de la razón suficiente no se manifiesta únicamente en estas vivencias que hemos llamado radicales, sino muy frecuentemente cuando nos entregamos a la contemplación de la rompiente, o cuando nos dormimos.

De todos modos, el problema del hombre contemporáneo es ser simplemente como el topo kafkiano, vale decir, escasamente suspender la razón suficiente.

### 3.2

El *agon*, como ningún otro juego es el que más reproduce la razón suficiente. En todos los otros el juego se despliega más en su elemento esencial del *sin por qué*. Ya sea porque es el alea en el cual nos entregamos al veredicto de otra instancia; en el *mimicry*, porque jugamos a ser otro; o en el *ilinx*, porque el vértigo nos lleva a un trance o éxtasis.

Aun así, el espacio y tiempo aislados de los juegos permite que ellos se desplieguen de manera muy diáfana, asegurando con ello el irrestricto respeto a las reglas, como la igualdad de oportunidades de los contendientes. (Esto lo comparten *agon* y *alea*). Mientras que en los juegos de *agon* del mundo, precisamente por no haber tal aislamiento y separación, rara vez se da la

efectiva igualdad de oportunidades y con suerte el fair play.

“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. Éstas 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 posibilidades de demostrar su valer, o, en la otra escala, exactamente las mismas oportunidades de recibir un favor” (Jyh, p. 51-52).

Hay de este modo una manifiesta tensión entre juego y mundo, la cual, vista en sus pliegues íntimos, corresponde a la tensión entre un mundo dominado por la razón suficiente, y el juego.

Ahora bien, si nuestra sociedad es una de *agon-alea*, es significativo que estemos aquí ante una amalgama. Al mezclarse unos jue-

gos con otros, se potencian mutuamente, de lo cual resultan fenómenos sinérgicos.

En las culturas del hombre arcaico se ligan el simulacro de ser otro con el vértigo asociado a esa transformación, es decir, se ligan *mimicry* e *ilinx*. Ello se refleja en lo que hace el chamán o cualquier miembro de una tribu en sus prácticas rituales, intentando hacerse uno con un espíritu o con la fuerza de un animal.

A su vez, si los contendientes en un juego de *agon* son muy parejos, es probable que se hagan apuestas en torno a quién ganará la partida, interviniendo por lo tanto el alea. Y a la vez sucede se hace presente el *ilinx*, en cuanto a que esa equiparidad y la correspondiente incertidumbre de cada movida y del final de la partida crispa los nervios e induce no sólo a los jugadores, sino a los espectadores a ser presas de una algarabía, de un éxtasis.

Y en el mundo dominado por la razón suficiente ocurre lo mismo. Es más, parece que desde hace algún tiempo, probablemente desde el holocausto, desde Hiroshima y Nagasaki, o desde el ataque a las Twin Towers –difícil decirlo– viviéramos en un juego de vértigo de un carácter cada vez más ininterrumpido.

Se cumple con ello el destino de todo juego de *agon* que hace sinergia con el *ilinx*, sólo que esto ha llegado a ser la impronta de nuestro mundo.

---

## Notas

- <sup>1</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, trad. de Jorge Ferreiro, FCE, México, 1967. En adelante 'Jyh'.
- <sup>2</sup> John Rawls, *Teoría de la justicia*, Trad. de María Dolores González, FCE, México, 1995, p. 20-21.
- <sup>3</sup> Cfr. *Historia de la ética*, editado por Victoria Camps, Tomo III, art. "La psicología moral (de Piaget a Kohlberg)" de José Rubio Carracedo, Edit. Crítica (Grijalbo), Barcelona, 1989, p. 485 ss.
- <sup>4</sup> Heidegger, *Der Satz vom Grund*, Edit. Neske, Pfullingen, 1971, p. 192. Se citará esta edición por medio de la abreviatura 'SvG', trad. mía. / Ed. cast.: *La proposición del fundamento*, trad. de Félix Duque y Jorge Pérez de Tudela, Edic. del Serbal-Guitard, Barcelona, 1991.
- <sup>5</sup> Leibniz, *Theodizee*, Edit. Insel, Frankfurt am Main, 1986, I Parte, # 44, trad.m./ Ed. cast.: *Teodicea*, # 44, en: *Obras*, Tomo V, trad. de Patricio Azcárate, Casa Editorial de Medina, s/a.
- <sup>6</sup> Franz Kafka, *Der Bau (La obra)*, en: *Beschreibung eines Kampfes (Descripción de una lucha)*, Edit. Fischer, Frankfurt am Main, 1989, p. 139. Las citas de este texto son trad. mía. En adelante 'Lo'.
- <sup>7</sup> Cfr. Heidegger, *Sein und Zeit*, Edit. Niemeyer, Tübingen, 1977, par. 27. Ed. cast.: *Ser y tiempo*, trad. de Jorge E. Rivera, Edit. Universitaria, Stgo., 1997. *Ser y tiempo*, trad. de José Gaos, Fondo de Cultura Económica, México, 1962.
- <sup>8</sup> Cfr. Georges Bataille, *El erotismo*, trad. de Antoni Vincens, Tusquets Editores, Barcelona, 1992, p. 43 ss.