

“TEORIA DE LOS JUEGOS”, DE ROGER CAILLOIS

He aquí, por fin, el libro jugoso, severo y exhaustivo, llenando un hueco contundente dentro del campo copiosísimo de los ensayos.

Bien se avino con este género, como cauce natural y propio, la página secreta de los símbolos, la elegancia o los sueños. Pero a tan seria tarea como es el ensayar parecía escaparse de consuno, por derecho antagónico, el tema fabuloso y salpicante de los juegos.

Llega ahora este libro, coetáneo con el del mismo autor *Les Jeux et les Hommes*, en el que se ha vertido, según nota adjunta de la edición, casi todo el contenido de la “Teoría de los juegos” (1); trátase, pues, de un libro matriz y categórico. Implica la obra todo un sistema de consideraciones y descubrimientos. Busca y encuentra por sobre el fenómeno vital y sociológico de los juegos toda una serie de correlaciones y causas, de esencias íntimas y alegres, representativas y mortales, volcadas por las áreas de las artes, los ritos, las culturas. Y que sólo por mano de este agudo sociólogo, que no es en menos un acendrado espíritu artístico, hubiese podido hallar. Porque no es este libro, tan ancho y consuntivo, un bello y adornado precipitado lógico, sino un admirable portento de intuición.

Tiene Roger Caillois, aparte de sus labores directoras en *Lettres Françaises* (1941-45), *La France Libre* (1945-47), *Confluences* y *La Licorne* (1945-48), y actualmente en *Diogène*, un vasto y hermoso precedente en obras tan significativas como *Procès intellectuel de l'Art* (1935), *Le Mythe et l'Homme* (1938), *Puissance du Roman* (1940), *Les Impostures de la Poésie* (1945), *Quatre Essais de Sociologie Contemporaine* (1951), *L'Incertitude qui vient des Rêves* (1956), y otras aquí no reseñadas, todo lo cual expone, de un modo bien patente, su certera disposición intelectual y literaria.

Llévanos Caillois, como por un laberinto conceptual, prodigioso y brillante, a través de todo un proceso histórico: el de la aglutinación de una teoría sobre la naturaleza esencial del juego. Nos muestra cómo Schiller, en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre*, supo descubrir la concreta influencia del juego en la vida de las culturas. Más preocupado por extraer de éste la condición íntima del arte, queda a la sombra de sus propios trabajos, entretenido en los deleites de unas implicaciones sociológicas. Muévenos luego hacia Spencer: “el juego es una dramatización de la actividad del adulto”. Y así, más tarde, Wundt nos informa que “no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo”. Condúcenos

(1) ROGER CAILLOIS: *Teoría de los juegos*, ensayo. Biblioteca Breve. Editorial Seix Barral, S. A. Barcelona, 1958, 193 págs.

luego hasta Karl Gross. Para él, los juegos eran ejercicios mediante los cuales los niños o los animales jóvenes se preparan a las tareas de la vida adulta. Los juegos no enseñan oficios, desarrollan aptitudes. Luego, si los juegos no son representación, sino anticipación de actividades útiles y serias, será posible deducir de la naturaleza del juego el carácter y matiz de las culturas. Sobre la base de esta tesis, Huizinga concluye que la civilización surge del juego. Toma Roger Caillois el problema en este punto del proceso y, a partir de lo expuesto por Huizinga, comienza a edificar su propia teoría.

Si la influencia de los juegos es tan decisiva en las manifestaciones y los fondos de la cultura, es necesario que aquéllos comparezcan como un todo más complicado y diverso de lo que hasta ahora se había imaginado. Si sus resortes son tan poderosos, no es ya lógico pensar que sus fuentes se acaudalen en el solo y retozón gorgoteo. Entonces se lanza el ensayista a la búsqueda de unos impulsos primarios que definan y separen las distintas categorías de los juegos.

Descubre una concreta afinidad entre éstos y el misterio. Existe, en efecto, un eje puro, un identificable mecanismo psicológico y corpóreo. El salto, la rayuela, el escondrijo. El carnaval, y viceversa, tiene un algo de rito, de la danza, del juego, de la gallina ciega y el teatro de mimo. Pongámonos otra vez al lado de Chesterton para clamar por la alegría, la salvación y el dinamismo que representan los misterios.

Ciertamente que el secreto, el disfraz, se prestan bien a la actividad jugadora. Mas esta actividad se ejecuta en detrimento del misterio. El juego lo airea, lo manifiesta y, como dice Caillois, *lo gasta*. En cambio, cuando el secreto, la máscara o el atuendo desempeñan una función sacramental, entonces no hay sino una institución. Para que haya rito el misterio ha de ser reverenciado. Para que haya arte ha de ser intuído y representado. Por otra parte, el juego se diferencia de las artes en que no crea riquezas ni obras.

Distingue luego el autor entre juegos reglamentados y ficticios. Los primeros se configuran dentro de una legislación arbitraria y específica de cada caso. Los segundos se aferran a la norma de una profunda irrealidad. Segrega más tarde los nuevos campos: el de las apuestas y juegos de azar, y el de la mímica e interpretación. Finalmente nos lleva a la clasificación más importante: la que los diferencia en orden a sus impulsos más primarios. Así, distingue entre juegos de *agô*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

En los primeros, o juegos de *agôn*, predomina el carácter de competición. Se presentan como la forma pura del mérito personal, dedicándose a manifestarlo. En los niños, aun antes de que aparezca su sumisión a las competiciones reguladas, se observan pruebas mortifican-

tes y extrañas, los juegos de ascetismo. Todos los juegos de este grupo son de gran importancia en el proceso psicológico de la confirmación de la responsabilidad.

Los juegos de *alea* (del latín: juego de dados) señalan e incorporan el favor del destino. La justicia es aquí solicitada de otro modo. Se busca su ejercicio en condiciones más ideales. Hay una disminución de la libertad y la voluntad. Pero hay un vértigo. En los juegos de *agôn* y *alea* el jugador se evade de la realidad haciéndola diferente.

Los juegos de *mimicry* (en inglés: mimetismo de los insectos) son otra forma de evasión. Despojan pasajeramente de la propia personalidad para convertirla en otra. Hay una suspensión de lo real. El carnaval, la máscara, encubren al personaje social y liberan, alegre, trágicamente, al verdadero.

Tras los juegos de simulacro aparecen los de *ilinx* (nombre griego del torbellino de agua) o de vértigo. Aniquilan la realidad de una manera ciega, brusca y mecánica. Es el juego del pánico voluptuoso, de la pérdida de la estabilidad de la percepción. Los derviches buscan con afán el éxtasis dando vueltas sobre sí mismos, girando como astros, bajo el batido del tambor. En Méjico, los voladores, huastecas o totonaques se encaraman hasta la punta de un alto mástil. Falsas alas de tela cuelgan de sus muñecas. Disfrazados de águilas, se abaten en maravillados y redondos vuelos hasta que la cuerda toca tierra. Es la danza del sol poniente que acompañan por todo el aire los pájaros muertos divinizados.

Extiéndese luego Caillois sobre los aspectos de la corrupción de los juegos, señalando toda una red de sujeciones morales, sociales y legales. Estudia las múltiples interdependencias de los juegos y las culturas. Presente, con aquella imaginación propia del demonio de Maxwell, la caída de Atenas en las aporías de los sofistas, la de Bizancio en las disputas del hipódromo. Vuélcase por fin en sumarísimos análisis psicológicos, matemáticos y sociológicos. Concluye pensando que quizá sólo ciertas categorías de juego sean fecundas: las de competición y simulacro. Quizá las otras, las de azar y vértigo, sean tan sólo inexpiables y devastadoras. Pero en todo caso, las complicidades, las simetrías y relaciones son demasiado fuertes y complejas, y es temerario pronunciarse sobre esto. Dejemos el misterio, el juego oscuro y girante, entregado a sí mismo, edificándose, como cuando "los saltos desordenados de la alegría se convierten en danza".—RAFAEL SOTO VERGÉS.