



Juego de Logos.

Game of Logos.

DOI: 10.32870/sincronia.axxv.n79.7a21

Leopoldo Edgardo Tillería Aqueveque

Instituto Nacional de Capacitación Profesional INACAP. (CHILE)

CE: leopoldo.tilleria@inacapmail.cl / ID ORCID: 0000-0001-5630-7552

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional

Recibido: 24/09/2020

Revisado: 22/10/2020

Aprobado: 03/11/2020

RESUMEN

Poco se ha dado la filosofía –ni hablar de las ciencias modernas- en explicar de qué trata esto del juego. Ningún tratado, pocas fenomenologías y casi ninguna hermenéutica, dedicadas a algo tan trivial y complejo, a la vez, como es el juego. ¿A qué jugamos? ¿Cómo lo hacemos y con qué fin? ¿Encubre el juego algún sentido misterioso? ¿Qué hay del *logos* con el juego? Desde una perspectiva esencialmente ontológica, el artículo aborda estas interrogantes mediante una breve exégesis de los pensadores que parecen fundamentales a la pregunta por el juego. El sentido del juego, entonces, aflora en una relación ritual y casi cosmológica con el mismo azar. El guiño del título a la archifamosa novela de George R. R. Martin, no solo buscaba un mero juego de palabras que anticipara –en la idea de un *logos* “jugando”- la posibilidad de una aclaradora crítica de la razón lúdica, pensada ya por Holzapfel en 2003. *Juego de Tronos* sería, en realidad, algo así como el paradigma del juego posmoderno, un verdadero punto de fuga para un desconcertado *Homo ludens*.

Palabras Clave: Azar. Juego. Holzapfel. *Homo ludens*. Sentido.

ABSTRACT

Philosophy has given little –not to mention modern sciences- in explaining what this game is about. No treatise, few phenomenologies and almost no hermeneutics, dedicated to something so trivial and complex, at the same time, as is the game. What do we play? How do we do it and for what purpose? Does the game cover some mysterious meaning? What



about the *logos* with the game? From an essentially ontological perspective, the article addresses these questions through a brief exegesis of the thinkers that seem fundamental to the question of the game. The meaning of the game, then, emerges in a ritual and almost cosmological relationship with chance itself. The nod in the title to the famous novel by George R.R. Martin, was not only looking for a mere play on words that anticipated –in the idea of a *logos* “playing”- the possibility of a clarifying criticism of the playful reason, already thought by Holzapfel in 2003. *Game of Thrones* would be, in reality, something like the paradigm of the postmodern game, a true vanishing point for a bewildered *Homo ludens*.

Keywords: Chance. Game. Holzapfel. *Homo ludens*. Sense.

Introducción

En el juego está todo. Hasta en las circunstancias más radicales del ser humano, aquellas que pudieran incluso decidir cuestiones trascendentales, como la vida, la herencia de nuestra especie o nuestra vida amorosa, hay “en juego” algo, las más de las veces de forma dramática. El juego nos mantiene en vilo. Curiosamente tiene tintes de destino. Se asemeja más bien a un titiritero que con una gran carcajada nos deja inmóviles en una determinada posición, mientras procede a mover las otras piezas de nuestra existencia, para, luego de volver a darnos movimiento, hacer con sus hilos que el juego continúe. Y, aun así, nos fascina. No por nada la teoría del juego tiene hoy un papel relevante en el diseño de estrategias empresariales en buena parte del mercado. Sería, en este caso, justamente, un juego económico. Huizinga (2000) dirá, en su conocido *Homo ludens* (1938): “El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego. Puede elevarse a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio” (p. 21). Como se advierte en este comentario del filósofo neerlandés, el juego también coquetea con lo sagrado. Entonces nos preguntamos: ¿Qué es el juego? ¿Dónde habita? Y, sobre todo, ¿cómo? ¿Cuál es, si pudiera decirse así, su partida de nacimiento? ¿Es, acaso, una mera jugarreta?

En su *Lógica del sentido* (1969), Gilles Deleuze afirma la inmanencia del ser en la idea de un devenir, “determinado” precisamente por el azar absoluto. Lo notable es que la figura que propone el francés para explicar este modo de afirmación es... la tirada de dados. Dice Deleuze (2005):



Cada tirada es en sí misma una serie, pero en un tiempo más pequeño que el mínimo de tiempo continuo pensable [...] Las tiradas son sucesivas unas respecto de otras, pero simultáneas respecto a este punto que cambia siempre la regla, que coordina y ramifica las series correspondientes, insuflando el azar a todo lo largo de cada una [...] El juego ideal del que hablamos no puede ser realizado por un hombre o por un dios. Sólo puede ser pensado, y además pensado como sin sentido. (pp. 48-49)

Desde luego, esta carencia de sentido del juego advertida por Deleuze se refiere a un sentido consciente, hasta, cabría suponer, lógico, al modo como se regulan o calibran las máquinas de juego para diversión de los jugadores. En otras palabras, este gran juego –el juego del ser por medio del azar- solo tiene sentido, a su vez, pensado únicamente como un juego puro. Como señala Díaz (2012): “En verdad, Jugar el juego de la inmanencia es *afirmar* la totalidad de lo que sucede en una sola tirada de *los dados*” (p. 92).

Intentaré, mediante una breve exégesis de algunos autores que me han parecido fundamentales, desarrollar una aproximación al juego entendido como fenómeno existencial y, al mismo tiempo, esclarecer la posible vinculación que habría entre juego y sentido. Ya autores como Schiller, Baudrillard, Caillois, Deleuze, Holzapfel, o el mismo Heráclito, se han referido en distintos momentos al problema del juego. Por cierto, la lista podría incluir también a Heidegger y al segundo Wittgenstein y sus juegos del lenguaje. En todo caso, más que de una recopilación de estas “teorías”, se trata acá, sobre todo, de preguntarnos cómo es que el juego pudiera seguir entendiéndose en plena era del Big Data como un fenómeno capaz de donar sentido, o visto de otra forma, qué tendría que ver hoy el juego, por ejemplo, con la infoxicación o la Inteligencia Artificial. Hago la salvedad de que, si bien se trata acá de una aproximación desde la filosofía del juego, su desarrollo queda, por mucho, permeado por otras disciplinas, que han mostrado una preocupación igual o mayor que la propia filosofía por el fenómeno del juego, como la crítica literaria, la sociología o la antropología filosófica. De esta manera, las cuatro secciones que forman este escrito se centrarán en las respectivas teorías sobre el juego de Huizinga, Caillois, Baudrillard y Holzapfel,



siguiendo una suerte de columna vertebral en relación al binomio juego/sentido. Las conclusiones intentarán conectar la noción de juego con algunos alcances de la posmodernidad.

Huizinga, el juego como fundamento

En su *Homo ludens*, Johan Huizinga se pregunta por la naturaleza del juego, por aquello que el juego es o representa para el ser humano. Entre varias características que le asigna, llama la atención, contra toda explicación de orden biologicista o espiritual, aquella que lo define como un fenómeno enraizado en lo estético (Huizinga, 2000, p. 13). El juego, pues, afecta nuestra sensibilidad. En tal medida, y al tratarse de una expresión estética que también podemos apreciar sin mayores inconvenientes en los animales, no podría –se sigue– corresponder a un fenómeno racional. La razón, luego, queda fuera de su fundamento. Como lo ve Carreras (2017): “Con esta declaración de intenciones, Huizinga reivindicaba el juego como fenómeno cultural (y no como una simple función biológica)” (p. 108). Sin embargo, a pesar de no ser el juego en la comprensión de Huizinga un fenómeno de tipo racional, todo juego inevitablemente significa algo. Con esta conjetura, el juego quedaría inscrito de modo definitivo en la dimensión del sentido. Más todavía, Huizinga será taxativo en esta especie de encuadre onto-antropológico del juego y llegará a decir que es la única dimensión humana imposible de ser negada. Escribe en *Homo ludens*: “Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no” (Huizinga, 2000, p. 14).

El juego de Huizinga (2000) es ante todo una *performance* del jugador, que cristaliza en la construcción o “transmutación [mediante su participación en el juego] en formas de vida animada” (p. 15). En cualquier caso, difícilmente pudiera llegar a comprenderse la teoría de Huizinga si en paralelo no se da por sentada su creencia en la propia cultura como un ente lúdico. Su tesis central es que el juego es el fundamento de la cultura, dado que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están precisamente impregnadas de juego (Ríos, 2009, p. 5). Subraya Huizinga (2000), a propósito de la síntesis juego/cultura en el Imperio romano:



El carácter lúdico se manifiesta, con la mayor fuerza, en el famoso *panem et circenses*. Pan y juego era lo que el público pedía al estado [...] La sociedad romana no podía vivir sin juego, que constituía para ella un fundamento de existencia, lo mismo que el pan. (p. 225)

Al respecto, y yéndonos a otra obra del antropólogo neerlandés, *El otoño de la Edad Media* (1930), vemos que justamente la configuración de las órdenes militares y la asignación de los votos caballerescos parecen estar fuertemente cimentadas en el juego:

El voto caballeresco puede tener una significación ético-religiosa, que lo coloca en la misma línea de los votos eclesiásticos; o su contenido y su significación pueden ser de una naturaleza erótico-romántica; o finalmente, puede el voto haber degenerado en un juego de corte sin mayor significación que la de un pasatiempo. De hecho, se dan unidos estos tres valores. La idea del voto oscila entre la suprema consagración de la vida al servicio del más elevado ideal y la más vana burla en el jocoso juego de sociedad, que se mofa del denuedo, del amor y de los intereses del Estado. El juego es el elemento que prepondera; los votos llegaron a tornarse en su mayor parte un ornato de las fiestas cortesanas. (Huizinga, 1998, p. 126)

No obstante, esta aparente funcionalidad, el juego, tal como ocurre con el libre juego de la imaginación y el entendimiento en el juicio de belleza kantiano, es por completo desinteresado. El juego no persigue por sí mismo ningún otro propósito que no sea simplemente el de experimentar esa fruición de jugar; y como ya ha quedado insinuado, adquirirá en Huizinga (2000) una misteriosa estela de sacralidad: “Sin embargo, el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado” (p. 22). De esta laya, quedará además estrechamente ligado a las nociones de sacralidad y de guerra. El concepto de divinidad y de la propia muerte se hallarían en Huizinga (2000), de manera insospechada, en el propio fundamento del juego: “El torneo medieval era un combate paródico, un juego, por lo tanto; pero parece que en su forma primitiva poseyó sangrienta severidad y que se combatía hasta morir [...]” (p. 117). Si lo sacro y el paso de la vida a la muerte (aspectos que



Huizinga llega incluso a conectar con el mito) están determinados por el juego, entonces la misma existencia queda, por así decir, atravesada lúdicamente. Como acota Yepes (1996), confirmando esta suerte de idea de juego sagrado: “Si entendemos la liturgia como una de las formas lúdicas, cosa que no puede hacerse más que con los matices adecuados, que eviten tomarla como algo poco serio, vemos que en ella se realiza el contacto con la divinidad” (p. 48).

Los juegos de Caillois

Roger Caillois, por su parte, desarrollará una fenomenología del juego centrada en la noción de regla. Serían los de Caillois, por tanto, juegos reglados; idea que posteriormente será replanteada de manera radical por Jean Baudrillard en *De la seducción* (2000). Sin embargo, estas reglas en Caillois son reglas inherentes al juego, vale decir, no es que se trate de un juego alterado por una realidad no lúdica de la regla. Al contrario, se trata, como quien dice, de convenciones que los propios jugadores del juego se dan a objeto de que su participación en él tenga sentido. Serían propiamente reglas internas del juego, que solo pueden tener sentido en la medida que uno se atreve a seguirlas y, por tanto, a jugar según ellas. La regla del *Monopoly*, por ejemplo, de “ir a la cárcel” si los dados lo determinan, solo adquiere sentido en la medida que el jugador ya ha dado una vuelta y ha experimentado el vértigo de poder también “saltarse” esa sanción y seguir, así, acumulando bienes o dinero, o recuperarse de alguna pérdida, que es precisamente el propósito o el sentido del juego.

Para Caillois (1986) el juego queda determinado por dos principios fundamentales: *paidiá* y *ludus*. Como veremos, ambos se hallan íntimamente conectados. El primero, la *paidiá*, “es definida por rasgos tales como ‘capacidad de improvisación y alegría’, ‘diversión’, ‘turbulencia’, ‘libre improvisación’, ‘despreocupada plenitud’, ‘fantasía desbocada’, ‘naturaleza anárquica y caprichosa’, ‘necesidad de agitación’ y ‘deseos de engañar o desafiar’” (Medina, 2016, p. 190). El *ludus*, en cambio (al que Holzapfel prefiere traducir como “obstáculo”), funciona más bien como el instinto regulador de la libre improvisación que representa la *paidiá*. A decir de Medina (2016), “[el *ludus*] es resultado de la regulación de esa turbulencia instintiva bajo ‘convencionalismos arbitrarios’. Éstos



no son otra cosa que las reglas de juego [...] con la finalidad de hacer más difícil la consecución del resultado deseado” (p. 190). Ahora, si se mira con más detención, no podemos sino sorprendernos de la similitud de esta “cartografía” del juego de Caillois y las facultades que Kant ha descrito que se ponen en movimiento justamente en su teoría de lo bello, en este caso, imaginación y entendimiento. De hecho, literalmente Kant habla en varios pasajes de la tercera crítica como del “libre juego” de ambas facultades. Pero no solo eso, precisamente la imaginación kantiana, así como la *paidiá* de Caillois, harían las veces de aquella fantasía desbordante que, si no se le pone atajo, podría llevar a la razón hacia un infinito de ideas que la desbordarían dramáticamente. De modo análogo, el entendimiento en Kant cumple estoicamente esa misión que Caillois le asigna al *ludus* en su teoría del juego. De ahí que Kant diga de forma explícita que en este libre juego el entendimiento es el encargado de dar límites a la imaginación y, puntualmente, de establecer “la comprensión intelectual del objeto” (Real, 2015, p. 194).

A partir de este antecedente, y como es archiconocido, Caillois clasificará los juegos en cuatro tipos: juegos de *agon*, de *alea*, de *mimicry* y de *ilinx*. Los juegos de *agon* son básicamente los juegos de competencia (uno pudiera clasificar aquí a la mayoría de los deportes). Como bien apunta Holzapfel (2003), en estos “se trata propiamente de una puesta a prueba de destrezas y habilidades, es en ellos donde se hace más presente el apego a la razón suficiente” (p. 74). No obstante, insiste el filósofo chileno, no debe olvidarse que el juego en sí mismo (o sea, todo juego), “al tener un fundamento y una finalidad únicamente en sí mismo, significa de antemano una suspensión de la razón suficiente” (Holzapfel, 2003, p. 74). Desde el punto de vista de su desarrollo propiamente tal, los juegos de *agon* suponen una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer, disciplina y perseverancia: el *agon* se presenta como la forma pura del mérito personal (Caillois, 1986, p. 45). A su vez, los juegos de *alea* o de suerte corresponden a aquellos donde el azar es lo fundamental, pero en los que también interviene el destino, en definitiva, lo trascendente, en lo que no se tiene en cuenta nuestros méritos personales (Holzapfel, 2003, p. 75). Si tuviéramos que decirlo así, se trataría de aquellos juegos más cercanos a la divinidad, a los designios de lo sobrenatural. Literalmente, serían aquellos juegos en los que se



“echa a suerte” el resultado de nuestra participación. El ajedrez en línea, por ejemplo, usualmente implica jugar con contrincantes de los que no tengo la más mínima información, y que incluso me serían, en la práctica, indiscernibles de un ordenador. Por otro lado, el conocido *Blackjack* –un clásico de los casinos– supone también una serie de determinaciones aleatorias, entre ellas, la recepción de las dos cartas iniciales de cada mano. La tirada de dados, desde luego, bien podría ser la expresión máxima de este “azar total”.

El tercer tipo de juego que identifica Caillois, los de *mimicry*, son esencialmente los juegos de representación o de rol. Pensando en estos juegos enseguida evocamos nuestra niñez, aquellas escenas en que nos transformábamos en “papá” o “mamá”, o en un doctor, incluso en “policías” y “ladrones”, según el conocido juego. La realidad, desde el momento en que asumimos cada uno de esos papeles, ¡cambia en un pispás! Sin embargo, como se trata de un juego, nunca la desconexión es completa, es decir, no se trata –en la propia rutina del juego– de juegos de evasión, sino de evocación. Tal como lo observa el mismo Caillois (1986):

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. (p. 55)

Los últimos juegos descritos por Caillois son los juegos de *ilinx* o de vértigo. Se trata de aquellos juegos en los que lo decisivo, como se supondrá, es el riesgo; y este puede ir, por ejemplo, desde la concepción del ala delta o del *offshore* como deportes-juegos de alto riesgo, hasta el juego de pelota que practicaban algunos pueblos precolombinos de Mesoamérica, y donde el equipo perdedor (o ganador, según un debate aún no resuelto por los historiadores) era literalmente sacrificado. En todo caso, la montaña rusa parece reflejar este tipo de juego por antonomasia. Como lo expone Caillois (1986), los juegos de *ilinx*: “[...] 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 [...] se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento [...]” (p.



58). Holzapfel (2003) lo sintetiza con toda claridad: “así, como acabamos de ver, el *alea* despierta en nosotros lo intelectual y espiritual; sin duda que el *agon* despierta y acicatea nuestra voluntad; la *mimicry* nuestra imaginación, y el *ilinx* el cuerpo y la pulsión de muerte” (p. 79).

Baudrillard, el azar atascado

En su texto de 1990, *De la seducción*, Baudrillard describirá la seducción como juego. Mas, dado que la seducción es la contraparte ontológica del simulacro baudrillardiano, es decir, la ontología irreversible de lo posmoderno, el juego de la seducción ha de ser también un juego inadvertido, un juego contrario a la producción. El juego que relata Baudrillard es el juego artificioso, más cercano, si hubiera que buscar una suerte de símil, al juego de *alea* de Caillois, pero mediante una estrategia invertida, en otras palabras, yendo aún más allá de toda aleatoriedad y bloqueando toda posibilidad de determinismo azaroso. Ahora, si esto es así, si hay algo así como un “más allá” de azar, parecido a un campo abierto al vértigo, entonces el juego de Baudrillard queda inscrito al mismo tiempo en el dominio de los juegos de *ilinx*. De ahí que Baudrillard oponga a lo lúdico el juego. Escribe en la obra citada: “¿Qué ocurre con un partido de ajedrez jugado con un ordenador? ¿Dónde está la intensidad propia del ajedrez, dónde está el placer propio del ordenador? El uno pertenece al orden del juego, el otro al de lo lúdico” (Baudrillard, 2000, p. 151). El concepto exacto utilizado por Baudrillard es el de azar abolido. No solo se trata de que esperemos a que el azar haga lo suyo en una tirada de dados, o en un sorteo de lotería, donde existe una posibilidad estadísticamente medible de que yo sea el ganador, sino en especial de que este mismo azar quede atascado en una misteriosa indeterminación, por decirlo así, a un paso de la incredulidad. Dice Baudrillard (2000): “El vértigo ideal es el de la jugada de dados que acaba por «abolir el azar», cuando, contra toda probabilidad, el cero sale varias veces seguidas, por ejemplo” (p. 139).

Holzapfel verá en la teoría del juego de Baudrillard una determinación abismal de la regla, que no es, en definitiva, la determinación de la ley. Sería, si entendemos bien a Holzapfel, la propia regla de la seducción. Dice el filósofo chileno:



La regla a la que se someten los juegos y los rituales sólo tienen un sentido inmanente (que es completamente arbitrario, como que en ajedrez el caballo se mueva como se mueve, o en un ritual haya que danzar alrededor del fuego). La ley, en cambio, es trascendente, puesto que tiene que justificarse en relación con algo *otro*, como puede ser su persecución del orden, la justicia social, el bien común, la seguridad. (Holzapfel, 2003, p. 103)

Si lo lúdico es el juego de la producción –expresada en las distintas fases del simulacro–, el juego de la seducción es el que integra de una manera sorprendente lo simbólico, lo ritual y lo placentero. En dichos de Baudrillard (2000): “No en tanto que pulsión de muerte [...], sino [como] una forma de hechizo ritual, de ceremonial en el que los signos, al ejercer una especie de atracción violenta unos sobre otros, no dejan sitio al sentido [...]” (p. 140). El ajedrez parece ser la imagen perfecta del juego en Baudrillard. Al respecto, Gadamer se detendrá justamente en aquello que Baudrillard llamó “intensidad” del juego. Para el filósofo alemán, lo paradigmático del ajedrez radica en que el ajedrecista se entrega por completo al juego, en algo así como un desdoblamiento existencial. Ahí, en pleno éxtasis ajedrecístico, la seriedad del juego se funde con la misma entretención que seduce. Señala Gadamer (2017):

El juego solo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad [...] sino únicamente la seriedad misma del juego. El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas. (cit. en Peña, 2019, p. 11)

Por cierto, podríamos hablar de un fenómeno de ensimismamiento, de abandono, muy cercano al éxtasis místico relatado por varios filósofos de lo sagrado, entre ellos Bataille (1957). Peña (2019) lo observa muy acertadamente: “La seriedad reside en que el jugador debe abandonarse al juego puesto que, en caso contrario, el jugador no logra impregnarse de la libertad característica de la actividad y, en consecuencia, no accede al ansiado goce” (p. 11). Probablemente el caso de Emanuel Lasker sea el más ilustrativo de lo que se trata de decir con aquello de una intensidad fuera de toda medida. El ajedrecista prusiano dominó por décadas el ajedrez mundial a inicios del siglo XX y causó



una perplejidad sin precedentes, dado su particular estilo de juego, mezcla de ajedrez combinativo e intuición matemática. De esta laya, el siguiente pasaje de *La máquina de ajedrez*, de Robert Löhr (2007), refleja palmariamente este atributo de “mundo por sí mismo” que poseería, al modo de un imán, el ajedrez:

El turco ajedrecista fue vendido tras la muerte de Kempelen por su hijo Karl, por diez mil francos, al maquinista de la corte imperial real Johann Nepomuk Mälzel de Ratisbona, el inventor del metrónomo. Cuando Napoleón Bonaparte, en el año 1809, ocupó la ciudad de Viena, manifestó su deseo de jugar contra la máquina de ajedrez, y Mälzel arregló un encuentro en el castillo de Schönbrunn. El emperador francés era un reconocido jugador de ajedrez, pero perdió las dos primeras partidas contra el turco, o si se quiere, contra Johann Allgaier. En la tercera partida, el corso realizó en repetidas ocasiones movimientos equivocados, a raíz de lo cual el furioso androide barrió con su antebrazo todas las figuras del tablero, con gran diversión de Bonaparte. (p. 408)

Tal como sugiere Holzapfel (2003), comentando a su vez a Baudrillard, “este apoderarse el juego de nosotros es capaz incluso de alterar los códigos y los significados habituales que tienen las cosas para nosotros” (p. 104). Porque en el extracto citado: ¿Juega el emperador Bonaparte contra un androide? ¿Lo hace, trivialmente, un jugador contra otro? O, por el contrario, ¿lo hace, radicalmente, un ser humano contra una máquina de ajedrez?

Juego y sentido en Holzapfel

Teniendo en cuenta el esquema de Weischedel, Holzapfel concebirá el juego como una fuente dispensadora de sentido. Su *Crítica de la razón lúdica*, como se ha pergeñado, enfatiza precisamente esta mutua absorción entre juego y sentido. No obstante, Holzapfel también parece poner en aviso al lector de la decisiva influencia de Heidegger en su hermenéutica del juego. De tal modo que –permítaseme el giro- toda su antropología del juego la desarrolla Holzapfel siempre respecto de lo que sería el problema del sentido para el hombre contemporáneo. Si esto es así, lo que entonces hay en Holzapfel una verdadera crítica del juego posmoderno, asunto que, desde



luego, está en perfecta sintonía con su crítica de la razón lúdica. Se trataría, pues, del sentido del juego. Dicha crítica parece adquirir mayor vigor sobre todo a partir del comentario de Holzapfel sobre el juego en Deleuze. Esta perspectiva cifra la atención en la relación fundamental – constitutiva, diría yo- entre juego y azar. Visto de este modo, Holzapfel parece querer decir, por un lado, que la vida adquiriría pleno sentido –como recién se dijo- solo entendida desde el paradigma juego/sentido y que, por otro, tal paradigma adquiere sentido propiamente a partir de su conexión con el azar. Afirma Holzapfel (2003):

Volviendo al «juego ideal», lo que *se pone en juego* es así que la primera tirada (la *gran tirada*) es al azar, al caos, al *continuum*, al devenir (lo que se puede aparejar con ese inicial dejarse atrapar y ser apoderados por el juego), y el desafío sería que todas las tiradas particulares se realicen al modo de una distribución nómada (modificándose con cada tirada las reglas), y no sedentaria. (p. 117)

Para nuestro autor este juego ideal no puede, por tanto, fundarse en ningún principio o postulado que tenga que ver con algo parecido a una razón suficiente o con cierta versión calculada del ser anclada en la tradición. El fundamento de este juego ideal no puede ser sino la misma razón lúdica. Para Holzapfel (2011) –que sigue aquí al pie de la letra a Deleuze- el Gran Juego es el juego de alea, del azar/destino: “Estamos puestos en juego en el juego de alea, que al mismo tiempo consiste en jugar ese juego, que viene a ser al final un juego a la vez del morir” (p. 209). Puede percibirse con cierta claridad que la reflexión de Holzapfel en torno al juego está fundada en las críticas no solo de Deleuze, sino también en las de Baudrillard y en las del propio Heidegger, a quienes con toda razón pudiéramos reconocer como los grandes filósofos del sentido. Toda esta filosofía del juego, como quien dice, de corte transgresor, se orienta justamente en la dirección de un juego como lo denegado, como el *antilogos*, o si se quiere, como la no estrategia. Acota Holzapfel (2003): “Con ello, como es lo propio de nuestra sociedad, 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” (p. 131). Salta a la vista en el lenguaje del autor esa preocupación especial por los fenómenos cotidianos,



consustanciales a su antropología filosófica. Así, el *alea* (o azar absoluto) no solo escapa del *agon*, que termina apropiándose de los juegos de élite, como por ejemplo los deportes profesionales; el *alea*, además, se oculta, tiende a desaparecer de la vista de la misma razón suficiente. Se le puede ver, observa Holzapfel (2003), en recintos cerrados, donde se juega y se apuesta a esto o lo otro. Las apuestas clandestinas o los míticos combates del “club de la pelea” (donde no tengo idea quién será mi rival, ni qué habilidades combativas tiene... ¡ni siquiera cuánto durará la pelea!) parecieran responder por completo a esta idea de juego enteramente aleatorio, más allá del aparente desenlace agonal de cada lance.

Mas, Holzapfel asumirá una cierta distancia del análisis de Caillois y de Baudrillard en lo referido a la noción de jugador tramposo. Si bien ambos pensadores franceses dejan al tramposo fuera del juego, Holzapfel difiere en un sentido específico:

Para mí es convincente que el tramposo debe de quedar fuera de cualquier juego específico, y no solamente de uno agonal, pero me temo que en el caso del *homo ludens* real, concreto, cotidiano e histórico, el asunto es muy discutible, por la simple razón de que –me temo- que muchísimo más que medio mundo quedaría fuera del juego y no podría ser propiamente *homo ludens*. (Holzapfel, 2020)

De esta manera, Holzapfel sugiere que no obstante contar los juegos agonales (los que inapelablemente determinan la sociedad actual) con el *fair play* como uno de sus protocolos de regulación (de *ludus*, en la concepción de Huizinga), es insoslayable que la trampa, o si se prefiere, la vulneración de la regla, sea una condición absolutamente inherente y, por lo mismo, inseparable del propio *agon*. El *bluff* en el póker o el gambito Englund en el ajedrez, o algunas prácticas que traspasan el límite de lo ético, como el dopaje de atletas, el soborno de jugadores o equipos completos o la falsificación de documentación en certámenes de envergadura, parecen ser claros ejemplos de estas maniobras agonales. Ahora bien, dirá Holzapfel (2020), el *agon* es siempre el *alea* del *agon*, puesto que el *agon* que nos ha sido dado (nuestras capacidades, destrezas, habilidades),



justamente nos ha sido dado por el alea, por azar o destino. La filosofía del juego de Holzapfel no deja de ser una mezcla lúcida de una perspectiva existencial, estética y hasta cosmológica:

El juego de *alea* es el único juego que sería no solamente humano, sino incluso extrahumano, y que da lugar a que podamos hablar de un cosmos lúdico, como lo hace Heráclito de Éfeso en uno de sus aforismos o Martin Heidegger, que nos habla de un juego del ser. (Holzapfel, 2020)

Precisamente Constante da la razón a Holzapfel, en el sentido de que, tal como el filósofo de Valdivia lo ha venido planteando, el juego parece no ser una simple experiencia lúdica, digámoslo así, al estilo del más puro o sublime entretenimiento, sino, a decir verdad, la experiencia fundamental del ser humano, tal como Heidegger lo postula, vale decir, como el fundamento sin fundamento. Escribe Constante (2004):

En el juego se “apoya” el *Sein*, y no en ningún fundamento. El ser, para el pensador de *Das Ding* es el más sublime juego, un juego que nada tiene de caprichoso, pero para poder pensar el ser como juego, hay que penetrar primero en el misterio del juego. (p. 78)

Conclusiones

El guiño del título de este trabajo a la archifamosa novela de George R. R. Martin, no solo buscaba un mero juego de palabras que anticipara –en la idea de un *logos* “jugando”- la posibilidad de una aclaradora crítica de la razón lúdica, pensada ya por Holzapfel en 2003. *Juego de Tronos* representa –dicho abusivamente- la síntesis de la fenomenología del juego en la era posmoderna. Si bien la novela fue escrita hace ya más de 20 años, sus repercusiones en la industria del entretenimiento (o para decirlo en los propios términos de Huizinga, de la cultura) se extienden hasta nuestros días y, todo indica, se extenderán todavía por un buen tiempo más. Historia, magia, guerra, cosmología, ficción... en fin, prácticamente todos los atributos que nuestros autores han reconocido como constitutivos de la experiencia lúdica. Es cierto que las perspectivas de Huizinga, Caillois, Baudrillard y Holzapfel (los “elegidos” para esta suerte de reseña de la filosofía contemporánea del juego)



difieren entre sí precisamente en cuanto a la *performance* del juego (su relación con el ser, con el logos, con la cultura, con el propio ser humano, con el mismo azar). Ello da cuenta, con toda razón, de la complejidad del asunto. Que la actividad humana aparentemente más trivial de todas pudiera no llegar a tener cabida automática en el campo de las explicaciones racionales. Tal parece ser el mayor mérito de nuestros autores. Sin embargo, *Juego de Tronos* también es algo más. Es una especie de ícono de aquellas fuentes circunstanciales de sentido que en dichos de Holzapfel han terminado convertidas en fuentes programáticas de sentido. Su juego de tronos no solo ha sido reproducido –con un éxito notable– en televisión o en múltiples versiones para videojuegos (incluso con finales alternativos a discreción de los mismos jugadores). La propia Internet es hoy una plataforma completamente disponible para ver entera la saga. Y eso, sin contar el impacto económico en el marketing o en el turismo asociado a las locaciones donde se ha rodado la serie. No veo otro modo de interpretar a Díaz (2012), cuando plantea que el modo de subjetivación que se despliega en la forma *lúdico-estética* se torna una repetición variable desubjetivante. *Juego de Tronos* sería, en realidad, algo así como el paradigma del juego posmoderno, un verdadero punto de fuga para un desconcertado *Homo ludens*.

Referencias

- Baudrillard, J. (2000). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México D.F.: FCE.
- Carreras, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de Filosofia IV* (1), 107-118. doi: 10.7203/qfia.4.1.9461
- Constante, A. (2004). *Martin Heidegger, en el camino del pensar*. México. D.F.: UNAM.
- Deleuze, G. (2005). *Lógica del sentido*. Trad. de Miguel Morey. Universidad Arcis.
- Díaz, S. (2012). Deleuze y la subjetividad lúdico-estética. *Saberes. Revista interdisciplinaria de Filosofía e Educação*, 1(7), 87-99. Recuperado de <https://tinyurl.com/y5km526c>
- Holzapfel, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.



- Holzapfel, C. (2011). Fenómenos existenciales fundamentales de Eugen Fink: juego y muerte. *Revista de Filosofía* (67), 201-214. Recuperado de <https://tinyurl.com/y5yvwn57>
- Holzapfel, C. [Holzapfel Filosofía]. (2020, julio 8). El Homo Ludens y el Coronavirus [Archivo de video]. Recuperado de <https://tinyurl.com/y6t33h77>
- Huizinga, J. (1998). *El otoño de la Edad Media*. Barcelona. Altaya.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza.
- Löhr, R. (2007). *La máquina de ajedrez*. Barcelona: Grijalbo.
- Medina, K. (2016). Juega y sabrás lo que eres. *Ciencia y Cultura*, 20(37), 185-201. Recuperado de <https://tinyurl.com/y4nnvqp4>
- Peña, C. (2019). El ajedrez y sus múltiples posibilidades en la literatura: una aproximación taxonómica al ajedrez en *La vida que se va* [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- Real, M. (2015). Síntesis y reflexión en los juicios. La Teoría del Juicio en Kant [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ríos, M. C. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Konvergencias* (21), 3-18. Recuperado de <https://tinyurl.com/y6j9r8ap>
- Yepes, R. (1996). *La región de lo lúdico. Reflexiones sobre el fin y la forma del juego*. Cuadernos de Anuario Filosófico. Pamplona: Universidad de Navarra.