

La noción de "juego" en el pensamiento contemporáneo

Su aporte a la reflexión ética sobre la situación actual

Autor:

Ambrosini, Cristina

Tutor:

Maliandi, Ricardo

2003

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título en Doctor de la Universidad de Buenos Aires en Filosofía

Posgrado

TESIS
10-5-12

48.199

14 JUL 2003

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
Facultad de Filosofía y Letras
Doctorado en Filosofía

Director de tesis: Doctor Ricardo Maliandi
Consejero: Profesor Licenciado Carlos A. Cullen Soriano
Tesista: Profesora Licenciada Cristina Marta Ambrosini

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
Dirección de Bibliotecas

Tema: *La noción de 'juego' en el pensamiento contemporáneo. Su aporte a la reflexión ética sobre la situación actual*

Buenos Aires
Julio de 2003

INDICE

Prólogop. 3

Capítulo 1: *Homo ludens*

- 1.1. Las notas definitorias del concepto de juego.....p. 11
- 1.2. La clasificación de los juegos.....p. 17
- 1.3. Las culturas *subspecie ludi*.....p. 20
- 1.4. La falsa oposición entre el juego y lo serio en Platón.....p. 30

Capítulo 2: El elemento lúdico en la filosofía: de Pascal a Nietzsche

- 2.1. Matemáticas y juegos: de Pascal a Casanova.....p. 39
- 2.2. Educación del niño y juego: Rousseau y Kant.....p. 47
- 2.3. La interpretación estética del juego: Kant y Schiller.....p. 54
- 2.4. El símbolo del juego en Nietzsche.....p.60
- 2.5. La recepción nietzscheana del juego en Fink y Heidegger.....p. 93

Capítulo 3: Ludwig Wittgenstein: los juegos del lenguaje

- 3.1. El tratamiento del lenguaje en *Cuaderno azul*, *Cuaderno marrón* y en *Investigaciones filosóficas*.....p. 106
- 3.2. La noción de “juego” en “juegos del lenguaje” (*Sprachspielen*)....p. 123
- 3.3. El tratamiento del lenguaje en el *Tractatus*: comparación con la teoría de los juegos del lenguaje.....p. 126
- 3.4. El debate en torno a la interpretación de los juegos del lenguaje en Lyotard y Habermas: la polémica modernidad-postmodernidad.....p.138

Capítulo 4: La teoría de los juegos y la racionalidad estratégica

- 4.1. La teoría de los juegos (*Theory of Game*) como teoría de decisión racional.....p.145
- 4.2. Los elementos de todo juego estratégico: los jugadores, las reglas, las ganancias o el resultado final y las estrategias.....p.149
- 4.3. La clasificación de los juegos.....p.159
- 4.4. La aplicación de la teoría de los juegos en la ética y en las ciencias sociales.....p.168
- 4.5. Críticas a la moral del contractualismo liberal.....p.172
- 4.6. La racionalidad estratégica como razón monológica y el “consenso de estrategias” como racionalidad dialógica: Apel y Habermas.....p.189
- Apéndice: Carácter transdisciplinario del estudio del juego: el aporte de las ciencias sociales (etología, antropología, psicología).....p.198

Capítulo 5: Conclusión

- 5.1. Los distintos ámbitos del pensar lúdico: La República, Babilonia, Castilla.....p.213
- 5.2. La irracionalidad: el lado oscuro de la razón.....p.221
- 5.3. La razón lúdica y el pensamiento del límite en la sociedad del riesgo..p.233
- Bibliografía.....p.242**

PRÓLOGO

*Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
Reina, torre directa y peón ladino
Sobre lo negro y blanco del camino
Buscan y libran su batalla armada.*

*No saben que la mano señalada
Del jugador gobierna su destino,
No saben que un rigor adamantino
Sujeta su albedrío y su jornada.*

*También el jugador es prisionero
(La sentencia es de Omar) de otro ta-
blero
De negras noches y de blancos días.*

*Dios mueve al jugador, y éste, la pie-
za.
¿Qué dios detrás de Dios la trama
empieza
De polvo y tiempo y sueño y agonías?
Ajedrez, Jorge Luis Borges*

En *Jouer et philosopher* (1997), Colas Duflo afirma:

El juego nunca estuvo ausente de la sociedad. Se juega con los amigos, con los familiares, en el club, en los cafés, en la televisión, en las computadoras, durante todas las edades de la vida y no sólo en la infancia. La importancia del fenómeno lúdico contrasta con la carencia de tratamiento en el dominio filosófico. Los filósofos hablan poco del juego y cuando lo hacen es para utilizarlo como término de comparación, como si la esencia del fenómeno lúdico no presentara un problema digno de interés.¹

Esta afirmación nos advierte de una carencia que es cierta sólo en parte. En cuanto comenzamos a investigar, sorprende la persistencia con que se recurrió a la metáfora del juego para caracterizar distintos aspectos de la vida humana.

En el punto de partida de este trabajo se encuentran las ideas de los argentinos Carlos Astrada, Graciela Scheines, Jorge Luis Borges y Julio Cortázar. A partir de ellos y del *Homo ludens* de Johan Huizinga busco destacar la presencia de la noción de 'juego' en el pensamiento filosófico contemporáneo, sobre todo a partir de la figura de tres filósofos que han advertido la fertilidad de esta noción: Friedrich Nietzsche, Ludwig Wittgenstein y Jon Elster. Si bien Nietzsche alude al

¹ DUFLO, COLAS *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997

momento de pura creación de formas dentro de la polifacética noción de juego, donde se destaca la capacidad revolucionaria para inventar nuevos órdenes, tanto Wittgenstein como Elster concentran su atención en el aspecto racional del juego: el problema de la naturaleza de las reglas en el primer caso y de la maximización de los resultados en el segundo. Los tres pensadores parten del reconocimiento del carácter puramente convencional del juego, pues éste se caracteriza por la presencia del límite más allá del cual es imposible todo esfuerzo de fundamentación.

En contraposición a Platón, quien condena la creación de reglas como un acto sacrílego, estos autores piensan “seriamente” la idea del juego aludiendo a aspectos distintos. En el caso de Nietzsche, el juego es usado como símbolo del mundo y se basa en el modelo del juego espontáneo, libre, amorfo, propio del momento previo a la instauración de las reglas. En cambio, las nociones de “juego lingüístico” y de “juego de estrategia”, propias de Wittgenstein y Elster, respectivamente, se inspiran en los juegos rígidamente reglados, donde el máximo formalismo revierte en una racionalidad que se reconoce artífice del orden que instaura.

En oposición al optimismo racionalista, el escepticismo es, en estos autores, un retorno a la humildad, al reconocimiento de las falsas expectativas creadas por el deseo irrefrenable de ordenar lo absoluto. La filosofía del límite es asumida así para mostrar la potencia creadora de la razón, liberada de las ataduras dogmáticas, para tomar en serio el juego necesario, útil y placentero de inventar reglas. De tal modo, interpreto que la idea del juego convoca la noción de un orden limitado pero capaz de ampliar las posibilidades de la racionalidad hasta el punto de poder tematizar la irracionalidad. Considero plausible la referencia del *homo ludens* ya que éste nos aparta de la concepción tradicional del *homo sapiens*, propia de la actitud intelectualista y donde la diferencia específica de lo humano nos excluye de la escala zoológica para identificarnos con los caracteres de lo divino.

En el punto de inicio de la filosofía del límite destaco la presencia de Hume, antes de Kant, quien desde un punto de partida escéptico destrona la razón del pedestal del optimismo racionalista. La imagen del filósofo escéptico como un monstruo melancólico que recupera su cordura, su humanidad, jugando una partida de backgammon, charlando con los amigos, señala para la filosofía el retorno a la actitud del niño, del poeta, del filósofo antiguo que disfruta de la libertad de animizar el mundo, de inventar artificios. *Despertar del sueño dogmático*, en este contexto, significa perder la certeza sin, con ello, aniquilar la filosofía. Siguiendo este primer momento escéptico, asumido por Hume, señalo el aporte de Nietzsche,

Wittgenstein y Elster, quienes han pensado “seriamente” la noción de juego. La difuminación del juego y la carencia de límites claros entre naturaleza y sociedad imposibilitan la construcción de una teoría unitaria que muestre la relación funcional y estructural entre juego y sociedad. Así encuentro que este nuevo punto de partida se muestra apto para tematizar las peculiaridades del *ethos* contemporáneo.

En el primer capítulo, señalo la definición del *homo ludens*, introducida por la obra de Johan Huizinga, por considerar que marca una ruptura respecto a las caracterizaciones tradicionales. Se presenta entonces la definición de “juego” que aporta este autor y, consecuentemente, una clasificación de los juegos. Esta posición, reformulada y ampliada por Roger Callois, es tomada como el punto de partida del estudio del juego tanto en la filosofía como en las ciencias sociales, de allí la alusión al sociólogo francés. Desde los griegos hasta la Edad Media, se señala la presencia de sistemas de prohibiciones, reglamentaciones y permisos destinados a regular esta actividad que nunca dejó de presentarse con ribetes peligrosos para la estabilidad de las instituciones. Los juegos olímpicos, los *ludi circenses* romanos, los torneos medievales, los *Jochs florals*, son mencionados a modo de ejemplos de juegos constitutivos de la cultura. A partir de la noción aristotélica de *eutrapelia*, resignificada por Santo Tomás, se señala la desconfianza con que los poderes públicos legislaron sobre la actividad lúdica para permitir pero también controlar el placer de los juegos.

La exclusión del juego, como tema filosófico, se atribuye a la incidencia de Platón. A diferencia de los sofistas, instigadores del juego social y las pugnas verbales, en Platón el juego es visto como mimesis del trabajo serio, cumple un papel instrumental al servicio del orden establecido. Advertimos, en Platón, la presencia de dos prejuicios discriminatorios: 1) La distinción entre actividades serias, dignas de ser tematizadas filosóficamente, y otras actividades divertidas o infantiles, 2) La asimilación del juego con los placeres del cuerpo. En este punto se presentan los principales aspectos del pensamiento platónico respecto al orden social y al lugar que ocuparía el juego dentro de este orden tal como aparece expuesto en *La República* y *Las leyes*. La utilidad del juego, en el terreno de la educación, las relaciones entre la *paideia* (cultura) y la *paidia* (pasatiempo-juego), son estudiadas por Platón y ambas las conecta al identificarlas con el niño (*pais*). El tema del juego aparece expresamente desarrollado en *La República* y se completa en *Las leyes*, donde contrapone el juego a la dialéctica en tanto actividad “seria”. Para este autor, la carencia anárquica de leyes sobreviene cuando se pierde el respeto a

la tradición, por lo que supedita la *paidla* a la *paideia*. Si bien Platón intenta incorporar el juego a la educación y formación del ciudadano, lo contrapone al esfuerzo serio (*spoudé*), puesto que la improvisación y creación de actividades libres hace peligrar la estabilidad del Estado y el mantenimiento de la tradición. Platón expone la idea de “educar jugando” puesto que concibe la educación como un trabajo de adecuación a una ley u orden racional al encontrar una continuidad en el pasaje de lo biológico a lo ético, de lo instintivo al logro de los más altos valores de la *polis*.

En el segundo capítulo aludo a la historia de la trayectoria de la idea del juego en la modernidad. Para ello menciono a aquellos autores que contribuyeron a revalorizar la idea del juego en el pensamiento moderno desde Pascal hasta Nietzsche. Allí se señala que la transvaluación de la idea del juego necesitó del aporte de los siguientes supuestos: 1) Eliminar la oposición entre lo divertido y lo serio, 2) Considerar al niño un objeto teórico digno de interés, 3) Eliminar la condena moral que pesaba sobre los placeres pueriles del cuerpo. En este largo proceso, destaco la importancia de los matemáticos del siglo XVII, quienes concibieron a los juegos, especialmente los de azar, como emergentes de la racionalidad humana. Entre ellos ubico a Blas Pascal quien, en el argumento de la apuesta, presenta un planteo original. En confrontación a la presentación del siglo XVIII como el siglo de las luces, se toma la figura emblemática de Casanova para destacar la presencia del juego en la vida social de la época lo que permite también mencionarlo como el siglo del juego. El interés por el niño es otro factor que contribuye a la resignificación filosófica a partir del *Emilio* de Rousseau y la posición que adopta Kant frente a esta obra. La concepción estética del juego es presentada en la obra de Kant y de Schiller para legitimar la admisión del juego en el discurso racional.

En el final de este recorrido, ubico a Nietzsche. Encuentro que en este pensador el símbolo del juego alude a un esquema crítico interpretativo que posibilita una ruptura respecto al esquema tradicional de la metafísica. El juego, como clave interpretativa, es ubicado en el inicio y en el final de la filosofía. Dentro de este capítulo, en último lugar, se alude a las divergencias entre Fink y Heidegger acerca de la apropiación de la idea de juego, tal como se presenta en la tradición alemana. La elaboración finkeana del pensamiento del juego la encontramos en su obra *El juego como símbolo del mundo* donde desarrolla los puntos principales de una ontología del juego que luego será tomada por otros autores de la época. Hei-

degger, por su parte, a pesar de confinar a Nietzsche a la clausura de la metafísica occidental y de desatender el aspecto heraclíteo del pensamiento nietzscheano, en el artículo *Das Ding* recurre a la idea de juego.

El tercer capítulo busca mostrar la productividad de la noción de juego en el campo de la ética y de la lógica a partir de la noción “juegos del lenguaje” de Ludwig Wittgenstein. La metáfora del juego sirve, en este caso, para caracterizar los límites de la razón, en especial cuando pretende conocer la esencia de la realidad. Tomar en cuenta los límites expresa, en Wittgenstein, una imposición de carácter ético ya que indica la imposibilidad de penetrar en el campo de lo inefable. El conocimiento del formalismo como límite caracteriza la conclusión “mística” del *Tractatus*, lo que marcaría una continuidad en sus escritos posteriores.

La noción wittgensteiniana “juegos del lenguaje” origina una polémica que se instala en las últimas décadas. Por un lado se encuentran los que postulan la existencia de un juego del lenguaje básico, trascendental, universal donde fundamentar normas éticas (Apel, Habermas) mientras otros afirman la “incommensurabilidad” de los heterogéneos juegos del lenguaje. A los primeros, Lyotard los identifica como “partidarios del proyecto moderno”. El término “postmoderno” expresa la decadencia o declinación en la confianza que los occidentales de los dos últimos siglos experimentan frente a los ideales de universalidad y progreso, propios de la modernidad. En continuidad con la tematización del aporte de Wittgenstein, presento esta polémica para afirmar que, en su parte principal, ambos autores, Lyotard y Habermas, traicionan la idea wittgensteiniana de los juegos del lenguaje al tratar de hacer aquello que el propio Wittgenstein consideraba fuente de confusiones: “decir” algo acerca de la totalidad del lenguaje.

En el cuarto capítulo abordo la teoría de los juegos de estrategia. Se trata de evaluar, en estas teorías, sus alcances y limitaciones teóricas para ser aplicadas en el ámbito de la ética. Entre los autores partidarios de estas teorías considero especialmente la obra de Elster quien utiliza este andamiaje conceptual para tematizar las peculiaridades del *ethos* contemporáneo. Al concluir este capítulo, presento la pugna entre un concepto instrumental de racionalidad y la postulación de una razón dialógica o comunicativa en Apel y Habermas. Antes de llegar a este punto, bajo el supuesto de la necesidad de exponer la terminología propia de los modelos de racionalidad estratégica, se presenta una reseña del desarrollo de la *Theorie of Games* desde la formulación de von Neumann-Morgenstern. Los elementos propios de todo juego de estrategia y la clasificación de los juegos son citados para

disponer de este vocabulario en el punto donde se presenta la crítica de Elster a la posición de John Rawls, quien en su *Teoría de la justicia* y en obras posteriores propone una teoría de la justicia apta para desarrollar en el marco de una posición contractualista.

En el apéndice a este cuarto capítulo señalo algunas teorías decisivas en el desarrollo de las ciencias del comportamiento en el siglo XX que hacen del juego un tema privilegiado donde la etología y la psicología encuentran un terreno común. En esta parte se señala la naturaleza biológica, social e histórica del fenómeno lúdico. En este punto busco destacar, de manera especial, que los aportes de la antropología, la psicología, la etología, contribuyen, de modo decisivo, a la reflexión filosófica del juego. En este capítulo remarco el carácter eminentemente transdisciplinario del estudio del juego, destacado por Huizinga y valorado positivamente por Malinowsky, Freud, Piaget, Klein y Winnicott. Desde mi punto de vista, las ciencias sociales aportan un elemento decisivo para tomar distancia de la tradicional caracterización del *zoon logos* aristotélico y considerar los méritos de la tematización del *homo ludens*.

En las conclusiones señalo las diferentes facetas del juego, sus múltiples manifestaciones en los tres pensadores principales. Estas diferencias se evidencian en las diferentes caracterizaciones. Nietzsche destaca la presencia de lo que Callois considera la *paidia*, la capacidad de inventar e improvisar formas, el momento de total libertad para inventar nuevos órdenes. Wittgenstein y Elster destacan lo que Callois llama *ludus*, el juego en su aspecto normativo, donde predomina, como nota principal, el seguimiento de la regla. En el caso de Wittgenstein, se recurre a la idea del juego para indicar el funcionamiento del lenguaje mientras que en Elster, el juego tipifica la naturaleza de la razón práctica para atacar los problemas emergentes de la irracionalidad. En este punto, destaco la conceptualización de una racionalidad imperfecta para atacar el problema de la *akrasia*, tema en el que Elster recupera el planteo aristotélico, recurriendo también a la filosofía de Davidson. "El lado oscuro de la razón" señala la presencia de la irracionalidad que sólo puede ser tematizada a partir del supuesto de racionalidad. En los tres casos, la noción de "juego" aporta a la reflexión ética un elemento fundamental: filosofar es "ponerse en juego", aceptar el riesgo, mantenerse en el peligro dada la carencia de certezas y de fundamentos últimos.

Entre las distintas fórmulas adoptadas para caracterizar nuestro particular estadio de la modernidad – postmodernidad, modernidad tardía, sociedad postin-

dustrial – adopto la denominación “sociedad del riesgo” para destacar el carácter postradicional de nuestra época.

Luego de revisar la larga historia de la recurrencia al fenómeno lúdico para caracterizar la condición humana, no se trata de formular una teoría unificada del juego ni de determinar los misteriosos caracteres de un juego ideal. Por el contrario, propongo que el fenómeno lúdico rehuye toda estabilización en una visión completa. El juego, el que vale a título de broma o pasatiempo infantil, también vale para las competencias verbales, deportivas, comerciales o políticas donde, a menudo, el deseo de ganar se impone sobre el deseo de jugar. Como metáfora filosófica, esa multifacética actividad a la que llamamos “juego” expresa de manera privilegiada la situación del hombre en el mundo, al punto de que se experimente el pensamiento como jugada de dados. La noción de “juego” expresa una nota característica de la situación de nuestra cultura, lo que la hace fructífera en el campo de la filosofía práctica al momento de tematizar las transformaciones y peculiaridades del *ethos* contemporáneo, caracterizado bajo las nociones de riesgo, inseguridad, incertidumbre. En definitiva, afirmo que la actualidad del tratamiento filosófico del juego indica la productividad de un concepto de *razón lúdica*, concepto básicamente antidogmático, de raigambre escéptica, capaz de señalar los límites del lenguaje, en el caso de Nietzsche y de Wittgenstein, y los límites de los modelos de toma de decisión racional, en el caso de Elster.

Todo juego es un espacio ordenado que, temporariamente, suspende el caos. Dentro de los límites que él mismo genera, la libertad encuentra un espacio para desplegar sus potencialidades dentro de las restricciones de las reglas. Como señalo en el desarrollo de capítulo primero y se ilustra posteriormente en las figuras de Nietzsche, Wittgenstein y Elster, más allá de las consideraciones metafísicas acerca de la posibilidad de una libertad en general, previa a la libertad reglada, la especificidad del fenómeno lúdico indica que *el jugador es libre en el juego*. En apoyo de esta idea se citan a Babilonia y Castalia como ámbitos lúdicos distintos a La República, donde el juego es una repetición ritual de fórmulas. Babilonia expresa lo ingénito, lo nuevo del primer impulso creador de la *paidla* cuando lo creado aun no tiene nombre y exhibe su monstruosa originalidad mientras que Castalia refiere a la provincia pedagógica donde son admitidas las múltiples manifestaciones del *ludus*. En un rasgo heraclíteo, Babilonia y Castalia expresan el espacio de juego donde el *pais paizon* puede desplegar sus potencialidades crea-

doras ya que el hombre es este peculiar animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar.

Capítulo 1 *Homo ludens*

Si las naciones griegas se deleitaban en los Juegos Olímpicos con competiciones incruentas de fuerza, velocidad, agilidad y con la noble disputa de los talentos, y si el pueblo de Roma se recreaba viendo abatido a un gladiador o a su adversario de Libia después de una lucha a muerte, nos bastará entonces este único rasgo para comprender por qué no hemos de buscar en Roma sino en Grecia, las formas ideales de una Venus, de un Juno o de un Apolo. Pero la razón dice: "Lo bello no ha de ser simple vida, ni simple Forma, sino forma viva, es decir, belleza", y, de este modo, le impone al hombre la doble ley de la formalidad absoluta y de la realidad absoluta. Con ello sentencia también: "el hombre sólo debe jugar con la belleza, y debe jugar sólo con la belleza" Porque, para decirlo de una vez por todas, el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega.

Friedrich Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Décimoquinta carta

Creo que la literatura sirve como una de las muchas posibilidades del hombre para realizarse como homo ludens, en último término, como hombre feliz.

Julio Cortázar

1.1. Las notas definitorias del concepto de juego

Los hombres juegan desde épocas inmemoriales, lo atestigua la presencia de juguetes, incluso en las primeras culturas. Es frecuente encontrar la imagen de los dioses jugando a los dados en las antiguas mitologías.² Existe una gran variedad de juegos, algunos de los cuales son más estables que los grandes imperios, puesto que han sabido aclimatarse a los cambios de épocas y de costumbres. Los antropólogos y los historiadores advierten la importancia de esta actividad, a menudo considerada menor. Entre las múltiples ideas que convoca la noción de 'juego' resulta interesante destacar la combinación especial que permite conciliar *la invención junto al límite, es decir, la libertad de imaginar órdenes junto al acatamiento a las reglas*. En definitiva, el juego se produce en un ámbito donde converge *la creación junto con la convención*. En alguno de los distintos sentidos que se le adjudican, el juego asocia, además, *la presencia del límite junto a la facultad*

² Entre los mitos primitivos acerca del origen del mundo se encuentra la participación de los juegos de azar. En varios pueblos, los juegos de dados son una actividad religiosa. Entre los hindúes se cree que Siva crea el mundo jugando a los dados. Las estaciones del año (*ṛtú*) se representan como seis hombres que juegan con dados de oro y de plata. También en la mitología germánica, los dioses ordenan el mundo jugando sobre un tablero o jugando a los dados.

de inventar normas en el interior de tales límites sin perder de vista la presencia del azar y el riesgo. Audacia y cálculo, coraje y prudencia son elementos constitutivos del carácter de quien se interna en el juego buscando la maximización de las utilidades que puede extraer del mismo. Todo juego es un sistema reglado, un espacio ordenado que temporariamente suspende el caos, que reemplaza momentáneamente la anarquía. Estas reglas no sólo definen el juego sino que establecen de un modo imperativo, pero arbitrario en su origen, lo que está permitido y prohibido dentro del campo de juego, de tal modo que la violación o desconocimiento de las reglas destruye inmediatamente el juego. La característica del jugador es la voluntad de respeto de las reglas, el libre sometimiento a la convención, ya que fuera de ella desaparece, pierde sentido el juego mismo.³ En este sentido, el juego concita una tensión que se extiende entre el deseo de participar, hasta el acatamiento a las reglas, lo que impone una alta dosis de autodomínio en el participante del juego.

Entre las distintas fórmulas a las que recurrió la filosofía para definir al hombre encontramos la de *homo faber* y la de *homo sapiens*. Mientras que la primera destaca uno de los rasgos que el hombre comparte con el resto de los animales, la segunda rescata el conocimiento como una nota distintiva, ya que las luces racionales de este sujeto *sapiens* iluminan el territorio de la cultura moderna imponiendo sus particulares condiciones. La definición de *homo ludens*, introducida por la obra de Johan Huizinga,⁴ marca una ruptura respecto a las caracterizaciones tradicionales de la cultura. Si bien esta obra no es de índole filosófica, admite que la ciencia no alcanza a comprender la naturaleza íntima del fenómeno del juego. La tesis principal consiste en afirmar que "la cultura brota del juego". No trata de decidir qué lugar ocupa el juego en la cultura sino de demostrar que *la cultura misma es juego*. A menudo el fenómeno del juego se interpreta a partir de explicaciones científicas parciales, donde se cree encontrar en esta actividad la descarga de impulsos agresivos o de imitación como ejercitación preparatoria para actividades serias. Si bien estas explicaciones son atendibles, resultan insatisfactorias porque, para Huizinga, el juego no tiene una explicación racional ya que es una actividad primaria (tanto en el animal como en el hombre) que corrobora el

³ "Juego significa, pues, la libertad que ha de subsistir en el seno mismo del rigor, para que éste adquiera o conserve su eficacia". CALLOIS, ROGER, "Juego y Civilización", Revista SUR, Buenos Aires, enero-febrero 1961, p.63.

carácter supralógico de muestra inserción en el mundo. Dado que no es posible explicarla de modo acabado, Huizinga intenta describirlo a partir de agrupar notas comunes. Afirma que es un factor fundamental de la cultura que se encuentra en el inicio de las principales actividades humanas: el lenguaje, el arte, el mito, la política, la religión, la justicia, la economía, la filosofía. La música, la danza, los torneos o competencias sociales son formas superiores del juego. No pueden explicarse con categorías lógicas, ni biológicas ni morales. Acaso sean entendibles con categorías estéticas como las de armonía, orden, simetría antes que por lo bueno o la verdad. En el mundo arcaico no hay actividades profanas, puesto que toda acción importante para la supervivencia participa de lo sagrado. La caza, la agricultura, la sexualidad tienen una función ritual junto con la danza, la guerra, las competencias o duelos.⁵ Huizinga parte de la imposibilidad de definir el juego aunque encuentra algunas notas comunes en los juegos de índole social:

1) El juego es una actividad libre. En su forma primaria es una actividad superflua que puede abandonarse en todo momento y sólo secundariamente, en cuanto el juego forma parte de otras actividades sociales, aparece la obligación.

2) El juego no es la vida corriente, antes bien, toma sentido en la medida en que representa una vía de escape del mundo de las obligaciones. Tiene el carácter del "como si", de un *intermezzo* que suspende momentáneamente la vida cotidiana. A menudo el juego se contamina de realidad, sobre todo cuando se transforma en el ejercicio de un trabajo. El jugador profesional "no juega", cuando ejerce un oficio rentado porque no tiene la libertad de abandonar el juego a voluntad al verse constreñido al cumplimiento de un contrato. A menudo, el profesional del juego descansa de los obstáculos y problemas de su trabajo practicando otros juegos. La diferencia entre atletas o comediantes que interpretan su papel por un sueldo y los aficionados que lo hacen por diversión, no altera los caracteres formales del juego pero sí su espíritu.

3) El juego se agota dentro de un campo limitado de espacio y tiempo, el "campo de juego", que podrá ser el escenario, la pantalla, el altar, el círculo mágico, el estrado judicial. La precisión de los límites impide la "alienación", la confusión entre la ficción y la realidad. Distintos rituales señalan la terminación del juego:

⁴ Johan Huizinga (1872-1945) catedrático de la Real Academia de Holanda publica en el año 1938, en Leyden, su libro *Homo ludens*. Las ideas de este libro se encontraban elaboradas en el año 1903. Ver HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1987.

⁵ ELIADE, MIRCEA, *El mito del eterno retorno*, Madrid, Alianza, 1982, p34.

los aplausos del público, el sonido del silbato del referí, señalan el fin de la ilusión y restituyen a los participantes del espectáculo a la vida corriente.

4) El juego crea un orden propio y absoluto. Todo juego busca instaurar una forma ordenada, bella, rítmica o armoniosa. En este punto es donde cobra importancia la presencia de las reglas. Todo aquel que participa libremente de un juego debe aceptar necesariamente la validez de las reglas que suspenden momentáneamente el orden cotidiano para imponer un otro orden de carácter ficticio, donde puede participar la máscara, el disfraz, el misterio. Esto crea un factor de tensión o incertidumbre entre el aspecto competitivo y el elemento normativo de las reglas, lo que otorga cierto contenido ético a las acciones del jugador. Quien destruye la posibilidad del juego no es el tramposo, el que rompe las reglas, sino el aguafiestas, el que revela el carácter convencional de las reglas, denunciando la fragilidad de las normas al destruir la ilusión del juego. "Inlusio" es el nombre que indica a quien no entra en el juego y advierte Huizinga que estos personajes son menos tolerados que los que simulan jugar pero hacen trampa. Las reglas pueden ser secretas, en tales casos aumenta el compromiso de los jugadores reunidos en una "fratía" o asociación de juego. El tramposo no es el personaje más dañino ya que permanece en el universo del juego fingiendo respetar las reglas. Es desleal porque finge el acatamiento a las reglas pero, a la vez, protege la validez de las convenciones que viola.

Huizinga observa que en los idiomas modernos el término "juego" deriva del latín "*locus, locari*" (chiste, broma) antes que de "*ludus, ludere*",⁶ ello revela un cierto antagonismo entre el juego y la seriedad.

La tarea de demarcar el universo lúdico, donde reina la diversidad de notas, tropieza con una primera dificultad: la sospecha de que no existe *el juego* sino distintos *juegos*. Los juegos son actividades absolutamente familiares y cercanas lo que dificulta su conceptualización y, en este caso, se presenta el mismo problema que evidencia San Agustín cuando se propone definir "qué es el tiempo".

El dominio lúdico se revela como una realidad multiforme que, paradójicamente, resulta más difícil de definir para aquel que practica frecuentemente distintos juegos. Dadas las dificultades para encontrar las notas definitorias de los

⁶ En francés encontramos la misma etimología en "*jeu, jouer*", en italiana "*giuoco, giocare*" en portugués "*jogo, jogar*", en rumano "*joc, juca*". En alemán el caso es distinto porque el verbo "*spiel*" no tiene sentido pleno. *Das Spiel* posee una serie compleja de asociaciones semánticas asociadas al teatro. Los actores son *Spieler*. "*Spielman*" (músico) corresponde al antiguo "*loculator*" o jugador, lo que revela la asociación entre la música y el juego.

juegos, la conceptualización de Huizinga es relevante ya que en ella se apoyaron los principales teóricos del juego en los últimos cincuenta años. Toda la comprensión del juego, luego de la Segunda Guerra Mundial, está impregnada por las ideas de este autor, de allí que *Homo ludens* haya llegado a ser un clásico de cita infaltable en toda obra que aborde el fenómeno lúdico. Este historiador rompe con la tradición que lo precede al renunciar a una explicación teleológica que se contenta con reducir el juego a una función biológica, psicológica o estética. Renuncia expresamente a la oposición entre el juego y lo serio, entre la diversión y el trabajo, propia de la tradición platónica. Huizinga rescata, como elemento esencial, la presencia del placer lúdico en esta actividad desprovista de una finalidad especial. Como dijimos, el juego es una actividad *libre*, es decir, la sola obligación de jugar estropea la idea del juego. La segunda característica fundamental es *el límite* dado especialmente por la doble restricción de espacio y tiempo. La idea de un juego infinito es imposible pero es admisible siempre empezar el juego desde cero. La consumación de un tiempo determinado cumple un papel esencial en la estructura lúdica, de allí la importancia de la medición del tiempo en casi todos los juegos. Hay un espacio dentro del cual se juega: la rayuela, el estadio, la pista, el tablero, el escenario, la palestra; determinan una frontera más allá de la cual las reglas pierden sentido.

Otra característica definatoria es la presencia de *reglas* en todo juego, reglas a las que debe someterse el jugador. Los jugadores entran voluntariamente en el universo imperativo de las reglas y fuera de ellas ya no tiene ningún sentido esta actividad. Sólo se juega cuando se quiere y el tiempo que se quiera. Desde el punto de vista de la psicología del jugador, propia del dinamismo lúdico, se habla del sentimiento de tensión y de incertidumbre. La duda sobre el desenlace debe permanecer hasta el fin de la partida ya que en el caso de que el resultado pueda preverse pierde sentido seguir jugando. En la lotería, en los juegos de cartas, se juega mientras se pueda ganar o perder. Todo juego supone el riesgo de perder, de resultar derrotado y la oportunidad de ganar debe ser defendida hasta el fin. La falta de sorpresa, el resultado previsto de antemano arruina totalmente la continuación de un juego. Ligada a esta característica, Huizinga destaca la presencia de una conciencia lúdica a partir de la aceptación del orden ficticio que el juego inaugura.

Huizinga recibió todo tipo de críticas en su intento de limitar el multifacético fenómeno del juego. A partir de estas notas características, Duflo⁷ agrega la siguiente afirmación:

“el juego es la invención de una libertad en y para una legalidad”

En todo juego, los jugadores tienen cierta libertad para moverse, para elegir un curso de acción. Esta libertad lúdica se desarrolla dentro de un margen de maniobra y se despliega a partir de la necesidad de solucionar problemas, de superar los obstáculos que el juego presenta. La riqueza inventiva está directamente relacionada con el margen de libertad que propone cada juego. Dentro de la legalidad lúdica tiene lugar una libertad que se realiza al tomar algunas decisiones en lugar de otras. Desde su aspecto negativo, la libertad lúdica representa un tipo de *libertad reglada* que no permite hacer cualquier cosa. En el espacio de juego hay acciones prohibidas por las reglas y hay otras que son descalificadas como inútiles o sin sentido. No son admitidas más que aquellas acciones que las reglas permiten. Desde su aspecto positivo, la libertad lúdica está reglada en el sentido de que las reglas son las que posibilitan las acciones permitidas. Comprender el juego supone admitir que es la invención de una libertad *en una legalidad y para una legalidad*. Desde este punto de vista, lo propio del juego es la capacidad productiva de permitir acciones y de posibilitar órdenes. El juego es, precisamente, el conjunto de las reglas lo que posibilita la aparición de significado en las acciones y la libertad de jugar. Las reglas, originariamente arbitrarias, son creadoras de un tipo muy especial de libertad que no es la libertad en general sino la libertad lúdica, es decir, la libertad reglada y ajustada a las posibilidades que instauran las reglas. Más allá de las consideraciones metafísicas acerca de la posibilidad de una libertad en general, previa a la libertad reglada, la especificidad del fenómeno lúdico indica que *el jugador es libre en el juego*. La ley lúdica instaura un régimen de libertades que no existían antes de ella. Parodiando a Montesquieu cuando afirma, respecto a la libertad política que “la libertad es el derecho de hacer todo lo que las leyes permiten”, podría decirse que la libertad lúdica es el derecho de hacer — producir — todo lo que las reglas permiten. La capacidad ~~de~~^{de} inventiva implantar leyes lúdicas da lugar a la gran cantidad de juegos que se conocen. Unos se realizan sobre un tablero, otros con una pelota, mientras que algunos no necesitan de otro elemento más que de los jugadores. A partir de esta multiplicidad de juegos, dis-

⁷DUFLO, COLAS, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997.

tintos autores proponen diversos sistemas clasificatorios con los que intentan dar cuenta de esta gran diversidad de actividades a las que llamamos "juegos".

1.2. La clasificación de los juegos

Roger Callois⁸ propone, más allá de las críticas que realiza, tomar seriamente la definición dada por Huizinga para quien los juegos cuentan entre las actividades esenciales de la especie y expresan tendencias fundamentales, constantes y universales. Esta teoría recarga los juegos de un peso abrumador, afirma Callois, al hacer derivar toda la civilización de ellos. El interés de Huizinga se concentra en los juegos de competición y excluye los juegos por dinero como las loterías, los hipódromos, los juegos de azar que ocupan una parte principal en el universo lúdico. En este tipo de juegos no se producen bienes (como en el trabajo) sino que se reparte lo que queda al final de la partida. Algunos juegos parecen no tener reglas ya que consisten en una libre interpretación de roles, como son los juegos de muñecas o los juegos de improvisación de personajes. En estos casos prima la conciencia de la ficción que instaura el juego cuando imita la vida. La irrealdad se apodera de estos comportamientos que intentan imitar la vida corriente y persiste como un simulacro divertido. Según Callois, el denominador común de todos los juegos se encuentra en las siguientes notas:

- 1) libre: es una actividad voluntaria de la que se entra y se sale cuando lo decide el jugador. La idea de un juego obligatorio es un contrasentido.
- 2) separada: limitada en un espacio y tiempo fijados de antemano.
- 3) incierta: el resultado no debe conocerse de antemano ya que en ese caso pierde sentido el desarrollo del juego.
- 4) improductiva: no crea bienes ni riquezas, ni nada nuevo. En el caso de los juegos por dinero, desplaza la propiedad en el círculo de jugadores.
- 5) reglamentada: sometida a leyes que instauran un orden inapelable.
- 6) ficticia: acompañada de la conciencia de irrealdad o simulación.

El multifacético fenómeno del juego obstaculiza la posibilidad de encontrar un criterio de clasificación. Callois propone dividir los juegos en cuatro categorías: los juegos de destreza y competición (*agon*), los de azar (*alea*), los de imitación (*mimicry*) y los de vértigo (*ilinx*).

⁸CAILLOIS, ROGER, *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral, 1958. La edición original es CAILLOIS, ROGER, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1958. La citada clasificación se encuentra en la reedición de 1967, Gallimard, "Idées", p.91

Agón: En este grupo ubica los juegos de competición, donde se produce un enfrentamiento entre contendientes que compiten en igualdad de oportunidades. El *agón* puede depender de la fuerza muscular (boxeo, fútbol, tenis, esgrima, toda clase de carreras, golf, etc.) o de tipo mental (el ajedrez y todo tipo de juego de tablero o de cartas). En estos casos se divide a los contendientes en categorías para garantizar la igualdad de oportunidades de tal manera que el campeón aparezca como el mejor de una cierta categoría de proezas. Esta necesidad de igualdad de oportunidades constituye un requisito previo y esencial pero no se produce de un modo perfecto ya que puede darse el caso, en algunos juegos, que ser el primero en mover representa una ventaja y en otros conviene ser el último. El hecho de tener el viento a favor o en contra, el sol de frente o de espalda puede representar una pequeña ventaja o provocar la derrota. Los niños realizan juegos escasamente reglados, desafíos de resistencia o pruebas severas que anticipan el espíritu del *agón*. Mirar al sol sin pestañear, resistir las cosquillas sin reír, soportar el dolor de una quemadura, son pruebas iniciáticas comunes entre los niños y los adolescentes.

Alea es el nombre que utiliza Callois para designar a un juego que tiene caracteres antitéticos al *agón*. La competencia se basa en la destreza para aprovechar las oportunidades que otorga la suerte. Los casos emblemáticos de esta categoría son la ruleta, los dados, las loterías y los juegos de cartas. En la apuesta, el jugador arriesga una postura que dará como resultado una desgracia total o un favor absoluto. La mayoría de los juegos de suerte son una mezcla de *agón* y *alea*.

Mimecry es el nombre que se utiliza para denominar a los juegos de simulación o de ilusión que, en la mayoría de los casos, consiste en interpretar un personaje. La máscara, el disfraz, la peluca son elementos presentes en estos juegos ligados al teatro y a la producción de un espectáculo. Aun cuando estas actividades resultan escasamente regladas, suponen el concurso de otros elementos lúdicos: libertad, convención, suspensión de lo real, limitación de espacio y tiempo. Antes que la sumisión a las reglas, en estos juegos se privilegia la invención y la capacidad de crear formas.

Ilinx es el nombre de los juegos que concitan el vértigo y, en ocasiones, el pánico. El tobogán, la calesita, la hamaca, conviven en el parque de diversiones con la montaña rusa y todo tipo de artefactos ingeniosos destinados a utilizar la velocidad y el movimiento brusco como elemento de juego. La embriaguez, la hipnosis, el miedo, el aturdimiento y la náusea son provocados y tolerados a condición de dar-

se bajo situaciones controladas. Los aparatos de giro, velocidad, caída y propulsión utilizan los poderes de la física para suscitar el vértigo en el espacio cerrado y protegido del juego. La confusión de los sentidos y la falta de coordinación de los movimientos también puede provocarse por medios químicos pero, en estos casos, se pierden de vista algunos caracteres propios del fenómeno lúdico

En esta clasificación Callois intenta destacar los caracteres antitéticos de los distintos tipos de juegos. En el *agón* se da el concurso o el conflicto donde el resultado depende, principalmente, de la destreza de los jugadores. A la inversa, en la *alea* el jugador se entrega a la suerte que define el resultado. La mayoría de los grandes juegos resaltan la ambición de triunfar gracias al mérito propio como la entrega pasiva a las sentencias de la suerte junto a la necesidad de simulación y vértigo. A estas cuatro categorías, Callois agrega una gradación que va desde la *paidla* al *ludus*. En un extremo, domina la diversión, la turbulencia, la libre improvisación y la despreocupada alegría donde se impone el reino de la fantasía y de la creación de formas que designa la palabra "*paidla*", dado por su raíz etimológica "*pais*" (niño). En el extremo opuesto, esta exuberancia está absorbida en una tendencia complementaria e inversa, en varios aspectos: una necesidad de someterse a convenciones arbitrarias e imperativas, a este componente lo designa *ludus*. *Paidla* alude, principalmente, a las características de los primeros juegos infantiles: la alegría por el sonido del sonajero, los movimientos bruscos y caprichosos provocados por una sobreabundancia de vitalidad. La mínima presencia o la ausencia de reglas caracterizan a estos juegos que parecen responder a una necesidad de movimiento destinado a crear o a destruir formas u objetos. A pesar de representar la nota más baja de formalización y de estabilidad, la *paidla* presenta los aspectos fundamentales del juego: actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada. En general, estas manifestaciones primarias del impulso lúdico, no tienen nombre pero, en cuanto aparecen las reglas, aparecen los juegos reconocibles con sus instrumentos y espacios de juego, es decir, el *ludus*. Las competiciones deportivas, en general, las loterías, los espectáculos artísticos, las actividades de riesgo como el alpinismo o el ski, representan actividades emergentes del espíritu lúdico donde prima el sometimiento y respeto a las reglas.

La clasificación de los juegos elaborada por Callois es el punto de partida de críticas dada la falta de determinación de un criterio clasificatorio firme. La riqueza del dominio lúdico refuerza la convicción de que no es posible elaborar un pensamiento filosófico del juego buscando identificar los caracteres esenciales de un

juego ideal. Por el contrario, son las múltiples actividades practicadas por los hombres las que aportan el material interesante para configurar tal pensamiento. En este sentido, se impone la necesidad de descartar toda búsqueda del origen incontaminado y esencial. Por el contrario, el pensamiento filosófico del juego requiere una reconstrucción genealógica de la presencia de la actividad lúdica en los distintos ámbitos de la cultura. Un rápido recorrido por algunos de estos espacios lúdicos, señalados por Huizinga, tomando arbitrariamente algunas notas particulares, no agota la mostración de la presencia del juego en el origen de la cultura pero puede servir para indicar, parcialmente, la riqueza significativa de este fenómeno llamado "juego".

1.3. Las culturas *subspecie ludi*

Desde el campo de la antropología, González Alcantud en su obra *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, afirma:

La inabarcabilidad de una teoría del juego —objeto último de cualquier antropología— ha hecho que muy escasos científicos del campo de las humanidades hayan manifestado pretensiones sobre el particular (...) la proliferación de datos sólo contribuirá al engrosamiento de las clasificaciones, y no tanto a alumbrar la clave del hombre y/o el animal que juegan.

cita?

El pensamiento clásico nos acostumbra a las dicotomías. El par juego—sociedad expresa la historicidad propia del fenómeno lúdico, el que se manifiesta en las distintas tradiciones. En la cultura occidental, un somero recuento podría ser útil, a modo de recordatoria, para ilustrar la ya mencionada inabarcabilidad de una teoría del juego.

Como en todas las culturas, en la nuestra los juegos han sido, desde siempre, el factor socializador por excelencia. El elemento agonal, presente de modo emblemático en el espíritu griego, no sólo expresa la voluntad de ganar prestigio, honor o poder, sino también evidencia el instinto gregario al identificarse al jugador con el grupo de pertenencia. El atleta se esfuerza por ganar, no por mera ambición de gloria personal, sino para el enaltecimiento de la *polis* a la que representa y en la que será encumbrado como un héroe. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo plástico, todo lo músico y lo lógico, se expresan en la competencia agonal, afirma Huizinga, ya que

¿? +

la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura.⁹

⁹ HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens*, ed.cit., p.94

Los Juegos Olímpicos, los que, luego de varios siglos, seguimos conmemorando,¹⁰ son el ejemplo más claro de instrumentación política de la atracción por los juegos competitivos. En su origen, los juegos olímpicos eran una fiesta de carácter deportiva y religiosa, se celebraban cada cuatro años cerca de la ciudad de Olimpia. Se supone que fueron fundados en el 884 a.C. por Ifitos, rey de Elida quien obtuvo de todos los estados griegos la aceptación por ser considerado un estado neutral con el objeto de que, durante su desarrollo, hubiera una especie de tregua entre las ciudades enfrentadas por guerras.¹¹ La región comprendida entre la Elide y Olimpia fue considerada tierra inviolable, prohibiéndose el paso de fuerzas militares y obligando a la suspensión de toda guerra o enemistad durante el mes sagrado, consagrado a los juegos. De esta manera, los atletas y representantes de las ciudades podían llegar a Olimpia seguros y sin ningún obstáculo y volver luego a sus ciudades de origen.¹² El mensaje de paz del santuario de Olimpia buscaba detener las guerras al hermanar a las ciudades por medio de una actividad competitiva dotada de elementos religiosos.¹³ Fue tan grande la importancia que tomaron estos juegos, desde el punto de vista de la vida pública, que a partir del 776 a.C. no se contaron los años más que por Olimpíadas o por el nombre del *stadionike*, es decir, del vencedor de la carrera en el estadio. Este privilegio se debe al hecho de que el estadio era la única competición hasta el año 728 a.C. A finales del siglo V a.C., el sofista Hippias del Elide, utilizando los archivos del

¹⁰ La realización actual de los Juegos Olímpicos se debe a la iniciativa del barón Pierre de Coubertain, quien fue Secretario General de la Sociedad Francesa de Deportes, cuando el 25 de noviembre de 1892, lanzó la idea de restablecer la organización de estos antiguos juegos. La ayuda económica del banquero Alejandria Averoff permitió construir el estadio de Atenas que duplica la capacidad respecto al que usaron durante doce siglos los griegos. En 1896 se reiniciaron, en Atenas, los Juegos Olímpicos donde participaron 43 países.

¹¹ Algunos toman el año 776 a.C. como fecha de iniciación del cómputo porque en una estela de mármol apareció grabado el nombre de Corebos de Elida como ganador de la carrera del estadio. Según la tradición, el rey preguntó al oráculo de Delfos qué debía hacer para salvar a Grecia de las enfermedades y guerras que la estaban destruyendo y Apolo respondió que debían retomar los juegos olímpicos. De allí que los juegos fueran instaurados con el carácter de una exigencia divina. Para esa época Ifito, Licurgo -el legendario legislador de Esparta- y Cleóstenes (rey de Pisa) acordaron una Tregua Sagrada que tuvo el carácter de una norma del derecho internacional. La ciudad de Pisa, cercana a Olimpia, disputaba el control de los juegos alegando haber tenido el santuario bajo su custodia en épocas anteriores, lo que dio lugar a violentos choques que terminaron con la derrota y la ruina de Pisa. Las olimpíadas realizadas fuera de Olimpia (748, 644 y 364 a.C.) no fueron reconocidas por los eleatas. A partir de la derrota de los pisanos, Olimpia asumió de manera definitiva la preservación del santuario y la organización de los juegos.

¹² La tregua sagrada era anunciada en todas las ciudades por representantes de la Elide llamados "Espondoforos". Esta situación dotó al santuario de Olimpia de una posición privilegiada que contribuyó a mantener la institución de los juegos durante tantos siglos.

¹³ Era tal el respeto de los griegos a la Tregua Sagrada que rara vez la violaban. Según una leyenda, durante la época del rey de Macedonia Filipo II, mientras regía la tregua, un ciudadano ateniense, Fridón, fue asaltado por *hoplitas* macedonios. Frente a la denuncia, Filipo explicó que sus *hoplitas* no sabían que estaba en vigor esta norma y pidió disculpas al Consejo Olímpico.

santuario, redactó una completa lista de los vencedores olímpicos y enumeró las Olimpíadas. Esta lista la completó Aristóteles y otros escritores que fueron añadiendo las que siguieron. Por medio de esta referencia, los hechos históricos fueron registrados por los números de Olimpíadas, por ejemplo, la batalla de Termópilas sucedió en el primer año de la 75a. Olimpíada, es decir, en el 480 a.C. Este tipo de registro tuvo como importante función unificar los modos de citas cronológicas usadas por los griegos hasta el punto de considerar a la fecha de la primera Olimpíada (776 a.C.) el inicio de la Historia griega. No se conoce la fecha precisa en que se celebraban los juegos pero está establecido que se realizaban en verano y siempre en luna llena. Tenían lugar al inicio del quinto año, es decir, que se iniciaban cada 49 o 50 meses. Estos certámenes se celebraron durante mil doscientos años hasta que en el 394 de nuestra era, el emperador Teodosio los suprimió. Se celebraban al pie del monte Cronos, en la confluencia de los ríos Alfeo y Gladeo.

Para asegurar el buen funcionamiento de los juegos y el estricto cumplimiento de los reglamentos, la ciudad de Elide nombraba, a través de un sorteo, a diez ciudadanos que cumplían la función de jueces a los que denominaron *heladonikes*. Para este trabajo, eran ayudados por una especie de policías que portaban un bastón o un látigo.¹⁴ Los *heladonikes* portaban una túnica púrpura que imponía temor y respeto ya que ellos eran los encargados tanto de reprimir a los infractores como de entregar los premios. Tanto los castigos como las honras de las victorias recaían sobre el atleta y su ciudad natal, esto explica el hecho de que en Atenas los vencedores olímpicos gozaban de importantes privilegios y de que Solón instituyera una recompensa para los vencedores que honraban a la patria con la victoria. En Esparta se estableció la costumbre de que el rey tuviera a su lado, durante el

¹⁴ Si bien, al principio, era una fiesta de carácter local, en la que participaban los habitantes del Peloponeso, con el paso del tiempo llegaron a hacerse panhelénicos. Estos juegos no se hacían por afán de riquezas sino por la gloria de poseer la corona de olivos. Esta corona se realizaba con las ramas de un olivo sagrado "el *olivos kalistéfnos*" que se encontraba en la parte posterior del templo de Zeus, cerca del altar a las ninfas *Kalistéfnes*. En los más antiguos juegos, el premio era una manzana o un trípode de bronce pero, a partir de la séptima olimpíada, se impuso la corona de olivo silvestre, que simbolizaba la idea de luchar por la virtud más que por las riquezas. Los atletas que violaban los reglamentos eran castigados con multas, exclusión o azote público, según la gravedad de la falta. Una infracción, castigada con especial severidad, era el soborno ya que contrariaba el principal objetivo de los juegos: la competencia noble. Eran sancionados, tanto los que pagaban a los adversarios para ganar como los que recibían el dinero para renunciar a la victoria. En el 388 a.c, se impuso la primera pena por soborno y con la multa que pagaron los infractores, se erigieron, delante de la entrada del Estadio, seis estatuas a Zeus donde se grabaron, en los pedestales, frases instructivas alegóricas al honor de la victoria. Los juegos tenían varias reglas propias como el hecho de que los competidores debían ser hombres libres y no debían haber cometido ningún acto indecoroso. Los atletas debían entrenarse por un lapso de diez meses y concentrarse en Elida un mes antes de las pruebas donde eran observados por los jueces quienes seleccionaban a los mejores para participar de las competencias.

combate, a ciudadanos que hubieran obtenido la corona olímpica y en todas las ciudades se difundió la costumbre de recibir a los vencedores derribando un sector de las murallas por donde entraban triunfantes sobre la cuádriga. Los *epinikios* eran poemas al vencedor que escribían los poetas de renombre donde exaltaban las virtudes y las fuerzas del atleta. El más alto de los honores concedidos era el de poder erigir su propia estatua en el sagrado Altis de Olimpia.

Las competiciones que se realizaban en los juegos olímpicos se dividían en “gímnicas” e “hípicas”. Las primeras tomaron este nombre porque los atletas competían desnudos y se celebraban en el estadio mientras que las otras se realizaban en el hipódromo y se dividían en carreras de carros y de caballos. Los torneos gímnicos se dividían, según la edad de los atletas, en competencias de hombres y de jóvenes. Al estadio se agregó el *dioulos*, una carrera de doble estadio y los *dólicos* que eran carreras de 24 estadios. La lucha y el *pentatlón* (salto, disco, jabalina, carrera y lucha) fueron posteriores junto con el pugilato, el pancraccio, la lucha de efebos, el pugilato, el pancraccio de efebos y, finalmente, la carrera armada, donde los atletas corrían con una armadura de bronce. Con respecto a los juegos hípicos, cabe señalar que los vencedores no eran los aurigas sino los propietarios de los caballos, lo que dio lugar a que algunas vencedoras fueran mujeres, a pesar de la prohibición estricta de que presenciaran o participaran en el desarrollo de los juegos. Según la tradición, la primera mujer que resultó vencedora fue Cínisca, hermana del rey de Esparta, Agesilao II, a la que se le erigió una estatua en el Altis. Más tarde fue declarada vencedora Velestice de Macedonia y otras mujeres, principalmente espartanas.¹⁵

Al principio, los juegos duraban un día pero, al agregarse nuevas competiciones y ciudades participantes, se añadieron más días hasta que, a partir del 472 a.C., duraron cinco días. El primer día ocurría la inscripción de los atletas en el *Beleuterio* donde se sacrificaba un jabalí delante de la estatua de *Zeus Orkios* y los atletas juraban haber entrenado durante diez meses y se comprometían a competir noblemente guardando fidelidad a los reglamentos. Junto con los atletas, juraban sus entrenadores, sus padres o hermanos atestiguando sobre el juramento de res-

¹⁵ A las mujeres les estaba prohibido presenciar las competencias masculinas bajo la pena de ser condenadas a arrojarse desde la cima del monte Tipaión. Como medida de precaución, los entrenadores, tanto como los atletas, debían entrar desnudos al estadio. Las muchachas vírgenes festejaban, antes o después de los juegos olímpicos, las fiestas de Hera, en honor a la esposa de Pélope. En estos juegos, las mujeres participaban con el pelo suelto, una túnica corta y el hombro y el pecho derecho desnudos. Corrían una carrera de 160m y la vencedora recibía, como trofeo, una

petar los reglamentos. Al final, los *heladonikes* juraban actuar con imparcialidad. Antes de entrar al estadio, con aire ceremonioso, los atletas eran recibidos por la sacerdotisa de la diosa *Demeter Camines*, única mujer con derecho a presenciar los juegos. La austeridad de las normas no se limitaba a los atletas, entrenadores y jueces sino que se extendía a los espectadores que no debían ser ni esclavos ni sacrílegos y sólo excepcionalmente se admitía a los bárbaros. Aparte de los representantes de las ciudades griegas estaban presentes los principales generales, filósofos, oradores y diversos representantes de la cultura que se daban cita para proclamar, en sus discursos, la unión panhelénica. Con respecto a los grandes filósofos, Diógenes Laercio afirma que Tales de Mileto murió en el 548 a.C, mientras seguía los juegos bajo un sol abrasador. Platón y Aristóteles eran asiduos espectadores así como los grandes poetas, Simónides, Baquílides y Píndaro que cantaron a los vencedores olímpicos. Los famosos artistas, Pitágoras, Mirón, Fidias, Paionios, Praxíteles y Lisipo contribuyeron en la ornamentación del santuario.¹⁶

Con la dominación de los macedonios, Olimpia recibió importantes contribuciones para construir nuevos templos y el propio Filipo II fue declarado vencedor en el 356 a.C. Luego de la muerte de Alejandro Magno, poco a poco, se fue apagando el esplendor de los juegos hasta que, a partir del 146 a.C, comienza el período romano. Luego de un lapso de saqueos a los templos, en el que los juegos se trasladaron a Roma, durante la época del emperador Octavio Augusto (30 a.C, 14), el santuario renació aunque serviría para satisfacer las arbitrariedades de los emperadores, de tal modo que Nerón modificó los reglamentos para ser declarado vencedor, en muchas ocasiones. Durante el mandato de Adriano (un emperador filogriego) el santuario adquirió nueva importancia pero, luego del siglo III, las ciudades griegas dejaron de participar aunque se agregaron atletas provenientes del vasto imperio romano (egipcios, fenicios, armenios, etc). Con el tiempo, dejaron de registrarse las Olimpiadas y en el 393 se celebraron por última vez ya que en el 394 fueron prohibidas por Teodosio, el emperador de Oriente, ferviente católico que, para combatir toda forma de adoración pagana, suprimió los Juegos Olímpicos. En el 420 Teodosio ordena la demolición de los templos. La estatua de Zeus fue llevada a Constantinopla y las ruinas resultaron saqueadas por el fana-

corona de olivo y un trozo de la vaca sacrificada a Hera. Las mujeres honraban a la diosa con dos danzas: la de Hipodarnia y la de Fiscoa, una ninfa local amante de Diónisos.

¹⁶ El Santuario de Olimpia, con el correr del tiempo, se llenó de templos, instalaciones deportivas y de lugares para alojamiento de los asistentes. Hacia el 438 a.C Fidias realizó una gigantesca estatua en oro y marfil de unos 14 metros de altura, consagrada a Zeus, que fue considerada una de las siete maravillas del mundo antiguo.

tismo cristiano. Sobre las ruinas ocurrieron diversos terremotos que completaron la obra de destrucción. Finalmente quedaron sepultadas por las inundaciones de los ríos Alfeo y Gladeo, durante varios siglos, hasta que el gobierno alemán realizó las primeras excavaciones desde 1875 al 1881, dando inicio a una tarea de restauración que aun continúa. Durante la Edad Media, el cuerpo humano perdió el valor que los griegos le asignaban. Los juegos sociales cambian y se vinculan con los intereses militares de los señores feudales. De ahí que se practiquen simulacros de combates con lanzas, espadas y hachas mientras el pueblo ejercita sus habilidades en el uso del arco y la flecha. En el Renacimiento reaparece el interés por el estudio de los ideales greco-romanos y el redescubrimiento de la belleza del cuerpo humano. Lentamente comienza, en el campo de la pedagogía, el interés por la educación del cuerpo y a ver los juegos, al modo de los griegos, como una parte necesaria en la formación integral del hombre. Durante la Revolución Francesa, en 1792, el diputado Gilbert Romme propuso realizar unos Juegos Olímpicos y cuatro años después la Fiesta de la Fundación de la República que incluyó carreras pedestres y de carros como un modo de recuperar las fiestas griegas. Luego de su reinstauración en 1896, los Juegos Olímpicos modernos se vieron enriquecidos, en el año 1936, por la ceremonia de la llama olímpica que simboliza la continuidad de la idea griega de una institución destinada a promover la confraternidad entre las naciones y la esperanza de la paz universal.¹⁷

Podemos considerar que la pasión con que los romanos se entregaban a todo tipo de juegos forma parte de una de los principales rasgos del legado griego que también llega hasta nosotros. La frase "*panem et circenses*" caracterizó la afición de este pueblo de origen agrario y doméstico por los juegos de todo tipo, siendo el Coliseo la exteriorización de la pasión de los romanos por los juegos públicos (*ludi circenses*) los que eran exigidos al Estado como un derecho inalienable.¹⁸

¹⁷ Esta llama se enciende en el altar de Hera por un grupo de mujeres vestidas como las antiguas vestales para ser entregada a un corredor que, rodeado por otros, atraviesa el estadio y se dirige al bosque de Coubertain donde se celebra el primer encendido de la llama. Desde allí, la llama es llevada un kilómetro por cada corredor hasta llegar a Atenas, donde es trasladada hasta la sede de la olimpiada que se inicia. En ocasiones la llama fue trasladada miles de kilómetros pasando de corredor a corredor cada kilómetro como en el caso de Berlín 1936, Munich 1972 y Moscú 1980.

¹⁸ Los juegos (*ludi*) en un principio iban acompañados por carreras de caballos, realizándose hasta 24 carreras por día. Los bandos se distinguían por varios colores que acabaron reduciéndose a los verdes y los azules. Los emperadores tomaban partido por alguno de los colores con lo que la carrera terminaba por convertirse en una contienda política -Calígula y Nerón eran partidarios de los verdes mientras que Viteliano lo fue de los azules-. A las carreras de caballos se agregaron las cacerías de animales donde se soltaban todo tipo de fieras (leones, panteras, leopardos, osos, jabalíes, elefantes, búfalos, ciervos, toros, cocodrilos, jirafas) que debían luchar entre sí o con hombres. Los condenados a muerte eran obligados a representar el papel de personajes mitológicos que

Al igual que en muchos otros pueblos de la antigüedad, entre los romanos, los juegos eran una actividad controlada y propiciada por el Estado, dividiéndolos entre dos clases: *ludi statii* y *votivi*. Los primeros dedicados a hombres públicos y los segundos al culto de una divinidad.¹⁹

Desde la antigüedad, se consideró los juegos como materia de legislación penal dada la trascendencia de estas actividades y la necesidad de moralizar el cuerpo social.²⁰ Aristóteles, con su teoría de la *eutrapelia* o "virtud del juego",²¹

debían morir como Orfeo, devorado por un oso o Hércules quemado en una hoguera. Al principio los *ludi gladiatorii* se realizaban con prisioneros de guerra ataviados con los trajes de su país de origen y sus propias armas, luego se incorporaron los esclavos y los hombres libres que transformaron a la lucha en un oficio consagrado al emperador. Estos juegos se realizaban, especialmente, después de cada guerra gracias al elevado número de prisioneros disponibles. Durante la época de Trajano se presentó un espectáculo donde lucharon 10.000 prisioneros dacios. Con el tiempo se creó una escuela donde se encerraba a los gladiadores para someterlos a los ejercicios más violentos y bajo el juramento de dejarse matar por los jefes. Por lo general luchaban frente a l emperador con armas distinta: uno armado con una red y desnudo luchaba con otro cargado de armas; uno provisto con un escudo grande y un arma corta luchaba con otro munido con un escudo pequeño y un arma larga. Cuando uno de los gladiadores caía en la arena, los espectadores o el emperador decidía si debía morir o seguir luchando. Los cadáveres eran arrastrados hasta llevarlos donde otro gladiador, disfrazado de Mercurio, tocaba los cuerpos con hierros candentes para constatar la muerte. Otro, disfrazado de caronte, golpeaba con una maza a los heridos de muerte. Era considerado un signo de popularidad que los emperadores participaran entusiastamente en estas fiestas. Marco Aurelio, en oposición a sus antecesores, se mostraba indiferente o disgustado frente al espectáculo, lo que fue considerado como un gesto ofensivo frente al resto de los espectadores

¹⁹ Los *ludi romani* se realizaban en honor de Júpiter victorioso donde se celebraba una procesión que recorría desde el Capitolio hasta el circo. Al principio duraban un día pero luego duraron 16 días, desde el 4 al 17 de noviembre.

Los *ludi ceriales* se realizaban en honor a Ceres, del 12 al 19 de abril.

Los *ludi plebeii* instituidos por el pueblo de Roma se remontan al 492 a.C, eran anuales y se realizaban desde el 15 al 18 de noviembre.

Los *ludi apollinaces* en honor de Apolo, insituidos en las segundas guerras púnicas, se celebraban del 6 al 13 de junio.

Los *ludi megalenses* realizados en honor de la *Magna mater* fueron instituidos en el 204 y se celebraban del 4 al 10 de abril.

Los *ludi florales* se celebraban del 26 de abril al 3 de mayo.

Los juegos nemeos eran de origen griego y se celebraban en honor a Hércules, vencedor del león Nemeo. su origen se remonta al año 576 a.C.

Los juegos neronianos fueron instituidos en honor a Nerón en el año 60 y se celebraban cada 5 años.

Los juegos píticos eran de origen griego y se celebraban cada ocho años en Delfos, celebraban la ocasión en que el dios Apolo venció a la serpiente Pitón.

Los juegos pírricos fueron inventados por Pirro, hijo de Aquiles, en el 1.190 a.C. eran simulacros de juegos bélicos.

Los juegos seculares fueron instituidos por el cónsul Valerio Publicola en el año 508 a.C. se celebraban cada 103 años y eran dedicados a Diana y Apolo. La peculiaridad de estos juegos es que debían realizarse de noche.

Los juegos taurilianos se celebraban fuera de los límites de Roma y se consagraban a la veneración de dioses infernales. Estos juegos fueron instituidos por Tarquino en el 530 a.C.

Los juegos Terentinos: estos juegos romanos se celebraban en honor de Plutón y de Proserpina en honor de los cuales se sacrificaban bueyes negros sobre un altar construido a 20 pies por debajo de la tierra en algún lugar del campo de Marte llamado Terento. Se celebraban cada 100 o 110 años y se podían realizar tanto de día como de noche.

²⁰ Huizinga recalca la presencia de elementos lúdicos en la misma actividad judicial. Aun en sus manifestaciones actuales, la corte de justicia es una especie de círculo mágico donde participan elementos propios del disfraz -la peluca, la toga- que propician la instauración de un orden distinto al cotidiano. El juego de palabras, la competencia y la pugna verbal se entremezclan con las for-

4. los juegos -

influyó especialmente sobre Santo Tomás,²² en quien se inspiraron los tratadistas medievales. Dado que el juego por azar era considerado moralmente malo, no podía admitirse jurídicamente el enriquecimiento que no proviniera del trabajo propio o de la herencia, es decir, del trabajo acumulado por los antepasados.²³ En cambio, los juegos tolerados fueron aquellos que se mantenían dentro de las exigencias de la *eutrapelia*. Mientras se penalizaban severamente los juegos privados, se fomentaron los palios, los juegos ecuestres y todos aquellos que representaban al pueblo o a la comunidad religiosa. En la Edad Media, el Estado participó activamente en la reglamentación y prohibición de los juegos. La persecución legal alcanzó, especialmente, a los juegos por dinero y el Derecho canónico contribuyó a esta tendencia al prohibir a los eclesiásticos presenciar los juegos de azar.²⁴ Carlomagno también prohibió el juego y el Concilio de Maguncia (813) impuso la excomunión para los participantes en juegos de azar. En España se reglamentó el juego a través del Ordenamiento de las Tafulerías (1275) o casas de juegos públicos arrendadas por el Estado donde se reglamentaron tanto los juegos como las penas impuestas a los tramposos que comprendían desde el azote hasta el corte de la lengua o la confiscación de bienes en el caso de que se tratase de

mas rituales y cierta seriedad que remiten, por un lado, al ámbito de lo sagrado mientras que, por el otro, se encuentra presente el elemento agonal. Entre los griegos, la idea de justicia, "*diké*", se asocia con la idea de arrojar la suerte a los dados, "*tiché*". Parece estar presente la suposición de que el juicio es como un duelo donde los contrincantes apuestan a ganar, del mismo modo que la palabra "*litigium*" guarda el sentido primitivo de contienda o pleito.

Las leyes romanas permitían jugar al *monobolo*, *contomonobolo*, *quintanum*, *contasecu sine fabula*, *perilytem* e *hipiscum*. Fueron permitidos por las leyes *Ticia*, *Publicia* y *Cornelia* a condición de que la apuesta fuera pequeña

²¹ Aristóteles reconoce la importancia del buen uso del descanso o el tiempo libre en entretenimientos donde se abandone las preocupaciones de la vida seria para hacer bromas y dedicarse a la conversación ingeniosa y divertida. Para nombrar estas actividades usa el término *eutrapelia* con el que denomina a la virtud de divertirse sin excesos. Ver ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*, L.IV, 8. Si bien el cristianismo censuró los divertimentos "de taberna", Santo Tomás rescata la virtud de la *eutrapelia*. Con el tiempo, el vocablo se deformó en *eutropelia* y ya no designaba la virtud de la diversión moderada sino el pase de manos del prestidigitador que engaña al incauto, hasta derivó en *tropellas* término que hasta hoy mantiene un sentido peyorativo.

²² Siguiendo la idea de Aristóteles acerca la *eutrapelia*, Santo Tomás en el artículo 2 de la cuestión 168 de la *Summa Theologiae* justifica la necesidad del reposo del cuerpo y del alma para recuperar energías al aliviar la fatiga espiritual en las distracciones y placeres de los juegos. Ver GONZÁLEZ ALCANTUD, JOSÉ ANTONIO, *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993, p.75.

²³El derecho de las personas a disponer de sus riquezas (*jus abutendi*) no era considerado un derecho absoluto ya que debía ejercitarse *quatenus iuris ratio patitur*, es decir que el jugador no puede inflingirle un mal a su familia, ni a la sociedad. Se negó el derecho a reclamar lo ganado en el juego condenándose al que reclamaba en el cuádruplo y las deudas de juego no engendraban obligaciones legales por lo que, en estos casos, no se aplicaba la regla *in pari casu melior est conditio possidentis*.

²⁴ "La condena del azar fue patrimonio del púlpito y del confesionario; mas casi siempre con tibieza, puesto que aplicada con rigor la sanción tendría que haber condenado a una buena porción de los varones de las clases ociosas, entre las cuales se encontraba el cura mismo." GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A., *Tractatus ludorum*, ed. cit., p.37

moros o judíos, al mismo tiempo que negaba el derecho de reclamo para lo hurtado. Al cabo de un tiempo, este Ordenamiento fue abolido y se prohibió en toda España todo tipo de juegos de azar. En 1480, en Toledo, una ciudad jugadora por excelencia, los Reyes Católicos²⁵ confirmaron esta prohibición que se repitió en 1515 y en 1523 por Carlos I y que incluyó el destierro como una pena mayor. En una ley del año 1771 se encuentra una lista detallada de los juegos prohibidos lo que es permite apreciar la gran variedad de juegos de dados, de naipes, de instrumentos de madera, de metal.²⁶

Constatamos que, desde la antigüedad hasta nuestros días, los juegos, sobre todo los de azar, fueron combatidos por medios diversos, desde la legislación penal hasta la condena moral por considerarlos inventos demoníacos o promotores de la disolución social. Todo un sistema de prohibiciones, reglamentaciones y permisos nos hablan de los dispositivos de control social, siempre presentes, destinados a regular una actividad que nunca dejó de presentar ribetes peligrosos para la estabilidad de las instituciones.²⁷

Por otra parte, las fiestas populares, realizadas en las plazas públicas, precedidas por procesiones religiosas, caracterizaron a los juegos lícitos en la época feudal. Los torneos medievales representan ejemplos privilegiados de la guerra transformada en juego deportivo donde, junto a la lucha por la vida, aparece la fantasía creada por los oropeles, el lujo deslumbrante de los escudos y de la vida cortesana. A diferencia del juego de dados o del ingenioso juego de palabras, propio de la contienda judicial, en la lucha armada lo que se gana o se pierde es la vida. Con el tiempo, estas justas de valor y fuerza serán reemplazadas por el duelo donde el honor se debería lavar con sangre. Junto a estos simulacros, propios de una aristocracia guerrera, durante la Edad Media, se hicieron muy populares los torneos

²⁵ El azar rompía con la norma religiosa ya que la fortuna sólo rige en el nacimiento, el que, a su vez, es regido por Dios. Los Reyes Católicos prohibieron los juegos de azar y la fabricación de dados. "El bien público se debatía entre la economía y la moral y el poder real se instituyó como árbitro", dice GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A., *Tractatus ludorum.*, ed. cit., p.85

²⁶ El banco o faraón, baceta, carteta, banca fallida, sacanete, parar, treinta y cuarenta, cacho, flor, quince y treinta y uno, envidadar, el bisbis, oca, dados, tablas, azares y chuecas, bolillo, trompico, tabas, cubiletes, dedales, descarga de la burra, etc. Las penas diferían con el rango social del infractor o con la condición de reincidente. La multa se duplicaba para los dueños de la casa de juegos y en el caso de no existir bienes que confiscar, las multas se saldaban con penas de prisión o destierro. Los artesanos y campesinos tenían prohibido jugar, aún a los juegos permitidos, en horas de trabajo y las penas comprendían desde la multa al arresto.

²⁷ Era común encontrar en los antiguos bares de Buenos Aires el edicto policial que reprimía el juego de dados, naipes, perinola en lugares públicos -almacenes, fondas, tabernas, lecherías y cantinas- penando a quienes juegan y al dueño del local con una multa de 900 a 2400 pesos o con arresto de 9 a 24 días. En estos edictos, merece especial reprimenda el juego "patrone e sotto" porque en su desarrollo puede dar lugar a altercados violentos o agresiones de hecho.

poéticos conocidos como “los juegos florales”, los que representan un caso privilegiado, en los que podemos apreciar hasta qué punto el elemento lúdico actúa como fermento de la cultura. Estas competencias poéticas, fueron instituidas por la Academia de los Juegos Florales de Toulouse, durante el siglo XIV.²⁸ Entre las facultades con que contaba esta institución se encontraba la de conferir grados de bachiller o doctor en *Gay Saber* a los miembros destacados del consistorio. La fama de estos concursos se extendió por toda Europa donde Juan I de Aragón creó el *Consistorio del Gay Saber* en 1363 y en Barcelona se desarrollaron los *Jochs florals*.²⁹ Los catalanes nombraban *Mestre en Gay Saber* a aquellos poetas que alcanzaran a ganar tres veces el premio.³⁰

La teorización acerca del lugar que habría de ocupar el juego y el ocio en la sociedad no comienza con la *eutrapelia* aristotélica. Por el contrario, ella hunde sus raíces en el pensamiento filosófico anterior donde la oposición entre lo serio y lo divertido pasa a ser una de las claves de la organización social. En este tema, como en tantos otros, Platón es un conservador y, en su toma de posición acerca del lugar que ocupan los juegos en la organización de la *polis*, se muestra deudor de una venerable tradición. La revisión de la concepción platónica del juego será

²⁸ Estos concursos poéticos comenzaron en la ciudad de Toulouse, en 1323 y se mantuvieron casi hasta nuestros días. Se atribuye la creación de estos torneos a una dama de Toulouse, Clemencia Isaura, y a siete trovadores: Bernardo de Panassac, de profesión escudero, Guillermo de Lobra, ciudadano, Berenguer de Saint-Plancart y Pedro de Mejanserra, cambiantes, Guillermo de Gontaut y Pedro Camo, mercaderes y Bernardo Oth, notario. Los historiadores dudan de la existencia de la dama aunque coinciden acerca de la existencia real de estos juglares que participaron en la organización de los juegos. Al parecer, con esta competencia buscaban dar nueva fuerza a la poesía provenzal. Para ello publicaron un cartel donde, bajo el título *La sobregaya comparnia dels set trobadors de Tholosam*, se prometía premiar con una violeta de oro la composición poética de mayor mérito.

²⁹ El primer certamen se celebró el 1 de mayo de 1324 y dada la gran cantidad de participantes, la comuna pagó el importe del premio. El 3 de mayo, luego de largas deliberaciones, se premió una poesía dedicada a la Virgen cuyo autor se llamaba Arnaldo Vidal, oriundo de Castelnaudary. A partir del éxito de estos primeros juegos, se repitieron anualmente durante los siglos XIV y XV. Para asegurar su continuidad se acordó una forma de gobierno u organización donde se nombró a los siete fundadores con el título de *Consistori dels set mantenadors dels jochs florals* los que nombraban a un canciller y un bedel. Este consistorio se renovaba todos los años cuando los miembros salientes elegían a los entrantes.

³⁰ Hacia fines del siglo XV se publica en Toulouse la recopilación de todos los poemas premiados bajo el título *Las joyas del gay saber*. En el renacimiento algunas formas poéticas, religiosamente conservadas, como la *chanson*, el *serventès*, la *danse* y el *descort* caen en desuso y son reemplazadas por otras tomadas de la poesía francesa y provenzal. Por primera vez, en 1513 se premia una poesía escrita en francés cuando se otorga la violeta al estudiante Jaime Sapientis y, a partir del predominio que adquiere la participación francesa, cambiarán el nombre por el de *College de rethorique et de poesie francoise*, el que cambiará por el de *College de poesie latine, grecque et francoise*. Durante la época de Luis XIV, en el 1690, estos juegos florales alcanzaron singular brillo bajo el patrocinio del monarca. Según un registro de la época, durante la fiesta, se repartieron 1.300 ramos dorados o plateados, entre manjares y otros premios. Luis XIV nombró a la institución que organizaba los juegos *Academia de bellas letras* donde se aseguraba la participación de los principales poetas de Francia. Esta institución otorgaba el título de maestro del *Gay Saber* a los escritores destacados.

el tema del punto siguiente. Se trata de mostrar la incidencia de esta concepción en dos puntos cruciales: la instrumentación de los juegos, puestos al servicio de las actividades serias y la consideración subsidiaria del juego como *mimesis*, copia de la realidad. Antes de ello, se señala la importancia de los sofistas en la conformación del espíritu griego y el aporte de esta interpretación agonal del lenguaje, nota que recuperamos en la filosofía de Nietzsche.

1.4. La falsa oposición entre el juego y lo serio en Platón

En la filosofía encontramos elementos lúdicos en las pugnas verbales y las competencias persuasivas. Los sofistas son los instigadores del juego social a partir de la exhibición deportiva de un tipo de habilidad muy reutilizable en el campo de la política, la retórica, donde se expresa el espíritu agonal.³¹ La pujanza económica y política de la Atenas de Pericles posibilitó la aparición de los grandes sofistas aunque merece señalarse que ninguno de ellos era ciudadano ateniense.³²

Protágoras fue el más famoso y el primero en llamarse "sofista". Se le atribuyen varias obras -*Antilogías, La verdad o discursos demoleedores, Acerca de los dioses, Sobre la constitución primordial*- que conocemos a través de los comentarios, poco imparciales, de Platón. Al comienzo de las *Antilogías*, que es un tratado de retórica, enseña a "hacer más fuerte el argumento más débil".³³ En su época, el sofista se presentaba como un educador de la cultura para, en el caso de Protágoras, insistir en la formación general del ciudadano. En los diálogos platónicos aparece mencionado como *didáskalos paidetas kai aretés* (maestro de educación o de

³¹ El marco social que posibilitó la aparición de los sofistas fue la Grecia del siglo V a.c, una vez concluidos los regímenes aristocráticos y tiránicos. La democracia, entendida al modo de la Grecia clásica, permitió el surgimiento de disputas y pleitos ante los tribunales como práctica usual para dirimir, principalmente, conflictos de propiedad. "El marco de la restringida democracia griega, a partir de la caída de dos tiranos sicilianos, Gelón y Hierón, fue propicio para estudiar los mecanismos de debate, argumentación, convencimiento y persuasión. Sucedió entonces que, por las expropiaciones y deportaciones dictadas, muchos ciudadanos emprendieron juicios contra las autoridades. Se hizo pues necesario ejercitarse ante los jurados populares para convencerlos de la justicia de los reclamos. Estos mecanismos se convirtieron rápidamente en objeto de enseñanza, y fueron los primeros profesores Empédocles de Agrigento, Córax, su discípulo de Siracusa y Tisias". MARAFIOTI, ROBERTO, "La argumentación: lo mismo y lo nuevo", en *Temas de argumentación*, Buenos Aires, Biblos, 1991, p.14

³² "Gorgias era de Leontinos, en Sicilia; Protágoras de Abdera; Pródico de Ceos; Hippias de Élida, et. Todos ellos confluyeron en la democrática Atenas de tiempos de Pericles, cuando la ciudad con su poderío marítimo se había colocado al frente de Grecia con su poder, riqueza y su cultura. Allí pudieron encontrarse con otros visitantes de prestigio, como el filósofo Anaxágoras de Clazómenas, el urbanista Hipódamo de Mileto, y el historiador Heródoto de Halicarnaso, o con atenienses de singular valor intelectual, como Sófocles, Eurípides y Tucídides, o el propio Sócrates". GARCÍA GUAL, CARLOS, "Los sofistas y Sócrates" en *Historia de la Etica I*, (Victoria Camps, editora), Barcelona, Crítica, p.37.

³³ Aristófanes critica esta afirmación de Protágoras en *Las nubes* al considerar que podría interpretarse como "hacer más fuerte la tesis injusta".

virtud). Cuando Protágoras dice que el suyo es un "viejo arte" alude, seguramente, a este trasfondo que lo asemeja al mago, al hechicero, donde alterna lo serio y lo divertido. Un aspecto destacado de esta educación consistía en perfeccionar la habilidad de argumentar con destreza, lo que demuestra el carácter competitivo de esta habilidad. Sus enseñanzas se orientaban a la perfección de diversas artes: la persuasión, la redacción de discursos y la crítica retórica.³⁴ Algunas de las piezas retóricas se presentaban como *palnia* -juegos divertidos- como los elogios de *Helena* y de *Palamedes* y un opúsculo, del que se conservó un resumen, *Acerca del no ser*, atribuido a Gorgias. En esta obra se advierte una concepción relativista derivada de la aceptación del poder persuasivo del *logos*. La tradición sostiene que para ellos todo conocimiento humano es relativo a las convenciones humanas y está sujeto a la utilidad que reditúa.³⁵

Los sofistas distinguieron entre *physis* y *nómos*, es decir, entre los productos de la naturaleza y los de la sociedad. Admitían la idea, según la cual, la cultura resulta de una mezcla entre el elemento natural y las convenciones que no responden a un modelo universal ni son inmutables. Estos educadores viajeros habrían advertido las variaciones de creencias, leyes y costumbres de los distintos pueblos. Si bien los dos sofistas más citados son Protágoras y Gorgias, otros hicieron contribuciones valiosas para el conocimiento del mundo griego. Tal es el caso de Hippias de Élide quien redactó una lista de los vencedores de los Juegos Olímpicos y fijó la fecha de la primera olimpiada. Como embajador de su ciudad en Esparta y Atenas, escribió a favor de la búsqueda de un acuerdo panhelénico, fundado en el parentesco natural común a todos los seres racionales.

³⁴ Tanto Protágoras como Hippias hacían alarde de improvisación frente al público al emprender cualquier tema que se le propusiese. Mediante largos parlamentos desplegaban extensas piezas oratorias impregnadas de un aire lúdico. En estos discursos se evidenciaba una técnica artificiosa y atractiva para el público donde intercalaban citas y comentarios de poemas, ingeniosas interpretaciones de mitos y un amplio y refinado bagaje cultural. Por su posición en el desarrollo de la educación griega son situados en una tradición que reconoce como antecedente a los poetas. Esta tradición educadora se remonta a Simónides, Teognis y Píndaro hasta comprender a Homero y los trágicos como Esquilo.

³⁵ La idea de la educación como *paideia* se desarrolla con inusitada fuerza durante el siglo IV hasta llegar al helenismo. Las nuevas formas de vida en la *polis* tratarán de realizar una nueva *areté* rescatando los viejos valores de la nobleza aristocrática pero adaptándolas a las nuevas necesidades políticas. Según Jaeger este movimiento educador realiza un gran círculo que termina con Platón, Isócrates y Jenofonte. Dentro de este vasto movimiento cultural, los sofistas contribuyeron de un modo decisivo a la espiritualización de la cultura griega. Ver JAEGER, WERNER, *Paidéia*, México, Fondo de Cultura Económica, 1971.

"la profesión de maestros de *areté*, el aspecto retórico general de sus enseñanzas y la perspectiva socialmente utilitaria de las mismas, distinguen a los sofistas como grupo frente a otros pensadores de la época, como Anaxágoras, Arquélao o Demócrito", GARCÍA GUAL, CARLOS, "Los sofistas...", ed.cit., p.41

A partir del carácter convencional del orden social algunos, como Protágoras, mantuvieron una visión optimista acerca del progreso de la civilización mientras que otros, como Calicles rechazaron las convenciones democráticas. La famosa frase de Protágoras "El hombre es la medida de todas las cosas" (*pánton chremáton métron ánthropos*) ha sido objeto de múltiples interpretaciones desde el *Teeteto* de Platón hasta hoy. Tanto Platón como Aristóteles enfrentaron esta concepción convencionalista acerca del lenguaje en favor de la tesis acerca de la verdad objetiva, de allí que, en la tradición postsocrática, el término "sofista" tenga un contenido peyorativo. La *erística* y la *sofística*, a diferencia de la dialéctica, fueron desjerarquizadas como el arte del razonamiento que conduce al engaño y al error. Aristóteles define al sofisma llamándolo "razonamiento erístico" por partir de premisas que parten de opiniones falaces.³⁶ Las figuras de estilo, como la metáfora y la metonimia, denunciadas por Platón como el arte de la ilusión y el engaño, actualmente son estudiadas por la lingüística, la semiótica, la filosofía del lenguaje.³⁷

Más allá de la vocación de apariencia que habían reivindicado los retóricos, Platón descubrió una tarea que sólo el dialéctico podría realizar: dominar el discurso que permitiría acceder a la verdad. Nuevamente asoció *paidéia* y *politeia* al admitir que la *areté* es transmisible y que, como postulaba Protágoras, es necesario que el ciudadano se forme en una correcta *techné politiké*. Platón sentó los límites de este arte del discurso, inaugurado por los sofistas pero, a diferencia de

³⁶En la filosofía contemporánea encontramos un redescubrimiento y una redefinición de la importancia de los sofistas en el pensamiento occidental, en un intento por rescatarlos del desprestigio en que los sumió la tradición platónica. A partir de la concepción del lenguaje como una práctica social, distintas disciplinas profundizaron en el conocimiento de su universo cultural en la retórica encontramos, por primera vez, una reflexión sobre el lenguaje que se distingue del estudio de la lengua. Para este autor es llamativo que las primeras sistematizaciones en torno al lenguaje coincidan con la caída de la tiranía y la aparición de un nuevo régimen. La aparición de la democracia facilitó la aparición de pleitos y disputas donde cobró importancia el uso de la palabra simulada, distinta a la palabra ficticia de la poesía. La antigua retórica era, en principio, una técnica que comprendía distintas recetas y fórmulas que se instituyen como prácticas sociales a través de las instituciones de enseñanza. Estas instituciones educativas encontraron su continuidad en el *trivium* compuesto por gramática, retórica y lógica. Las figuras retóricas fueron profusamente estudiadas y se generó alrededor de ella una práctica que permitió asegurar la propiedad de la palabra que resulta eficaz y sirve para acceder a la disponibilidad del poder ROLAND BARTHES, *Investigaciones retóricas* y *La antigua retórica. Ayudamemoria*. Buenos Aires, Tiempo contemporáneo, 1974.

³⁷ Charles Morris afirma que la importancia de la semiótica estriba en el hecho de suponer un nuevo paso en la unificación de las ciencias puesto que proporciona los fundamentos para cualquier ciencia especial de los signos. Distingue, para el estudio de los signos, tres dimensiones: *sinécticas*, *semánticas* y *pragmáticas*. La dimensión pragmática presta atención a la relación de los signos con sus usuarios. Esta relación es revisada con mayor profundidad de lo que ha ocurrido antes y permite subrayar los logros de Peirce, James, Dewey y Mead. Charles Morris reconoce a la retórica como una forma temprana de estos planteos. MORRIS, CHARLES, *Fundamento de la teoría de los signos*, Barcelona, Paidós, 1985, p.68

éstos y, a la sombra de Sócrates, se basó en una ontología y una metafísica que provocaron un giro radical en la historia de la filosofía ya que, a diferencia de los sofistas, admitió que la *areté* se basa en el conocimiento. En esta búsqueda, la utilidad del juego, en el terreno de la educación, no pasó desapercibida para Platón. Las relaciones entre la *paideia* (cultura) y la *paidia* (pasatiempo, juego), son estudiadas profundamente y ambas se conectan al identificarse con el niño (*pais*).

La teoría sobre la utilidad del juego, en el campo de la educación, la encontramos en *República y Leyes*.³⁸ En la primera obra antepone la educación al juego y en la segunda, su última y más extensa obra, reformula el tema al admitir que la formación del ciudadano, la inserción del individuo dentro del marco de la *polis*, deriva en la exigencia de un legislador sabio que, a través de las leyes, moldeará el carácter del niño desde su nacimiento hasta convertirlo en un ciudadano virtuoso. Si bien Platón intenta incorporar el juego a la educación y formación del ciudadano, lo contrapone al esfuerzo serio (*spoudé*) al admitir que la improvisación y creación de actividades libres hace peligrar la estabilidad del Estado y el mantenimiento de la tradición. En su propuesta, el esfuerzo del filósofo-legislador deberá concentrarse en el mantenimiento del orden social mientras que la carencia anárquica de leyes sobreviene cuando se pierde respeto a la tradición.³⁹

Algunas interpretaciones encuentran en las *Leyes* un tono de decepción y pesar donde el viejo Platón refleja el desengaño que le habían producido sus fallidas experiencias políticas, en especial su fracaso con Dionisio de Siracusa mien-

³⁸ Las *Leyes* es el último y más extenso libro que escribe Platón y representa la quinta parte de la totalidad de la obra. De todo el cuerpo sólo se conservó un manuscrito que logró conservarse de forma azarosa y tardía. La inserción de estos libros dentro de la obra completa de Platón no dejó de resultar problemática ya que para algunos es un escrito de valor secundario y para otros es apócrifo. Para Jaeger esos libros son de interés principal porque en ellos Platón desarrolla el tema de la *paideia* que representa la primera y la última palabra. Ver JAEGER, W., *Paideia...*, ed. cit. p.1015. Las *Leyes* es uno de los diálogos más enigmáticos del *corpus* platónico, la conversación no tiene lugar en Atenas y no puede ser interpretado como un acontecimiento de la vida de Sócrates. Su tema principal no es una investigación filosófica, en sentido estricto, sino un proyecto político concreto. Las dificultades provienen de su carácter inconcluso y de sus argumentos que son confusos hasta en la sintaxis. Ver MORROW, GLENN R., *Plato's Cretan City, A Historical Interpretation of the Laws*. Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1993. En los dos últimos siglos, hay tres problemas que dominan la discusión sobre la última obra de Platón. Para algunos, las *Leyes* manifiestan un espíritu distinto del platónico que no pueden constituir una obra genuina. Otros consideran que, aunque genuina, Platón fue sorprendido por la muerte antes de concluir la y que representan un estadio muy distinto de su pensamiento respecto a las obras anteriores. Por último, algunos sostienen que la obra fue editada póstumamente por un discípulo que alteró sustancialmente el texto. Ver LISI, FRANCISCO, *Leyes*, en *Diálogos*, Introducción, Madrid, Gredos, 1999, p.9

³⁹ La dialéctica representa una fase superior de la educación y ya no es juego, no debe abusarse del ejercicio de las facultades dialécticas en disputas estériles. El concepto de *spoudé*, esfuerzo o trabajo serio, digno, importante; extensamente tratado en *Las leyes* aparece en *La República*. Ver JAEGER, W., *Paideia*, ed. cit., p.721.

tras que, para otros, no hay un cambio fundamental entre esta obra y *República*.⁴⁰ Las *Leyes* es un diálogo donde tres ancianos, un ateniense que va camino de la gruta de Zeus, un cretense, Clinias de Cnosos y el lacedemonio Megilo, conversan sobre una nueva forma de entender la política. En el Libro II⁴¹ y en el Libro VII⁴² Platón expone la idea de “educar jugando” cuando alude a las nociones de orden y armonía, presentes en el placer que se encuentra en los juegos, como dones divinos, recibidos de Apolo y las Musas.⁴³

Digo que en todas las ciudades todos ignoran que, en lo que concierne a la legislación, los juegos son lo que tiene más poder para que las leyes promulgadas sean estables o no. En efecto, cuando se encuentran prescriptos y hacen que los mismos jueguen siempre las mismas cosas según las mismas reglas de la misma manera y que disfruten con los mismos juguetes, dejan que permanezcan en calma las leyes y costumbres de la vida real. Pero cuando, por el contrario, los hacen cambiar e innovar, practicando siempre las mismas variantes, mientras los niños nunca declaran que les agradan las mismas cosas, y provocan que nunca permanezcan lo elegante y lo inelegante de la manera en que han acordado, ni en el aspecto exterior de sus propios cuerpos ni en los otros utensilios, sino que se honra por encima de todos al que innova constantemente e introduce algo diferente de lo acostumbrado en el aspecto, los colores y en todo ese tipo de cosas, tendríamos razón si dijéramos que no hay un daño mayor para la ciudad que eso.⁴⁴

El legislador recurrirá al poeta y al músico para modelar el alma infantil. Según su concepción, el legislador podría valerse del placer que provocan los jue-

⁴⁰ Existen especialistas que no ven una diferencia basada en la evolución del pensamiento platónico, sino que consideran que la *República* no está concebida como un modelo que pueda ponerse en práctica, sino como un paradigma que debe servir de idea reguladora, mientras que las *Leyes* representarían el programa político de la Academia aunque en esta obra también se encuentran elementos normativos.

⁴¹ Los tres primeros libros constituyen la conversación introductoria y el IV sirve de transición. El primer libro trata sobre la finalidad de las leyes. La conversación deriva en un diálogo acerca del correcto uso de la bebida en común, que a través de la unión del juego y la seriedad pueda servir para entrenar el dominio de sí mismo. El segundo trata sobre la educación coral y el tercero aporta un panorama histórico que explica el origen, acierto y errores de los sistemas legislativos. El Libro II lleva a una amplia discusión acerca de la educación que define como la formación del ciudadano en el placer y el dolor para que pueda alcanzar la virtud. El libro se inicia analizando la función educativa de la música (653a-664b), que se basa en la aceptación de la virtud como criterio de verdad para juzgar la belleza musical (654b-655b) ya que quienes se acostumbran a encontrar placer en la música que no refleja el carácter virtuoso, se apartan de la virtud (655b-656c). Por ello hay que evitar las innovaciones en las composiciones musicales que deberán ser juzgadas según el criterio del placer que proporcionen a los mejor formados (656a-659c). El ateniense prosigue con el análisis de los tres coros que deben existir en la ciudad para considerar la institución de los coros dionisíacos y el buen uso del vino en esas reuniones.

⁴² El libro VII se divide en dos partes. La primera recorre el proceso educativo del ciudadano desde la concepción hasta la edad adulta (788a-808c), la otra considera las materias que deberán abordar los niños a partir de los seis años. (808c-822d). Destaca Platón que entre los tres y los seis años transcurre la edad del juego, en la que hay que conducir este proceso. Los niños inventarán sus propios juegos bajo la supervisión de las nodrizas, controladas por las autoridades educativas. El Estado deberá evitar las innovaciones tanto en los juegos como en las costumbres. Por ello es importante que los niños aprendan a sentir placer con la mejor música y danza. Las música y la danza deben ser elevadas a actividades sagradas y públicas (796e-800a). La asistencia a la escuela ha de ser obligatoria (804 c-d). La educación para varones y mujeres debe ser la misma (804d-806d). El ateniense detalla las materias de la escuela: lectoescritura, música, danza, gimnasia y las materias matemáticas (aritmética, geometría, estereometría, astronomía)

⁴³ PLATÓN, *Leyes*, en *Diálogos*, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi, Madrid, Gredos, 1999 (tomos VIII- IX)

¿Cada vez?

gos para introducir a los niños en el orden social mediante ejercicios que busquen la belleza y la armonía de las formas, tanto del cuerpo como del alma, valiéndose de la gimnasia y la música respectivamente hasta hacer sagrada toda danza y toda música.⁴⁵ Dado que la estabilidad del Estado dependerá de la estabilidad de las leyes, Platón recomienda el adiestramiento del niño en el ejercicio de juegos rígidamente reglados para educarlo en el seguimiento y la obediencia a las leyes. Para otorgarle seriedad a estos juegos, entre los que recomienda la música y la danza, propone transformarlos en juegos consagrados a los dioses donde, una vez instituidos, deberán ser rígidamente reglamentados para penalizar a quien introdujera innovaciones.⁴⁶ Platón cree que para introducir a los jóvenes en la recta razón es posible disfrazar el esfuerzo del aprendizaje con la apariencia del juego, el que logra transformar la actividad en orden, en seguimiento a una regla.

El juego, que es *mimesis*, copia del trabajo serio, cumple un papel instrumental al servicio del orden establecido. En el largo párrafo 803c del Libro VII de *Leyes* afirma

Sostengo que es necesario tomar seriamente lo serio, pero no lo que no lo es; dios es naturalmente digno de todo el esfuerzo (*spoudé*) del bienaventurado (*makarton*) pero el hombre, como dijimos, antes, ha sido construido como un juguete de dios y, en realidad, precisamente eso es lo mejor de él. Es necesario que, adaptándose a esa música y jugando los juegos más bellos, todo hombre y toda mujer vivan así, pensando lo contrario de lo que hacen ahora. (...) ¿Qué es entonces correcto? Hay que vivir jugando algunos juegos, llevando sacrificios, cantando y bailando, de manera de ser capaz de hacer que los dioses sean propicios y poder rechazar y vencer en la lucha a los enemigos.⁴⁷

La concepción utilitaria del juego, propia de Platón, condena la creatividad como acto sacrilego, como fuente de peligros para una maquinaria condenada a repetir permanentemente los mismos movimientos. Del mismo modo que el médico mezcla la amarga medicina con dulces alimentos para que el enfermo acepte el remedio de buen gusto, el filósofo busca las bases fisiológicas y eugenésicas para lograr una infancia sana y con ello cree sentar las bases del carácter moral. Contra la opinión común de que los juegos infantiles son meros pasatiempos desprovistos de importancia, para Platón, encierran la clave del sostenimiento y estabilidad de la *polis*.

⁴⁴ PLATÓN, *Leyes*, ed. cit., VII, 797 a-b, p. 27

⁴⁵ PLATÓN, *Leyes*, ed. cit., VII, 799 a-b, pp.29-30

⁴⁶ Platón aconseja el uso de los juegos en la educación para introducir al niño en el orden social, recurriendo al poeta, el músico, al gimnasta. Tanto los padres como las nodrizas y los esclavos serán severamente penalizados, incluso físicamente, cuando permitan la innovación o creación de nuevos juegos. En este terreno los padres no podrán decidir puesto que el niño pertenece primeramente a la *polis*.

⁴⁷ PLATÓN, *Leyes*, ed. cit., pp.38-39

Por tanto, tiene que quedar prescripto este hecho curioso: que las canciones se nos conviertan en leyes (*nómos*) como parece que también los antiguos denominaron entonces la canción acompañada por la cítara.⁴⁸

Para Platón, el territorio de los juegos infantiles será potestad exclusiva del Estado y los padres no dispondrán de la facultad de opinar o intervenir en estas cuestiones dado que el niño pertenece a la *polis* antes que a sus progenitores. En una época en que la educación griega era una empresa privada, reducida al ámbito de las familias ricas, Platón propuso la estatización de esta formación ya que siendo el niño el animal más difícil de conducir, por tener el germen de la razón, el Estado deberá proveerlo de nodrizas, de escuelas públicas y gratuitas que lo adiestre, recurriendo a los juegos reglados.⁴⁹ Para Platón, el hombre es, sobre todo, un juguete salido de las manos de los dioses, por consiguiente, conforme a este destino, deben consagrar su vida a los más preciados juegos de la *polis*.⁵⁰ En este punto Platón, antes que Aristóteles, ubica el ámbito de la ética en un punto donde convergen el hábito y la razón. Para modelar las fuerzas irracionales del alma, Platón recurre a los factores fundamentales de la antigua cultura griega. El gusto y el respeto por las danzas y los cantos corales evidencian la continuidad entre la formación estética y ética de los ciudadanos desde su más tierna infancia. Detrás de la idea platónica de “educar jugando” encontramos un concepto meramente instrumental del espíritu lúdico que resulta sometido a las necesidades del

⁴⁸ PLATÓN, *Leyes*, ed. cit., VII, 799e, p.31. Nada mejor que los juegos rígidamente reglados para educar al niño en la sumisión a las normas ya que ve en esta actitud el mantenimiento de la estabilidad del Estado. Por el contrario, si en los juegos se introducen novedades, si los jóvenes encuentran gusto en innovar respecto a las reglas, si se rinden homenajes extraordinarios a los que inventan nuevos órdenes, se introduce un factor de inestabilidad e inseguridad en el cumplimiento de las leyes. Para Platón, nada es más funesto para el Estado que el hábito de cambiar lo viejo por lo nuevo al propiciar un espíritu revolucionario y subversivo respecto al orden establecido Platón intenta estabilizar los juegos humanos considerándolos sagrados. Las leyes prohíben toda expresión artística que no sea oficial. La palabra *nómos* tiene el doble significado de ley y de canción. Platón propone asociar ambos significados del modo más fuerte posible. Las canciones usadas para educar a los niños tendrán el carácter de ley intangible e invariable Ver JAEGER, W, *Paideia*, ed. cit, p. 1064.

⁴⁹ Entre los diez y los trece años los maestros enseñarán a leer y escribir, sin descuidar los ejercicios físicos, la danza, la música y el canto. Con respecto al cultivo de las ciencias, Platón propone enseñarlas en este orden: 1) las ciencias de los números y el cálculo, 2) la medición en largo, ancho y profundidad, 3) la que enseña el movimiento de los astros. Para conducir al niño en el conocimiento de estas ciencias se dispondrá de juegos que ejerciten al cuerpo en la realización de movimientos que involucren las nociones de cantidad o de cálculo, entre otros necesarios. De este modo los niños adquieren habilidades útiles para dividir un terreno, ganar una batalla o administrar los bienes familiares a la vez que se divierten y disfrutan de los placeres del juego. Así vemos que los juegos rígidamente reglados y convenientemente seleccionados, cumplen un papel relevante en la formación ética del ciudadano al prepararlo para el trabajo serio.

⁵⁰ La verdadera *paideia* aparece referida a lo divino. La idea de que el hombre es un juguete en manos de Dios se repite en el libro VII. Si el hombre es un mero juguete en mano de dios o tienen otra finalidad más elevada no podemos saberlo pero el alma sólo debe dejarse llevar por el hilo suave con que tira de ella el *logos* y no por los hilos férreos y duros de los instintos.

Estado. Junto a este aspecto conservador del pensamiento platónico, que condena al juego a mera repetición ritualista, encontramos valiosos aportes a la pedagogía contemporánea: la escolaridad obligatoria, la construcción y el sostenimiento de escuelas y plazas públicas a cargo del Estado, el control de los maestros y el sostenimiento de sus sueldos, la creación de un ministerio de educación con un ministro, especializado en el tema, a su cabeza quien deberá ser instruido de un modo especial para cumplir con esta tarea de orden prioritario para la ciudad. Platón muestra la importancia de una educación planificada especialmente para la etapa prerracional de la vida, preparatoria y condicionante de la etapa consciente y racional. La idea platónica de una educación integral y continua del individuo desde antes del nacimiento ha sido recuperada por la pedagogía contemporánea. La educación preescolar puede encontrar en las *Leyes* su antecedente.

En el marco más amplio de la metafísica, Platón concibe al juego como *mimesis*, imitación o copia. La poesía, el arte, el juego, no son más que reflejos, copias, imágenes, imitaciones de ideas. Platón combate la interpretación del mundo por el juego y la pretensión de los poetas de decir la verdad bajo la inspiración de Apolo y de las Musas. Platón refuta, no la poesía, sino la pretensión de una poesía que se adjudicara una verdad propia, original, más allá de la filosofía. La poesía es esencialmente mimética. Si la cosa sensible es copia de la idea, la poesía es copia de la vida prisionera de las copias, es copia de la copia. Lo bello queda subordinado a lo verdadero. La antigua querrela entre artistas y pensadores, entre poetas y filósofos, abreva en la condición platónica del juego. La comprensión del mundo como una arquitectura estructurada en distintos niveles donde, en lo alto dominan las ideas accesibles solamente al pensamiento, relega al arte y al juego a un papel de intermediario entre los hombres y la realidad. La irrealidad del juego y de lo bello prefigura lo verdadero.⁵¹ En gran parte, revertir esta historia, revertir la metáfora del espejo donde el juego es reflejo o apariencia de la realidad, implicará adoptar un punto de vista antiplatónico. Schiller, Kant y Nietzsche serán señalados, en el próximo capítulo, como representantes privilegiados de la recuperación de un nuevo punto de partida para la comprensión del fenómeno estético y, con ello, del mundo como juego. Este recorrido no se hará sin antes pasar por la figura de Pascal bajo la consideración de ser una figura central en la recuperación de la idea del juego para el discurso racional y el señalamiento de la figura de Casanova en tanto

⁵¹ Ver FINK, EUGEN, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart, Kohlhammer, 1960, en francés *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Editions de Minuit, 1966, p. 113

se lo considera el representante ejemplar del espíritu del siglo XVIII, considerado aquí no sólo el siglo de las luces sino también el siglo del juego. Antes de llegar a la exposición de Schiller, La figura de Kant será puesta en conjunción con la de Rousseau para señalar la recuperación de la idea del juego como parte necesaria en la educación del ciudadano apto para respetar las reglas del Contrato Social.

Capítulo 2: El elemento lúdico en la filosofía desde Pascal a Nietzsche

*Cuarenta naipes han desplazado la vida.
Pintados talismanes de cartón
nos hacen olvidar nuestros destinos
y una creación risueña
va poblando el tiempo robado
con las floridas travesuras
de una mitología casera.
En los lindes de la mesa
la vida de los otros se detiene.
Adentro hay un extraño país:
las aventuras del envido y del quero,
la autoridad de las espadas
El truco, Jorge Luis Borges*

2.1. Matemáticas y juegos: de Pascal a Casanova

Como se sostuvo en el capítulo anterior, en la cultura occidental, durante varios siglos, el juego ocupó, entre los filósofos, un lugar muy limitado e incluso fue descartado como carente de interés hasta que los matemáticos descubrieron en la actividad lúdica un campo propicio para innovar sus análisis. El siglo XVIII no sólo es el siglo de las Luces, es posible nombrar a este período “el siglo del juego” ya que en él el fenómeno lúdico merece un nuevo enfoque. Las innovaciones en el campo de las matemáticas abren nuevos caminos para la consideración del juego, ahora desde su perspectiva racional. A partir del siglo XVI y XVII son los juegos de azar los que concentran el mayor interés y de allí surgirán las distintas teorías sobre la probabilidad. Entre los italianos encontramos a Pacioli, Tartaglia y Forestani quienes toman contacto con Pascal y de Fermat. En la misma época pueden ubicarse a Huygens, Bernouilli, Montmort y Leibniz.

El juego adquirió interés científico en cuanto fue concebido como un emergente de la racionalidad humana. Gracias al interés de los matemáticos por el juego, esta actividad aparece ahora como un espacio privilegiado para el ejercicio de la inteligencia humana, por distintas razones. En primer lugar, el juego causa placer y este es un estímulo suficiente para agudizar el ingenio para inventar distintos órdenes. Por otra parte, en el juego, el espíritu se desarrolla libremente, se ejercita en distintas acciones racionales: el aprovechamiento de la oportunidad, el análisis y cálculo de estrategias, el temple de ánimo frente al conflicto para no caer en la ira, cosa que frecuentemente ocurre entre los perdedores. La moderación, la si-

mulación, la previsión son actitudes propias del jugador que pueden ser de gran utilidad en la vida social, por ejemplo, en el ejercicio del arte militar.¹

Blas Pascal (1623-1662) considera al juego según tres aspectos diferentes: a) como problema matemático, b) como determinante moral, c) como paradigma. El modelo lúdico sirve, en este autor, para analizar todas las actividades humanas. Como científico, Pascal reconoce que allí donde la ignorancia es inevitable, de todos modos puede haber reglas. En el cálculo de probabilidades, el azar no se concibe como un arbitrio sin reglas ni como una ofensa a la moral cristiana. La noción de azar cambia de sentido, lo que revaloriza la idea misma del juego

En *Pensamientos*² aparecen términos ligados al dominio lúdico y esta característica subyacente otorga originalidad a su pensamiento. Pascal propone la idea de una justicia del juego con un argumento que lo hace único y que resulta de la intersección de matemática y jansénismo: *el argumento de la apuesta*. En este argumento no se trata de probar que Dios existe ni la verdad del cristianismo, sino demostrar al libertino *ch\u00e9valier de M\u00e9r\u00e9*³ que su propia raz\u00f3n de jugador lo constri\u00f1e a creer en Dios. Para Pascal hay tres tipos de hombres: a) los que buscan a Dios y lo encuentran, b) los que lo buscan y por el momento no lo encuentran y c) los que ni lo buscan ni lo encuentran.⁴

\u00bfC\u00f3mo hallar a Dios? Pascal desconf\u00eda de los argumentos racionales de las distintas sectas filos\u00f3ficas, por el contrario, conf\u00eda en los recursos del coraz\u00f3n, capaces de alumbrar razones inaccesibles al pensamiento formal. Por otro lado, advierte que las pruebas racionales de la existencia de Dios son ineficaces para convencer a los ateos o a los indiferentes. La infinitud de Dios enfrenta al hombre a sus limitadas facultades cognitivas pero, lejos de caer en posturas agn\u00f3sticas o

¹ "El esp\u00edritu del juego" resulta revalorizado al asociarlo al "arte de inventar". El juego es visto como una escuela de inventiva ya que ense\u00f1a a pensar. Leibniz se interesa por el Solitario, juego visto como un ejercicio desinteresado de la inteligencia y sobre la base de este modelo inventa un juego al que llama "juego de producciones", que resulta ser una especie de solitario invertido. En la medida en que los juegos involucran el desarrollo de c\u00e1lculos matem\u00e1ticos, se convierten en objetos dignos de inter\u00e9s cient\u00edfico y esto otorga una nueva dignidad a los juegos por dinero. Ver DUFLO, COLAS, *Le jeu. De Pascal \u00e0 Sch\u00e4ffer*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997, pp.30-31

² PASCAL, BLAS, *Pens\u00e9es* (t\u00edtulo de la primera edici\u00f3n *Pens\u00e9es de M. Pascal sur la religion et sur quelques autres sujets qui ont \u00e9t\u00e9 trouv\u00e9es apr\u00e8s sa mort parmi ses papiers*). Paris, Garnier, 1964

³ Antoine Gombaud, chevalier de M\u00e9r\u00e9 (1607-1684) famoso polemista de la \u00e9poca es el autor del libro *Le jeu de l'homme, comme on le joue aujourd'hui \u00e0 la cour, et comme on doit le jouer partout* (1674). Pascal polemiza con este autor acerca del reparto del dinero en los juegos de azar y del derecho de los jugadores a retirarse voluntariamente de la partida en cualquier momento.

⁴ "Los primeros son razonables y felices, los \u00faltimos son falsos y desdichados, aquellos del medio son desdichados y razonables". PASCAL, B, *Pens\u00e9es*, ed cit., III "De la necesidad de la apuesta", 257, p.143

clínicas, antes que Kant, Pascal explora nuevos recursos para acceder a la idea de lo incondicionado. En este caso, el reconocimiento de los límites de la razón humana expresa el grado más elevado de racionalidad.

Nosotros conocemos que existe un infinito; pero ignoramos su naturaleza (...) Si hay un Dios es infinitamente incomprensible, puesto que, no teniendo ni partes ni límites, no tiene ninguna relación con nosotros. Somos incapaces, por lo tanto, de conocer ni lo que es, ni si es. Siendo así, ¿quién osará intentar la resolución de esta cuestión?⁵

En el juego de la creencia en la existencia de Dios hay dos posibilidades: Dios existe o no existe. En este caso la razón, por sí sola no puede determinar nada, así como, cuando se juega una partida a cara o cruz, nadie puede afirmar quien ganará. En este juego supremo no existe la posibilidad de no jugar, lo que hace otorga especial dramatismo a la pregunta ¿cómo elegir? Existe la posibilidad de que Dios exista. Si apostamos a que Dios existe entonces apostamos a una ganancia infinita pero, si perdemos la apuesta, ¿qué podemos perder? La respuesta es: nada porque Dios no existe. Si, por el contrario, apostamos a que Dios no existe, no hay nada para ganar y una eternidad para perder si se diera el caso de que Dios existe. En cualquiera de los dos casos la apuesta supone una toma de decisión bajo incertidumbre.⁶

En Pascal, la comprensión moral del funcionamiento del juego, da sentido a la creencia en Dios, no porque existan pruebas teológicas, sino porque resulta consistente con la racionalidad del jugador compelido a apostar "cara o cruz". Para el libertino no hay, en el inicio, una razón para creer en Dios, es necesario *apostar* a esta creencia, es decir, actuar como si creyera en la existencia de la cosa para posibilitar su aparición. En este sentido afirma Pascal

Queréis llegar a la fe y no sabéis el camino; queréis curaros de la infidelidad y preguntáis el remedio de ello: aprended de los que han estado ligados como vosotros y que apuestan ahora todo su bien; son gentes que saben el camino que vosotros queréis seguir, y curados de un mal del que vosotros queréis curar. Seguid el modo por donde ellos comenzaron; haciendo todo como si creyesen, tomando agua bendita, haciendo decir misas, etcétera. Naturalmente, eso mismo os hará creer y os embrutecerá.

- "Pero esto es lo que temo"
- ¿Y por qué? ¿Qué vais a perder?⁷

⁵ PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 233, pp.134-138

⁶ "Porque no sirve de nada decir que es incierto si se ganará, y que es cierto que se aventura, y que la infinita distancia que hay entre la *certidumbre* de lo que se expone y la *incertidumbre* de lo que se ganará, iguala el bien finito, que se expone ciertamente, al infinito, que es incierto. Eso no es; también todo jugador aventura con certidumbre, para ganar con incertidumbre; y, no obstante, aventura ciertamente lo finito para ganar inciertamente lo finito, sin pesar contra la razón. (...)"

PASCAL, B., *Penseés*, ed.cit., III, 233, p.137

⁷ PASCAL, B., *Penseés*, ed.cit., III, 233, pp.137-138

El argumento de la apuesta parece dirigido a probar, antes que la existencia de Dios, *la utilidad de la creencia en la existencia de Dios*. Pascal no niega la posibilidad de probar racionalmente la existencia de Dios. Afirma la conveniencia de utilizar las pasiones para sostener esta creencia y con ello reforzar la fe. Si se apuesta por la existencia de Dios, el hombre arriesga en el juego una cantidad de bienes finitos como son los placeres pero, a cambio, puede ganar un bien infinito. Hay que optar por la existencia de Dios que es infinito mientras que arriesgamos lo finito. Pascal advierte que alguien podría plantear, como objeción, que en la apuesta sobre la existencia de Dios arriesgamos algo real contra una ganancia hipotética pero esta objeción no es atendible ya que es la característica de casi todos los juegos, sobre todo los de dinero.

Los juegos de azar no son vistos por Pascal como una ofensa a la moral cristiana puesto que el cálculo de probabilidades otorga racionalidad a las acciones del jugador el que ya no se ve sometido a un arbitrio sin reglas sino que dispone de una herramienta conceptual que hace previsible los resultados. El azar ya no es sinónimo de ignorancia puesto que se puede *calcular* el riesgo. En el caso del argumento de la apuesta, la racionalidad de la decisión de creer en Dios se basa en la posibilidad de la existencia de Dios: por pequeña que sea la probabilidad de que Dios exista, el riesgo de no creer es infinito.

A partir de una particular concepción de la naturaleza humana, Pascal propone una revalorización del juego tomando en cuenta la función que cumple. La pasión por el juego, considerada normalmente una actividad moralmente condenable, no debe ser vista como una aberración de la razón sino como un efecto de la naturaleza humana de la que se puede servir la fe. Por ser seres racionales, admitimos la noción de infinito que aplicamos a los números, por ejemplo, tanto si son pares o impares, puesto que concebimos la posibilidad de agregar siempre uno más.⁸ Según Pascal, conocemos la existencia y la naturaleza de lo finito y lo extenso porque somos finitos y extensos. De manera parecida, conocemos lo infinito pero ignoramos su naturaleza porque no tiene extensión ni límite. Frente a esta

⁸ "Nosotros conocemos que existe un infinito e ignoramos su naturaleza. Como sabemos que es falso que los números sean finitos, pues, es verdad que hay infinitos números. Pero no sabemos lo que es: es falso que sea par, es falso que sea impar, pues, tomando en cuenta la unidad, él no cambia de naturaleza; entonces es un número y todo número es par o impar." PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 233, p. 135

limitación de la razón, nos queda la fe aunque de tal forma de conocimiento no se pueda aportar ningún tipo de prueba.⁹

Frente a la disyuntiva ¿Dios existe o no existe? la razón, librada a sus propias fuerzas, no puede determinar nada ya que hay una distancia infinita que nos separa de la naturaleza de Dios. En este punto puede ayudar recurrir al espíritu del juego: podemos jugar a cara o cruz frente a la imposibilidad de resolver racionalmente la cuestión. Lo propio del jugador es apostar con *certidumbre* a la *incertidumbre* de una ganancia. En el caso de la apuesta por la existencia de Dios, Pascal apela a este espíritu de aventura y riesgo que caracteriza a todo jugador cuando apuesta algo seguro al azar de una ganancia incierta. ¿Qué podemos perder? Ya que es obligatorio elegir y frente al vacío de una opción racional, resulta conveniente asumir el riesgo de una apuesta. En el cálculo de ganancias, la balanza se inclina por apostar a la existencia de Dios ya que tenemos todo para ganar y nada para perder:

Veamos. Puesto que hay análogo azar de ganancia y de pérdida, si no tenéis más que ganar dos vidas por una, podréis aún apostar; pero si había tres a ganar, sería preciso jugar (puesto que estáis en la necesidad de jugar), y sería imprudente, estando obligado a jugar, no aventurar vuestra vida por ganar tres a un juego donde hay igual azar de pérdida y de ganancia. Pero hay una eternidad de vida y de felicidad. Y, siendo así, aunque hubiera una infinidad de suertes, de las cuales una sola fuera para vos, tendríais todavía razón para apostar uno contra dos.¹⁰

Si hay al menos una probabilidad de que Dios exista, si no es imposible su existencia, es racional admitir esta posibilidad y apostar la vida a esa posibilidad de ganar una eternidad de vida y una eternidad de felicidad. Entre la incertidumbre de la ganancia y la certidumbre de lo que se expone hay una medida común, que es el número total de las suertes. Si el valor de la apuesta es infinito y la posibilidad de pérdida es limitada, el primero sobrepasará siempre infinitamente al segundo que, por definición, es limitado. Este argumento debería ejercer, a consideración de Pascal, una gran fuerza persuasiva sobre el jugador ya que muestra la ventaja de aventurar lo finito a un juego donde hay iguales probabilidades de ganancia que de pérdida y un infinito para ganar.

Pero hay que desengañarse: tenemos tanto de autómatas como de espíritus; y de aquí viene un instrumento por el cual se produce la persuasión no sea únicamente la demostración. ¡Qué pocas cosas hay demostradas! Las pruebas no convencen más que al espíritu (...) Hay que hacer creer, pues, a nuestras dos piezas: el espíritu, que basta con

⁹ "Nosotros conocemos la existencia y la naturaleza de lo finito porque somos finitos y entendemos como él. Nosotros conocemos la existencia de lo infinito e ignoramos su naturaleza, porque él tiene entendimiento como nosotros pero no tiene límites como nosotros. Pero por la fe conocemos su existencia, por la gloria conocemos su naturaleza". PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 233, p.135

¹⁰ PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 233, p.136

haber visto una vez en su vida, y al autómeta, por la costumbre, no permitiéndole que se incline hacia lo contrario.¹¹

Pascal, al igual que Descartes, está empeñado en la búsqueda de un conocimiento cierto y seguro y recorre distintos caminos hasta llegar a las certezas. Pero, a diferencia de Descartes, no cree que la razón sea la vía privilegiada para llegar a interiorizarse en el conocimiento del hombre. No es en el logro de una visión geométrica de la realidad como se alcanza la felicidad aunque tampoco puede alcanzarse en el aislamiento de la interioridad. Pascal admite la posibilidad de trascender hacia el acceso a la comprensión de Dios aunque éste se encuentre mucho más allá de nuestras limitadas capacidades. Es exigible la búsqueda de Dios para superar el estado de miseria y decadencia en que encuentra el hombre.¹²

El siglo XVII es el siglo de Pascal, de Descartes, de Bacon, de Spinoza y Hobbes, de Galileo, Kepler y Leibniz. La ruptura con el pensamiento medieval y el ascenso del racionalismo, en sus distintas versiones, provoca una redefinición de las pasiones al redefinir lo racional y lo irracional. En tal contexto, no pasará desapercibido el fenómeno del juego.¹³ El placer que proporcionan los juegos se justifica en la naturaleza de las pasiones humanas que ahora son vistas como un complemento y estímulo de la inteligencia. La condena a los juegos ya no proviene del hecho de que el azar sea injusto, por el contrario, en tanto que convención o contrato válido, según el derecho natural, es legítimo. La crítica se origina en los excesos pasionales que llevan a los hombres a perder su fortuna y hasta su vida ya que esta actividad que puede ser recreación del espíritu se transforma, en algunas personas, en fuente de descontrol y locura. Con la aparición del pensamiento racionalista, la comprensión del azar dejó de ser un misterio, al sentarse las bases

¹¹ PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 252, p.142

¹² "Dios existe o no existe. La razón no lo puede determinar: hay un caos infinito que nos separa. Se juega un juego en el extremo de esta distancia infinita donde se arriesgará a cara o cruz (...) es necesario apostar. Esto no es voluntario: estáis embarcado. Ya que es necesario elegir, tienes dos cosas para perder: la verdad y el bien y dos cosas a empeñar: vuestra razón y vuestra voluntad, vuestro conocimiento y vuestra beatitud (...) si ganas, ganas todo y si pierdes, no pierdes nada". PASCAL, B., *Penseés*, ed. cit., III, 233, pp.135-136

¹³ "Los siglos XVI y XVII fueron muy dados a la teorización del lugar que habían de ocupar el juego y el ocio en la sociedad, conforme a las *eutropelias* aristotélicas, la moral cristiana y las enseñanzas de los padres de la iglesia, las jerarquías sociales y el bien público regido por la monarquía católica. Los tratados, que habían de servir como basamento para predicadores y teólogos, respondían al auge del juego y, sobre todo, a la aparición de juegos nuevos, como el de naipes." GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A., *Tractatus ludorum*, ed. cit., p.115. Desde el punto de vista jurídico se insiste en la naturaleza contractual del juego el que se describe como una convención. Jean Barbeyrac (1674-1744) escribe un *Tratado del juego, donde se examina los principales problemas del derecho natural y de la moral que existen, vinculados a esta materia* (Amsterdam, 1709). Allí define al juego como "una especie de convención, mezcla de azar y habilidad, convenida entre dos o más personas".

del cálculo probabilístico.¹⁴ Las prohibiciones estatales, propias de las monarquías católicas, cedieron terreno frente al interés económico por controlar una actividad que resultó sumamente redituable para el Estado. Una vez más, el bien público se debatió entre la moral y la economía, y el poder se instituyó en árbitro.

El auge demográfico y urbano, propio de las ciudades europeas de la época, creó una vida de mercado donde los juegos de azar, especialmente los de naipes, encontraron su lugar natural. Venecia, simbolizada en los frescos de Veronés como la diosa Fortuna, es el ejemplo más evidente de este nuevo fenómeno social. Azar, comercio, fortuna y juego se encuentran unidos en la República. El esplendor del Carnaval urbano y la proliferación de los juegos pasarán a ser las notas características de La Serenísima. Al respecto afirma A. Olivieri

Se apuesta por todo en las tiendas de los barberos, en el sector de las "stue", allí donde se curaban las enfermedades cerca de los revendedores de agua de vida y de malvasia, en los albergues, en las tiendas de bromas y trampas, en las casas de las prostitutas, o entre las cortesanas. La apuesta ha devenido la otra cara de la lota, una versión familiar o individual, en la cual los notarios participan también. Y cuando en 1553, el 15 de abril, es promulgada la primera ley contra las apuestas, las apuestas continúan igualmente: el lugar privilegiado para apostar pasa a ser la iglesia con el acuerdo de los religiosos que utilizan la inviolabilidad del derecho de asilo (...). Apuestas y "lotto" devienen los auténticos triunfadores de una sensibilidad comerciante, en la cual la sociedad veneciana es uno de los principales puntos de referencia.¹⁵

La literatura del siglo XVIII refleja la pasión depositada en el juego hasta el punto que *Historia de mi vida*¹⁶ de Casanova (1725-1798) es considerado un libro emblemático. Casanova es una figura de contrastes en el siglo de las luces: filósofo, matemático, diplomático ocasional pero, sobre todo, jugador y aventurero promiscuo. En sus escritos se declara discípulo dilecto de Voltaire y cita a

¹⁴ El interés que en el siglo XVIII despierta el juego, como fenómeno cultural, se evidencia en los artículos que los autores de *La Enciclopedia* dedicaron a este tema. Diderot y D'Alembert dedican varios artículos al fenómeno lúdico. Los artículos dedicados al tema de los juegos llevan por título "Dé" (de D'Alembert), "Jeu" (de De Jaucourt) "Rafle de dés", "Trictrac" pero el más significativo y dedicado al análisis matemático es "Jouer". De estos artículos es posible extraer una visión sintética del análisis del fenómeno lúdico que puede exponerse en varios puntos: 1) Las definiciones de "juego" se basan en una antropología jurídica. Los autores insisten en la naturaleza contractual del juego al que ubican, desde el punto de vista jurídico, en el terreno de la convención. Se basan, también, en un análisis de las pasiones, 2) Los juegos de azar remiten a un Análisis del azar, una ciencia de las probabilidades, ciencia que remite a los logros de Huyghens, Moivre, Bernoulli, entre otros matemáticos de la época, 3) La explicación de la atracción del juego se basa en la combinación de emoción e incertidumbre por el resultado del juego. Este análisis supone un elogio a la inteligencia que se despliega en los distintos juegos, 4) En contra de la condena a los juegos bajo el argumento de que el azar es fundamentalmente injusto, estos autores admiten que, en tanto contrato o convención, el juego es legítimo desde el punto de vista del derecho natural. Ver DUFLO, C, *Le jeu...*, ed. cit., pp.49-54

¹⁵ OLIVIERI, A, "Jeu et Capitalisme à Venise (1530-1560)", en VV.AA., *Le jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982, p.155

¹⁶ CASANOVA, GIACOMO, *Histoire de ma vie et autres écrits*, 3 volúmenes, Paris, Ed. Robert Laffont, 1993

Rousseau llamándolo "el moderno".¹⁷ La autobiografía de este jugador aventurero y seductor resulta reveladora de una época caracterizada tradicionalmente por el imperio de la razón. Sus confesiones revelan la popularidad del ludismo, en todos los países europeos y en todas las clases sociales. Sus descripciones muestran las características de una verdadera sociedad del juego aunque este mundo de jugadores se encuentra en el límite de la legalidad. En su autobiografía aparece retratado un mundo de aventureros que atraviesan distintos países haciendo del juego una forma de vida donde se destacan los perfiles psicológicos de estos jugadores profesionales que desafían a la fortuna. En Casanova, la pasión por el juego sólo es equiparable a la pasión por las mujeres, especialmente las que se consiguen con dinero. En su autobiografía encontramos los rasgos representativos de una época signada por el espíritu de novedad y aventura. Casanova, como exponente de la otra cara del Iluminismo, encarna las virtudes del libertino, del jugador que encuentra placer sólo en la alternancia entre la alegría de ganar y la pena por perder. ¿Por qué juega Casanova? Para ganar dinero, para olvidar un mal de amor, para tener prestigio social, para expulsar la angustia y el aburrimiento.

Casanova, sin ser de familia noble, accedió a la alta sociedad veneciana donde imperaba la frivolidad, hasta que logró ser admitido por el patriarca de Venecia en el seminario. Su carrera eclesiástica se completó cuando logró un puesto en Roma en la corte del Papa Benedicto XIV aunque una serie de peripecias le hicieron perder su puesto. Se incorporó al ejército español y más tarde al austriaco para, luego de participar en una expedición a Constantinopla, volver a Venecia. Casanova ya había sido estudiante, seminarista, abad, diplomático, militar y hombre de negocios en Roma, Nápoles, Corfú y Constantinopla. Casanova pasó, ininterrumpidamente, de las cortes de Federico el grande y Catalina II a la cárcel, de las conversaciones con Rousseau y Voltaire al trato con rufianes y prostitutas, de la amistad de Suwarow a la de Cagliostro, del duelo con un general polaco a las peleas de taberna, de iniciado en ciencias ocultas a miembro destacado de la masonería, de oráculo y consejero político a seductor de mujeres. En Francia estableció una empresa de loterías que aun funcionaba en 1836.¹⁸ Sus memorias re-

¹⁷ "Rousseau, el moderno, dice acerca de esto una frase digna de él: que los verdaderos vengadores no son los que matan, sino los que obligan a los defensores a darles muerte. Confieso no tener un espíritu lo suficientemente elevado como para coincidir con la opinión del sublime ginebrino." CASANOVA, GIACOMO, *El diablo en el cuerpo. Tres episodios de mi vida*, Buenos Aires, Libros Perfil, 1999 *El duelo*, p.48

¹⁸ Casanova colabora en la creación de la Lotería de la Escuela Militar que luego se llamaría *loterie royale*. Contribuye a la presentación de varios proyectos de loterías en países europeos. En el

flejan la vida de un jugador del siglo XVIII y proporcionan un acceso directo a las formas de vida de las cortes europeas que recorrió y a los populares juegos que practicó profusamente.

Casanova era un fullero, un estafador, un mujeriego; era elegante, mundano, frívolo y brillante, cortés, galante, ocioso, sibarita; fue agente y empresario, jugador, impostor y hasta espía, y en los últimos años de su vida, cuando vivía enclaustrado en la biblioteca del conde de Waldstein, en el castillo de Dux, en Bohemia, asediado y soportando las burlas de los sirvientes, pensando tal vez en el suicidio, se avergonzaba de haber conseguido volver a su patria, de donde había huido de la cárcel por orden inquisitorial, a condición de transformarse en soplón de la Inquisición.¹⁹

De la autobiografía de Casanova, Colas Duflo extrae un párrafo donde el aventurero veneciano expresa la necesidad de pasar por Königsberg, en 1764, época en la que Kant aun no había escrito sus tres críticas.²⁰ Frente a este dato, es posible imaginar un encuentro entre el hombre que encarnó al jugador del siglo XVIII y el filósofo que, al mismo tiempo, sienta las bases de la filosofía moderna recurriendo al concepto de "juego", en varios capítulos, como un concepto central.

La educación del ciudadano, tema central para la elaboración de todo proyecto político, es un punto de interés central tanto para Rousseau como, siguiendo sus pasos, para Kant. En un rasgo que es posible asociar al Platón de Las leyes, ambos valoran positivamente la importancia de los juegos infantiles. La instrumentación pedagógica del juego, en estos autores, es el tema del próximo punto

2.2. Educación del niño y juego: Rousseau y Kant

Como dijimos anteriormente, el interés de los matemáticos propició, en el siglo XVII, una revalidación conceptual del juego. Otro factor que contribuyó a la nueva significación filosófica del juego, tradicionalmente considerado una actividad pueril, fue el interés por el niño. El juego como instrumento pedagógico para la educación del futuro ciudadano es una idea central en la Ilustración.²¹

siglo XVIII se establecen las loterías bajo el control del estado y son justificadas bajo fines benéficos. En España fue establecida por decreto de Carlos III en 1763, limitada a Madrid y copiando el modelo implantado en Roma.

¹⁹ CASANOVA, GIACOMO, *El diablo en el cuerpo. Tres episodios de mi vida*, ed. cit., pp. 11-12. Según sus intérpretes, en los últimos años de su vida, Casanova ofició de espía de la Inquisición, denunciando a personas y libros herejes. Esta sería la razón por la cual culmina *Historia de mi vida*, contando sus aventuras hasta el año 1774, poco antes de su regreso a Venecia

²⁰ En el tomo 9, capítulo VIII de *Historia de mi vida*, Casanova cuenta las circunstancias del encuentro con Federico de Prusia cuando el veneciano asesora al rey sobre el rédito de la Lotería creada junto con Casalbigi en París. Casanova pasa un día en Königsberg en casa del gobernador, el feld-mariscal de Lehwald quien le dio una carta para visitar al general Wofakoff, gobernador de Riga. DUFLO, C., *Le jeu...*, ed. cit., p.69

²¹ Ver AMBROSINI, CRISTINA, *El niño y la educación por el juego* en Actas de las III Jornadas Nacionales de Ética, Buenos Aires, julio de 1991

El *Emilio*²² de Jean Jacques Rousseau evidencia este interés por asegurar, desde la educación, el advenimiento del hombre a la humanidad, es decir, a su libertad. En este proceso de culturización, necesario para que el niño adquiriera sus facultades racionales, el juego cumple una función relevante. Rousseau condena el juego en los adultos pero admite que en los niños cumple una función educativa. Del mismo modo que en la antigüedad Platón, Rousseau muestra que el valor del juego va más allá del simple pasatiempo y destaca sus implicaciones políticas y morales por cumplir un papel pedagógico en la formación de los ciudadanos. La consideración del juego, como factor cultural, es ambigua en Rousseau; por un lado valora positivamente su capacidad educativa para iniciar al niño en el ejercicio de sus facultades físicas e intelectuales, sin embargo, condena las implicancias negativas que podría tener en la vida adulta al despertar los resortes de la codicia por el dinero.

En el niño, el juego es tolerado a condición de servir a una finalidad preparatoria para el mundo de la cultura. El desarrollo biológico y moral del niño se encuentra tipificado en los cinco capítulos del *Emilio*. Tratando de encontrar el lazo de continuidad entre la vida biológica y la vida moral, Rousseau propone la idea de una educación negativa para la primera etapa de la vida, idea que será retomada por Kant. Según Rousseau, la primera etapa es la de la infancia, cuando son sus cuidadores y no la naturaleza, quienes provocan la desdicha del niño mediante una mala crianza, motivo por el cual hay que abstenerse todo lo posible de interferir en el desarrollo biológico. Frente a las altas tasas de mortalidad infantil en el siglo XVIII, Rousseau recomienda el amamantamiento hasta la aparición de los dientes y descalifica todo tipo de prendas o fajas apretadas que impidan el libre movimiento. Para alcanzar las capacidades racionales, propias de la edad adulta, el niño debe comenzar por los juegos que aseguren el placer de los sentidos. La moralidad y la adaptación a las normas sociales son adquisiciones tardías del ser humano que no se encuentran en la naturaleza de las cosas, pero puede propiciarse su advenimiento a través del desarrollo de los sentidos.

La inacción, el costreimiento en que se retienen los miembros de un niño sólo pueden entorpecer la circulación de la sangre (...) En los lugares en donde no existen estas precauciones extravagantes todos los hombres son altos, fuertes y bien proporcionados. Los países en donde se enmantilla a los niños son los que rebozan de jorobados, de cojos, de patizambos, de raquíticos, de gente contrahechas de toda clase.²³

²²ROUSSEAU, JEAN JACQUES, *Emilio, o de la educación*, Madrid, Edaf, 1990

²³ROUSSEAU, J.J., *Emilio...*, ed. cit., L.I, p.43.

La segunda etapa estará signada por la educación de los sentidos recurriendo a la libertad y la alegría que proporcionan los juegos.²⁴ Esta etapa se inicia cuando el niño comienza a dominar un lenguaje articulado que sustituye a los gritos y llantos. En esta etapa es de la mayor importancia llevar al niño a lugares abiertos para que corra, juegue y aprenda a levantarse de todas las caídas en lugar de agobiarlo con tareas forzadas.

Entre los doce y los quince años, Rousseau ubica la tercera etapa, caracterizada por el desarrollo de la inteligencia y el razonamiento lógico. El paso de la infancia a la pubertad, el descubrimiento del orden moral y el nacimiento de las pasiones, el despertar a la sexualidad suponen un segundo nacimiento de Emilio. En el libro IV manifiesta Rousseau sus ideas acerca de la educación religiosa en *La profesión de fe del Vicario Saboyano*, escrito que levantó las iras de los poderes políticos y eclesiásticos al cuestionar la educación religiosa tradicional.

En *El Emílio* encontramos, junto al pedagogo, al crítico social y reformador que postula las bases de un proyecto sustentado en la formación moral del ciudadano digno de vivir dentro del marco jurídico del Contrato Social. Frente a esta nueva antropología rousseoniana, Kant tiene algo que decir ya que retoma conceptualmente el papel del juego en la formación del ciudadano.

Kant se interesa, al igual que Platón y Rousseau, por la educación del niño como paso imprescindible para la formación del ciudadano. En el caso de la educación de los niños, Kant parece sostener una actitud conservadora frente al fenómeno lúdico, comparable a la de Platón. Kant afirma que, si bien los juegos representan un factor decisivo en el desarrollo físico y moral, la educación del niño no debe basarse en el placer que proporciona el juego porque, entonces, se fundamentaría en un elemento heterónomo, por el contrario, la pedagogía deberá fundamentarse en el estricto seguimiento de reglas.

En estos temas, Kant se reconoce deudor de Rousseau, quien, a su juicio y de un modo acertado, llamó la atención sobre la importancia de los primeros cuidados del niño, futuro ciudadano, para la vida pública. En el caso de la puericultura, coincide en afirmar el valor de una primera educación negativa, es decir, no perturbar ni añadir nada a la previsión de la naturaleza: no envolverlos con vendajes,

²⁴ Al mismo tiempo que se publicó el *Emilio*, se publicó una *Disertación acerca de la educación física de los niños, por un ciudadano de Ginebra*, donde se expresan algunas ideas muy similares a las de Rousseau. Este se quejó de plagio en el XI libro de las *Confesiones*. Ver DOTTI, JORGE, *Emilio y otras páginas*, estudio preliminar, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, p.1991

no usar andadores, no atender a sus gritos. En la primera infancia recomienda abstenerse de impartir normas que podrían obstaculizar el normal desarrollo de las facultades.

Una carne dura es mucho más sana que una blanda. Generalmente, una educación dura sirve mucho para el fortalecimiento del cuerpo. Entendemos por educación dura el mero impedimento de la comodidad.²⁵

Retomando la idea de Rousseau, según la cual se debe recurrir a los juegos para ejercitar los sentidos, Kant propone fomentar la práctica de distintos ejercicios como los juegos de pelota cuando permiten calcular a simple vista la lejanía, el tamaño y la proporción de las cosas o “el gallo ciego” que incentiva el desarrollo de los sentidos recurriendo a la anulación de alguno en particular, en este caso, la vista. Estas actividades proporcionan el material de reflexión que luego será materia de elaboración intelectual en los adultos. Kant separa la educación libre de la escolar al proponer que la libre sea puro juego mientras que la escolar deberá ser toda coacción.

La educación escolar debe ser un trabajo para el niño; la libre, un juego.²⁶

Kant entiende que la educación escolar debe preparar al ciudadano para el mundo del trabajo. De tal modo, concibe al trabajo y al juego como ámbitos separados y, hasta cierto punto, antagónicos. Mientras que el juego produce placer, diversión y está desprovisto de finalidad, el trabajo es una actividad que sólo se realiza cuando se espera conseguir un beneficio material, incluso cuando resulta penosa y desagradable.

Es de la más alta importancia que los niños aprendan a trabajar. El hombre es el único animal que debe trabajar.²⁷

Dado que la educación es, básicamente, una preparación para el mundo del trabajo, es extremadamente peligroso acostumbrar al niño a ver todo como un juego, afirma Kant. Por el contrario es necesario distinguir entre las horas de esparcimiento y las del trabajo, no para erradicar el juego sino para ponerlo al servicio de las actividades serias. Estas afirmaciones no suponen una condena moral al tiempo desprovisto de una finalidad útil, por el contrario, siguiendo la concepción

²⁵ KANT, IMMANUEL, *Werke in sechs Bänden*, Herausgegeben von Wilhelm Weischedel, Darmstadt, 1964, Sonderausg., 1998, (en adelante KW), Band VI, *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik*, (en adelante P). (P), p.722. Versión castellana en *Kant, Pestalozzi y Goethe, Sobre educación*, Madrid, Daniel Jorro editor, 1911, p.52. El concepto de una educación dura es muy estricto en Kant. El primer peligro estriba en que los padres hagan del niño un juguete. Esto les causaría un gran mal a lo largo de toda la vida ya que sentaría la educación sobre bases falsas.

²⁶ KANT, I., (P), p.729. *Sobre educación...*, ed. cit., pp. 60-61

aristotélica acerca del ocio, donde se valora al tiempo desprovisto de utilidad como aquel que propicia el logro más alto de la *eudaimonia*. Kant admite la importancia de los juegos en la formación espiritual de los futuros ciudadanos, a la vez que advierte acerca de la universalidad de ciertos juegos, los que constituyen una nota inequívoca de humanidad. El niño debe acostumbrarse al trabajo y ningún lugar mejor que la escuela para habituarlo a esta necesidad, de allí que la escuela deba impartir una cultura coercitiva (*Die Schule ist einer zwangmässige Kultur*). En el trabajo, la ocupación no necesita ser agradable puesto que se justifica el esfuerzo en el fin que se busca. La ocupación del juego, por el contrario, es agradable y no es necesario ningún fin que lo justifique.²⁸ La educación libre del espíritu debe dirigirse a las facultades superiores ya que las facultades inferiores no tienen valor consideradas en sí mismas y por separado. Lo relativo a las facultades superiores del espíritu comprende la cultura del entendimiento, del juicio y de la razón. En la cultura de la razón se ha de proceder socráticamente: no inculcarles los conocimientos racionales a los niños sino más bien sacarlos de ellos mismos ya que un hombre con mucha memoria pero sin ningún juicio no sería más que un léxico viviente.²⁹

El juego, en tanto comportamiento humano, es uno de los puntos centrales de *una Antropología en sentido pragmático*³⁰, en Kant. En varios pasajes de esta obra, el autor parece retomar la teoría aristotélica de la *eutrapelia* al reconocer que los juegos sirven para llenar las horas del descanso, para alejar la angustia de las horas libres de ocupación, para reponer fuerzas o para entretener, sin lenguaje, los momentos de sociabilidad.³¹

Según Kant, la Antropología es la ciencia que se ocupa del conocimiento del hombre, pero este estudio puede hacerse desde el punto de vista fisiológico (lo que la naturaleza hace del hombre) o en sentido pragmático (lo que él mismo, como hombre libre, hace o puede o debe hacer de sí mismo). En concordancia con su visión cosmopolita del hombre, afirma que esta antropología no puede limitarse al estudio de comunidades locales, aun cuando pueda obtenerse información valiosa de tal estudio, sino que busca las condiciones generales hasta formular una

²⁷ KANT, I, (P), p.730. *Sobre educación...*, ed. cit., p.62.

²⁸ KANT, I, (P), p.731. *Sobre educación...*, ed. cit., p.63

²⁹ KANT, I, (P), p.737. *Sobre educación...*, ed. cit., p.72

³⁰ KANT, I, KW, Band VI, *Antropologie in pragmatischer Hinsicht*, pp.399-690, (en adelante ApH). En castellano, *Antropología en sentido pragmático*, Madrid, Alianza, 1991

³¹ "La música, el baile y el juego conforman una sociedad sin lenguaje" KANT, I, (ApH), p.616. *Antropología...*, ed. cit., p.219

antropología del ciudadano del mundo³². En la primera parte de la antropología, *Didáctica antropológica*, analiza Kant la facultad de conocer y los distintos fenómenos conectados al conocimiento del mundo exterior e interior del hombre. Dentro de este marco, analiza el *juego artificioso de los sentidos* donde pasa revista al engaño (*fraus*) o ilusión (*illuso*) de los sentidos. Este juego es grato cuando se utiliza en el arte para sugerir perspectivas en los cuadros o los afeites que se usan para mejorar la apariencia de las personas. Más grosero o nocivo es el engaño provocado para sacar partido de la credulidad e ignorancia de la gente como los exorcistas, nigromantes, brujas, etc. El juego de los sentidos es fruto de un artificio y puede ser moralmente aceptado cuando sirve para salvar la virtud o llevar a ella. En estos casos se encuentran los buenos modales, los que, a juicio de Kant, son una apariencia exterior que contribuyen a mejorar la vida social. La modestia, la decencia, la cortesía, las reverencias no son simples *fichas de juego* desprovistas de valor, considerarlas de tal modo "es una alta traición cometida contra la humanidad", afirma Kant.³³

Caracteriza Kant, como juegos, los distintos productos de la imaginación productiva. El juego de la fantasía (*Das Spiel der Phantasie*) permite la invención del artista que luego plasmará en la obra de arte pero también se presenta en las alucinaciones del loco. Es necesario distinguir, en este terreno, aquello que es propio de una vida saludable de lo que resulta de una desviación morbosa. El juego de la fantasía se manifiesta primariamente en los sueños, afirma Kant, pero es un rasgo de enfermedad cuando se presenta en estado de vigilia ya que allí se confunde lo real con lo meramente imaginario.

Jugamos frecuente y gustosamente con la imaginación, pero ésta, (como fantasía) juega tan frecuentemente, y a veces muy inoportunamente con nosotros.³⁴

³² KANT, I, (ApH), p.400. *Antropología*, ed. cit., Prólogo, p.9. Acerca de esta obra de Kant, Heidegger se pregunta ¿En qué sentido una antropología es filosófica? A diferencia de una antropología empírica debería presentar mayor grado de generalidad al preguntar por la esencia del hombre y por determinar, ya sea el fin o el punto de partida de una filosofía o ambas a la vez. Las tres famosas preguntas kantianas: ¿qué puedo saber?, ¿qué debo hacer?, ¿qué me es permitido esperar? adquieren significado a la luz de una antropología que pregunte acerca de qué es el hombre. Esta cuarta pregunta no sólo no se subordina a las tres primeras sino que se transforma en la primera, de la cual se derivan las otras tres. Ver HEIDEGGER, MARTIN, *Kant y el problema de la metafísica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973, §37, p174 y sgts.

³³ La índole moral que une el buen vivir con la virtud, en el trato social, eso es la humanidad. A juicio de Kant, la humanidad se realiza alrededor de una mesa bien servida, en buena compañía. "El acto del bien vivir que mejor parece concordar con esta última es una buena comida en buena compañía (y, si puede ser, cambiante), de la que Chesterfield dice que no debe estar por debajo del número de las Gracias, ni tampoco por encima del de las Musas". KANT, I, (ApH), p.617. *Antropología...*, ed. cit., p.220

³⁴ KANT, I, (ApH) p. 476. *Antropología...*, ed. cit. p.81

ista des co
trali jan

Al analizar los distintos tipos de placeres, Kant distingue el placer sensible del intelectual y entre los primeros analiza el gusto por el juego (especialmente por dinero) como uno de los tantos modos de distraerse y reponerse del trabajo intelectual. Ya que el trabajo es una actividad molesta, sólo satisfactoria por su resultado, el reposo o falta de actividad produce un vacío o angustia que puede ser compensado con un tipo de actividad no productiva pero que resulta útil como distracción o diversión

Lita?

¿Por qué es el juego (principalmente con dinero) tan atrayente y, cuando no es demasiado interesado, la mejor manera de distraerse y reponerse tras un largo esfuerzo intelectual (pues no haciendo nada el reponerse es muy lento)? Porque es un estado de temor y esperanza incesantemente alternantes. La cena después de este estado sabe y sienta también mejor.³⁵

En resumen, el juego es visto, por Kant, como un artilugio instrumentado por la naturaleza para equilibrar sus fuerzas ya que, sin la necesidad de distracción y diversión, la gente consumiría todas sus energías en el trabajo.

Los juegos del niño, la pelota, la lucha, las carreras, los soldados; después los del varón, el ajedrez, la baraja (en aquella ocupación persiguiéndose la mera ventaja del entendimiento, en la segunda al par la pura ganancia); finalmente, los del ciudadano, que prueba su suerte en las sociedades públicas con el faro o los dados —son acicateados todos, sin ellos saberlo, por la naturaleza, más sabia que ellos, hasta convertirse en empresas arriesgadas donde probar las fuerzas en pugna con los demás, propiamente a fin de que la fuerza vital se preserve de la consunción y se mantenga alerta.³⁶

Kant justifica moralmente al juego cuando sirve para completar, con movimientos, las horas muertas y vacías del descanso pero lo condena, como moralmente malo, cuando se realiza como una actividad con una finalidad en sí misma y no como reparación del cansancio del trabajo.

El mayor goce sensible, que no lleva consigo absolutamente ninguna mezcla de repugnancia, es, en estado de salud, *el reposo después del trabajo*. - La propensión al reposo, sin trabajo anterior, en el mismo estado, es *la pereza*. - Sin embargo, una demora algo larga en volver a sus *negocios* y el dulce *far niente* para recoger fuerzas, no es ya pereza; porque cabe estar *ocupado* (también en un juego) agradable y, sin embargo, al par, útilmente, y también la alternancia de los trabajos según su naturaleza específica es, al par, una tan múltiple recreación; mientras que, por el contrario, el volver a un trabajo difícil que se dejó sin acabar requiere bastante revolución.³⁷

Según Kant, la naturaleza juega con el hombre para conseguir su propia finalidad. Mientras los contendientes juegan entre ellos, la naturaleza juega con ambos para conseguir sus propios fines.³⁸ De tal modo, para Kant, el bien físico y el bien moral no necesariamente son antagónicos, por el contrario, cuando logran armonizarse, dan lugar al trato social y con ello a la humanidad. La actividad del juego sirve, de manera reparadora, para alejar la angustia, para completar las horas libres de trabajo con esparcimiento, incluso para dar descanso al lenguaje. Allí donde se agota el tema de conversación de la sobremesa aparece el juego de car-

³⁵ KANT, I, (ApH), p.552. *Antropología...* ed.cit., p.158

³⁶ KANT, I, (ApH), p.612-613. *Antropología...*, ed.cit., p.216

³⁷ KANT, I, (ApH), p.613-614. *Antropología...*, ed.cit., p.217

³⁸ KANT, I, (ApH), p.614. *Antropología...*, ed.cit., p.217

tas, la música y el baile. Esta pequeña sociedad reunida por el gusto estético, afirma Kant, es el principal soporte y ejercicio de una humanidad refinada al promover la sociabilidad aún en los detalles aparentemente frívolos, como las reglas de etiqueta.

El purismo del clínico y el ascetismo del anacoreta, enemigos de la convivencia social, son formas desfiguradas de la virtud y no invitan a seguirla³⁹

Elevado a la categoría superior de actividad inútil, desprovisto de finalidad, el juego es, para Kant, un estímulo para alcanzar la humanidad.

2.3. La interpretación estética del juego: Kant y Schiller

Si bien el pensamiento de Pascal se encuentra en un punto crucial en la revalorización de la idea del juego, la *Crítica de la facultad de juzgar*⁴⁰ de Kant otorgó a esta temática una legitimidad que permitió evitar la descalificación *a priori* de su uso en el discurso racional y, con ello, posibilitó la aparición del pensamiento estético.⁴¹ En esta tercera crítica, Kant anticipa las ideas de autonomía y desinterés de lo estético, idea que continuará vigente en el pensamiento moderno y contemporáneo.

La filosofía kantiana ha recibido, a lo largo de la tradición moderna, todo tipo de valoraciones. Entre las críticas, es una nota común señalar las dicotomías a que da lugar la distinción entre la dimensión fenoménica y la nouménica en el hombre. A partir de este enfoque dualista aparecen las distintas dicotomías: sujeto – objeto, sensibilidad – intelecto, razón teórica – razón práctica, autonomía – naturaleza, libertad – causalidad, legalidad moral – legalidad natural, entre las principales. Antes que sus críticos, el propio Kant advierte la necesidad de postular una dimensión intermedia, una tercera facultad que logre mediar entre la razón práctica, que proporciona los principios de la voluntad, y la razón teórica, que aporta los principios *a priori* del conocimiento. Si bien el campo de la naturaleza y el de la libertad son independientes en el sentido de que ninguna autonomía de la

³⁹ KANT, I, (ApH), p.622. *Antropología...*, ed. cit., p.225

⁴⁰ KANT, IMMANUEL, KW, Band V, *Kritik der Urteilskraft*, pp. 237-620 (en adelante KU), en castellano *Crítica de la facultad de juzgar*, Caracas, Monte Avila, 1992, (en adelante CFJ)

⁴¹ La consolidación de la estética como disciplina autónoma se corresponde con la consideración del arte como un hecho autónomo, desprovisto de su relación con lo sagrado o con lo institucional. Antes de la implantación de la sociedad burguesa, el arte consistía en la representación de lo sacralizado y de los estamentos superiores de la sociedad. En el seno de la sociedad ilustrada, el arte pasa a formar parte de la opinión pública, de la crítica incipiente de la opinión pública burguesa al estado político. La teoría estética moderna encuentra su momento fundacional en la *Crítica de la facultad de juzgar* de Kant, obra que remite directamente a Schiller. Ver FELJÓO, JAIME, Estudio introductorio de SCHILLER, FRIEDRICH, *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*, edición bilingüe, Barcelona, Antropos, 1990 (en adelante CEEH)

voluntad puede irrumpir alterando la causalidad natural y, recíprocamente, ningún dato de los sentidos puede condicionar la autonomía del sujeto ya que tal situación anularía la posibilidad de la libertad, sin embargo, las acciones que el sujeto realiza deberían tener alguna incidencia sobre el mundo real.⁴² La mediación buscada entre el campo de la naturaleza y el de la libertad, esta tercera facultad, Kant la encuentra en la facultad de juzgar. Esta facultad proporciona el juicio estético y su campo de aplicación es el arte. En la conceptualización del juicio estético, Kant, una vez más, acude a la idea del juego y este rasgo se mantendrá en gran parte de la reflexión estética posterior.

El juicio del gusto presenta las dos categorías ya citadas, desinterés y autonomía, puesto que se halla fundado en la “pura satisfacción desinteresada”,⁴³ distinto del placer interesado propio de lo útil o de lo moral. El juicio del gusto no es un juicio de conocimiento, en consecuencia no se funda en conceptos, no cumple fines prácticos ni teóricos.⁴⁴ La teoría kantiana del arte define la belleza como una finalidad sin fin, libre de conceptos y significados.

*Belleza es forma de la conformidad o fin de un objeto, en la medida en que ésta sea percibida en éste sin representación de un fin.*⁴⁵

El placer estético, designado como *juego de las facultades*, designaría la concordancia entre las facultades de conocer que, contrariamente al simple placer de los sentidos, es comunicable. El juego de las sensaciones significa la unión armónica del cuerpo y del espíritu. El uso del término “estética” sirve para designar el campo de aplicación de los sentidos y también aquello relacionado con la belleza y el arte. La dimensión estética pasa a ser una instancia de unificación y encuentro entre la naturaleza y la libertad. La belleza aparece como símbolo de la

⁴² “Los conceptos de la naturaleza, que contienen el fundamento para todo conocimiento teórico a priori, reposaban sobre la legislación del entendimiento. El concepto de la libertad, que contenía el fundamento para todos los preceptos prácticos a priori incondicionados sensiblemente, reposaba sobre la legislación de la razón. Ambas facultades, pues, además de poder ser aplicadas según la forma lógica a principios, cualquiera sea su origen, tienen cada una, su propia legislación, con arreglo al contenido por sobre la cual no hay otra (a priori), y que justifica por ello la división de la filosofía en teórica y práctica.

Sólo que en la familia de las facultades superiores del conocimiento hay todavía un miembro intermedio entre el entendimiento y la razón, Es esto la facultad de juzgar.” KANT, I, (KU), pp.248-249. (CFJ), p.88

⁴³ KANT, I, (KU), §2, p.280-281. (CFJ), p.122-123

⁴⁴ KANT, I, (KU), §5, p.286-288. (CFJ), p.126-128

⁴⁵ KANT, I, (KU), §17, p.319. (CFJ), p.151. La tesis del placer desinteresado es motivo de polémica en las interpretaciones contemporáneas, continúa en torno a la *Teoría estética* de Adorno y en la hermenéutica desde Heidegger hasta Gadamer, que interpretan la tesis de Kant en el sentido de que el placer desinteresado en la contemplación de lo bello no implica falta de interés por lo bello sino un interés en su máximo grado, en el que el hombre puede ver cumplida su humanidad.

moral porque, si bien la moral no puede derivarse del mundo sensible, por analogía, sí puede representarse en el arte.

Pues bien, digo que lo bello es el símbolo del bien ético; y también que sólo place bajo esta consideración (una relación que le es natural a cada uno y que también le atribuye a cada cual a los demás como deber), pretendiendo el asentimiento de cada uno de los demás, siendo allí consciente el ánimo, a la vez, de un cierto ennoblecimiento y elevación por sobre la mera receptividad de un placer por impresiones de los sentidos y estimando el valor de otros también según una máxima servejante de su facultad de juzgar.⁴⁶

El gusto hace posible este tránsito de la impresión sensible al interés moral sin que el salto sea demasiado violento. Esta percepción estética va acompañada de un placer que se deriva de la percepción de la *forma*, independientemente de la materia y del propósito que persigue. Tal representación es producto del *juego de la imaginación* que es creadora.

La espontaneidad en el juego de las facultades del conocimiento (*Spiele der Erkenntnisvermögen*), cuya concordancia contiene el fundamento de este placer, hace idóneo al concepto en cuestión para la mediación del vínculo de los dominios del concepto de la naturaleza con el concepto de la libertad en sus consecuencias, en la medida en que esa (concordancia) fomenta a la vez la receptividad del ánimo para el sentimiento moral.⁴⁷

El juego libre de las facultades adquiere este carácter de autonomía porque ningún concepto limita a estas facultades, en la medida en que no las limita ningún concepto ni regla.

Las fuerzas de conocimiento que son puestas en juego por esta representación están así en un libre juego (*freien Spiele*) porque ningún concepto determinado las constriñe a una regla particular de conocimiento.⁴⁸

La definición de la belleza correspondiente a la determinación de la universalidad subjetiva del gusto, establece que ella ha de provocar placer, sin la mediación de un concepto. En distintos fragmentos Kant destaca el carácter desinteresado propio de lo lúdico, ya sea el juego de las sensaciones como el resto de los juegos, los que son elevados así al *status* de bellos juegos.

Todo cambiante juego libre de las sensaciones (*Alles wechselnde freie Spiel der Empfindungen*) (que no tiene propósito alguno por fundamento) deleita porque fomenta el sentimiento de la salud, tengamos o no, en el enjuiciamiento racional, una complacencia en su objeto y aun en este deleite; y este deleite puede llegar al afecto, aunque no tengamos en el objeto mismo ningún interés o al menos no tornemos como tal que fuese proporcionado al grado de aquel placer. Podemos dividir esos juegos en el *juego de azar* (*Glücksspiel*), el *juego musical* (*Tortspiel*) y el *juego de ingenio* (*Gedankenspiel*).⁴⁹

Ver FEIJÓO, JAIME, Estudio introductorio de SCHILLER, FRIEDRICH, *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*, edición bilingüe, Barcelona, Anthropos, 1990

⁴⁶ KANT, I., (KU), §59, p.461. (CFJ), p.259

⁴⁷ KANT, I., (KU), Introducción IX, p.273. (CFJ), p.107

⁴⁸ KANT, I., (KU), §9, p.296. (CFJ), p.134

⁴⁹ KANT, I., (KU), §54, p.437. (CFJ), p.240

Frente a la señalada polaridad entre los sentidos y la razón, la imaginación aparece como la tercera facultad mediadora. El juego de las sensaciones significa la unión armoniosa del cuerpo y del espíritu, afirma la unión entre las facultades del alma, lo que, para algunos intérpretes señala la posibilidad de un lugar de unidad entre el dominio de la coacción natural y el de la autonomía. Esta unidad representaría el intento de unificación y conciliación entre las críticas.⁵⁰

Tomando en cuenta la división kantiana entre lo sensible y lo inteligible; lo empírico y lo racional, Schiller encuentra en la noción de juego un punto de unificación y, en este sentido, las *Cartas sobre la educación estética del hombre* ocupan un lugar fundacional en la historia del uso filosófico de la noción de juego. Estas *Cartas* fueron escritas entre septiembre de 1794 y junio de 1795 pero aparecieron publicadas en la revista *Des Horen*,⁵¹ editada por Goethe y Schiller. La *Crítica de la facultad de juzgar* de Kant, aparecida en 1790, es recurrentemente citada en estas cartas, aunque la influencia de Kant excede en importancia las confrontaciones con esta obra. Al igual que Fichte y el joven Hegel, el problema que plantea Schiller es el de la unificación de la división kantiana entre el mundo sensible y el inteligible que redundaba en una antropología donde el hombre debe conciliar el aspecto sensible y el racional.⁵² Siguiendo el planteo kantiano, Schiller admite la incidencia de una doble legalidad en el hombre. A pesar de estar sujeto a la legalidad natural, el hombre tiene una dimensión moral que le permite ser libre y autónomo. Schiller intenta superar el antagonismo de estas dos legalidades que se manifiestan no sólo en los hombres particulares sino que se encuentran en la historia de los pueblos. Para ello rescata, en los griegos, la armonía que supieron establecer entre materia y forma, frente a los excesos unilaterales de otras épocas de la cultura. Entre ellos, por muy alto que subiera la razón, siempre llevaba junto a ella a la materia, por muy sutil que dividiera el cuerpo, nunca lo convertía en

⁵⁰ DUFLO, COLAS, *Le jeu de Pascal a Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997, p.87

⁵¹ Entre 1791 y 1795 Schiller produce un paréntesis reflexivo en su vida en que aumenta su fe por el arte. En esta época dirige las *Cartas sobre la educación estética del hombre* al duque Holstein-Augustenburg en testimonio de su agradecimiento por su mecenazgo. Se traslada a Dresde donde concibe la edición de una revista mensual, junto a Goethe. En el primer número de *Des Horen* apareció en enero de 1795 y en el número de abril se publican las cartas junto a *Diálogos de emigrados alemanes* y *Elegías romanas* de Goethe junto a una traducción del *Inferno* de Dante, en una versión de Schlegel. La crítica fue muy severa con la revista que dejó de aparecer en 1798.

⁵² La obra de Fichte *Principios de la teoría general de la ciencia* llegó casi a igualar a la *Crítica de la razón pura*. En esta obra se trata de derivar todo saber de un principio supremo unitario: la espontaneidad de la razón y este giro, desde el idealismo crítico al idealismo absoluto está presente en todos sus sucesores: Schiller y Schleiermacher, Schelling, Schlegel y Wilhelm von Humboldt. Ver GADAMER, HANS-GEORG, *Verdad y método II*, Sigüeme, Salamanca, 1994, p.102

ruinas informes. A diferencia de los modernos, la integridad de lo humano no faltaba en sus manifestaciones culturales.⁵³ ¿Quién de los modernos se atreve a disputar el premio de la humanidad con un ateniense? pregunta Schiller. Desde el punto de vista de la totalidad, un griego es superior porque recibió su forma de la naturaleza, que todo lo integra, mientras que los modernos reciben la suya del intelecto, que todo lo separa. En la visión de Schiller, lo que ocurre en los individuos es equiparable a la vida institucional, de allí que el estado griego, que permitía a los individuos una vida independiente, sin perjuicio de sumirse en el todo cuando fuera necesario, ha dejado paso a un complicado aparato de relojería, formado por infinitos trozos inanimados que infunden al todo una vida mecánica y artificial donde el hombre se educa como una mera partícula. De este modo, poco a poco se extingue la vida concreta y particular para que lo abstracto del conjunto se prolongue en el estado y permanezca extraño al individuo. El espíritu especulativo se hace extraño al mundo de los sentidos y, por conservar la forma, pierde la materia. Desde su punto de vista, no es la filosofía ni la historia quien resuelve este antagonismo sino el arte.

Schiller encuentra dos tendencias en el hombre y en la cultura: el impulso sensible (*Sinnliche Triebe*) y el impulso formal (*Formtrieb*).⁵⁴ Mientras que el primero exige el cambio, el segundo demanda la inmutabilidad. Cuando el impulso sensible domina sobre el formal, se obtiene un hombre salvaje, pasional y bárbaro, más criminal que humano. Pero si ocurre lo contrario, es decir, si predomina el impulso formal, entonces se obtiene un hombre moral, pleno de verdad y justicia, pero que sufre la atrofia de lo absoluto.

La tarea de la *cultura* consiste en vigilar estos dos impulsos y asegurar los límites de cada uno de ellos. La cultura debe hacer justicia a ambos por igual y tiene que afirmar no sólo el impulso racional frente al sensible, sino también el sensible frente al racional. Su quehacer es por lo tanto doble. *Primero*: proteger la sensibilidad de los ataques de la libertad; *segundo*: asegurar la personalidad frente al poder de las sensaciones. Lo primero lo consigue educando la facultad de sentir, lo segundo educando la facultad de la razón.⁵⁵

De esta manera, Schiller cree haber encontrado *la idea de humanidad* que permitiría fundamentar y, al mismo tiempo, limitar los dos impulsos señalados. Para Schiller, es posible establecer un vínculo de reciprocidad (*wechselwirkung*) que sería la solución al antagonismo y tomaría la forma de un tercer impulso que sería el producto de la combinación (*zusammenwirken*) de los dos. A este tercer

⁵³ SCHILLER, F., (CEEH), Sexta carta, p. 143

⁵⁴ El concepto de "tendencia" o "impulso" (*Trieb*) lo toma Schiller de la tradición filosófica del siglo XVIII.

impulso, Schiller la llama *Spieltrieb*, tendencia al juego. La solución al problema crucial de la división antropológica toma el nombre de “impulso al juego” que, al subordinar las dos tendencias antagónicas, las concilia y permite la constitución del hombre total.

Así pues, aquel impulso en el que ambos obran conjuntamente (permítaseme llamarlo de momento *impulso de juego*, hasta que haya justificado esta denominación), el impulso de juego se encaminaría a suprimir el tiempo *en el tiempo*, a conciliar el devenir con el ser absoluto, la variación con la identidad.⁵⁶

Este concepto no es el resultado de la observación empírica o del análisis fenomenológico, sino que es deducido, es una idea regulativa, es un ideal a desarrollar en el que convergen la humanidad sensible y la inteligible. La experiencia de una cooperación armoniosa entre sensibilidad y razón, pasividad y libertad, forma y materia, se encuentra en el *impulso al juego*. Schiller encuentra en el juego un factor de armonía, belleza y equilibrio tanto en lo psíquico como en lo espiritual, que contribuye a la grandeza de un pueblo; de allí que pueda juzgarse el carácter de una nación observando los juegos que practican y aprecian. La superioridad moral de los griegos se advierte en el desarrollo de los juegos olímpicos, caracterizados por la competencia en luchas incruentas frente a la brutalidad de los juegos circenses de los romanos en los que se competía hasta ver morir al adversario. Si bien, Para Schiller, el juego es un signo de humanidad, admite que no es una actividad exclusiva de los humanos al admitir que los animales y los seres inanimados “juegan” en la medida en que despliegan una actividad que es fruto de la sobreabundancia de fuerzas. Nuevamente, en consonancia con Aristóteles y Kant, en este punto, Schiller recurre a la oposición tradicional entre trabajo y juego aunque ahora extiende estas categorías a todo lo animado e inanimado.

El animal *trabaja*, cuando la carencia es la que impulsa su actividad, y *juega*, cuando aquello que lo mueve a actuar es una abundancia de fuerza, cuando la vida exuberante se estimula por sí misma a la actividad. Incluso en la naturaleza inanimada podemos encontrar ejemplos de esa abundancia de fuerzas y de un relajamiento de la determinación natural que, en el sentido material aludido, bien podría denominarse juego.⁵⁷

Schiller establece una gradación entre las distintas manifestaciones lúdicas donde el grado más elevado está representado por el juego estético (*ästhetische Spieltrieb*) aunque encuentra necesario un *salto* para acceder a este estado.⁵⁸ Entre el temible reino de las fuerzas ciegas y el sagrado reino de las leyes, se instaura un

⁵⁵ SCHILLER, F., (CEEH), Decimotercera carta, pp. 212-213

⁵⁶ SCHILLER, F., (CEEH), Decimocuarta carta, p.225

⁵⁷ SCHILLER, F., (CEEH), Vigésimoséptima carta, p.363

⁵⁸ SCHILLER, F., (CEEH), Vigésimoséptima carta, p. 367

tercer alegre reino de apariencia y juego donde el hombre se despoja de los lazos que lo coartan, tanto en lo físico como en lo moral. De este modo, para Schiller, en el juego estético se origina la libertad, en él ubica el "punto cero" del hombre ya que es en el goce de la belleza donde se manifiesta la articulación de la totalidad entre materia y forma; entre pasividad y actividad. Ni troglodita ni animal de rebaño, el hombre posee un elemento de universalización que lo hace partícipe de un universo común con el resto de los hombres pero ¿qué fenómeno anuncia la entrada en la humanidad? El goce en la apariencia, la tendencia al adorno y al juego es el rasgo que manifiesta la superioridad de la condición humana. Esta concepción estética del juego da lugar a la célebre frase de Schiller, con la que abrió una nueva perspectiva para la filosofía posterior:

Pero la razón dice: "Lo bello no ha de ser simple vida, ni simple Forma, sino forma viva, es decir, belleza", y, de este modo, le impone al hombre la doble ley de la formalidad absoluta y de la realidad absoluta. Con ello sentencia también: "el hombre sólo debe jugar con la belleza, y debe jugar sólo con la belleza"

Porque, para decirlo de una vez por todas, el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega.⁵⁹

Sobre esta afirmación se fundamentará no sólo el edificio de la estética sino el arte mismo de vivir. Antiguamente, los griegos desplazaron al Olimpo lo que debería haber permanecido en la Tierra. Convirtieron el ocio y la despreocupación en el envidiable destino de los dioses.

Asociado a Schiller, Nietzsche continúa el tratamiento del juego sin quedar confinado a una visión meramente estetizante del mundo. Con Nietzsche, el juego adquiere una dignidad nueva. La concepción lúdica del mundo, en Nietzsche, es el motivo del próximo punto.

2.4. El símbolo del juego en Nietzsche

El pensamiento contemporáneo aborda la noción de juego con categorías distintas a las conocidas a través de las ciencias sociales o la historia de los juegos. En el caso de Nietzsche el juego es elevado a la calidad de objeto teórico, esquema crítico-interpretativo y proyecto incondicionado.⁶⁰ En este caso, el juego de-

⁵⁹ SCHILLER, F., (CEEH), Decimoquinta carta, p. 241

⁶⁰ Nietzsche inaugura la tradición de la razón lúdica a partir de la exploración filosófica de la inmanencia operatoria. Este tema introduce dos cuestiones: 1) ¿cuál es el status discursivo de esta exploración?, 2) ¿cuál es la estructura propia de la práctica adecuada a esta operación? La inmanencia operatoria es la puesta en obra de una estrategia y un equipo conceptual concebidos para disuadir las figuras de la trascendencia. Ver LENAIN, THIERRY, *Pour une critique de la raison*

signa un paradigma que descarta toda instancia *a priori*, exterior o trascendente ya que es considerado una actividad, una práctica que redundaría en una ruptura respecto al esquema tradicional del conocimiento. El juego *simula* una ontología que resulta crítica respecto a la tradición metafísica.

Los grandes temas del pensamiento nietzscheano, "voluntad de poder", "eterno retorno", "superhombre", "vida", "nihilismo" están orientados a la superación de la metafísica aunque, en contra de la interpretación trivial de esta tarea, la invocación al juego invierte el principio mismo de toda evaluación.

El juego, como clave interpretativa, es ubicado por Nietzsche en el inicio y en el final de la filosofía. Por un lado, es colocado en el origen del pensamiento filosófico, al identificarlo con la figura de Heráclito, mientras reserva para sí mismo el lugar de la clausura del pensamiento occidental a la vez que el anuncio de una nueva experiencia del mundo. Dentro de las distintas facetas que presenta el fenómeno del juego, Nietzsche rescata y valora el elemento creador, previo a la instauración de formas, de allí la elección de la figura de Heráclito y su identificación con el juego del niño que produce sólo por placer. Esta actitud coincide con su oposición a Platón y a la tradición metafísica de donde rescata a los presocráticos.

Nietzsche destaca la grandiosa soledad en que cultivaron el conocimiento los grandes maestros: Tales, Anaximandro, Heráclito, Parménides, Anaxágoras, Empédocles, Demócrito y hasta el mismo Sócrates.⁶¹ Estos son tipos puros, en oposición a los filósofos posteriores que resultaron ser mestizos, meras caricaturas dedicadas a la creación de sectas, movimientos políticos o religiosos.

En opinión de Nietzsche, la filosofía en Grecia es un producto "importado" aunque ello no significa negar la autonomía y la personalidad que imprimieron en sus teorías Heráclito, Empédocles, Anaxágoras y Pitágoras quienes habrían sacado enseñanzas de Zoroastro, los egipcios, los judíos y los chinos, respectivamente. De todos modos, el problema de determinar los orígenes de la filosofía escapa al interés de Nietzsche al considerar que todo inicio es impuro. Considera a los pre-

ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne. Librairie Philosophique J.Vrin, 6 Place de la Sorbonne, 1993.

⁶¹NIETZSCHE, FRIEDRICH, *Sämtliche Werke Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*, Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter, München, Berlin, New York, 1980, en adelante KSA 1, *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, p. 807.

socráticos, desde Tales hasta Sócrates, tipos puros, integrantes de una república de genios⁶² que se interrumpe con la aparición de Platón.

El problema del devenir, de profunda naturaleza ética, lanzada al ruedo por Anaximandro,⁶³ es retomada por Heráclito de Efeso quien niega la separación entre dos mundos distintos. No hay nada que esté exento del devenir, que pueda preservarse en el ser. "todo contiene en sí su contrario".⁶⁴ Del combate entre las cualidades contrarias es que surge el devenir y es esta lucha la manifestación de la justicia (*diké*). Únicamente un griego, afirma Nietzsche, podría haber usado esta idea para imaginar una cosmodicea. La lucha ejercitada entre los estados, en el gimnasio, en la palestra, en las competencias agónicas, es elevada a principio y ley del cosmos. Heráclito introduce el fuego como fuerza universal. El fuego es el niño que juega (*pais paizon*), es el artista que crea y destruye formas. Así como el niño y el artista juegan, también el fuego, eternamente vivo, construye y destruye inocentemente.⁶⁵ La necesidad y el juego, la contradicción y la armonía dan lugar a la obra de arte, al mundo, sin introducir ninguna noción de orden moral. Ya que no se trata de demostrar que éste es el mejor de los mundos posibles sino que alcanza con aceptar que es el juego inocente y bello del *aión*.⁶⁶ Entre los presocráticos, Nietzsche destaca el carácter rapsódico que adopta Parménides quien habría sido confundido con un sofista de haber vivido unos años después. En oposición a Heráclito y Platón, se presentaba ante un público ruidoso, adicto a Homero y al festejo de los honores del Gimnasio. Para su desdicha, en el camino de ascenso a

⁶² La palabra que designa al sabio pertenece, etimológicamente a "sapio": yo saboreo, "sapiens": el que saborea, "sisyphos": el hombre que tiene el gusto más delicado. *Die Philosophie...*, ed. cit., p.808

⁶³ Anaximandro de Mileto fue el primer escritor de la antigüedad que escribió como filósofo. Anaximandro considera al devenir como una emancipación del ser, digna de castigo. Todo lo que es, está condenado a dejar de ser, toda cualidad está condenada a la desaparición. Por consiguiente, un ser que posee cualidades no puede ser el origen de todas las cosas. A partir de esta convicción, Anaximandro considera que el verdadero ser no puede tener cualidades ni determinaciones. El ser originario debe ser indeterminado. Esta última unidad indeterminada, génesis de todas las cosas, sólo puede ser expresado en forma negativa, a lo que no corresponde ningún predicado del mundo, que equivale, según Nietzsche, a la "cosa en sí" kantiana. Ver *Die Philosophie ...*, ed. cit. Cap. 4, pp.817-822.

⁶⁴ "Ponéis nombres a las cosas como si éstas subsistieran, pero no os podéis bañar dos veces en el mismo río" *Die Philosophie in...*, ed. cit. p.823.

⁶⁵ "No un instinto de delincuencia (*Frevelmuth*), sino el siempre renaciente instinto del juego (*Spieltrieb*), es lo que llama nuevos mundos a la vida. El niño llega un momento en que tira el juguete (*Spielzeug*); pero de nuevo le recoge, y prosigue sus juegos con inocente capricho (*in unschuldiger Laune*). Pero siempre que construye, lo hace según ciertas reglas y con un orden interior". *Die Philosophie in...*, ed. cit. p.831

⁶⁶ "Si se le formulase a Heráclito la pregunta de por qué el fuego no es siempre fuego, sino que ahora es agua y después tierra, tendría que contestar "Se trata de un juego, no lo toméis de modo patético y, sobre todo, no lo toméis desde el punto de vista moral.". *Die Philosophie in...*, ed. cit., p.832. Entre los hombres, Heráclito fue el único que pensó el juego del gran niño Zeus (*das Spiel des grossen Weltenkindes Zeus*)

la gloria se encontró con Heráclito quien lo sumergió en un juego de antinomias.⁶⁷ En todo caso, la filosofía de Parménides representa el prelude de la ontología al suponer la existencia de un órgano del conocimiento capaz de penetrar en la esencia de las cosas al identificar el ser y el pensar. ¿Cuál es el sentido del devenir? La respuesta que se agita en el espíritu griego coincide con la actitud del artista, la voluntad libre no puede ser pensada sino como desprovista de todo fin, como el juego del niño o la actividad creativa del artista. Heráclito concibió el devenir bajo la forma de la polaridad, como dos contendientes que luchan para obtener cada uno la victoria. Todo sucede a partir de esta lucha y es ella la manifestación de la eterna justicia. Según Nietzsche, esta concepción abreva en la más pura fuente del helenismo. La idea de lucha, elevada a principio de una cosmodicea, es la misma que preside la lucha de los griegos en la palestra, en el gimnasio e incluso en las contiendas entre estados.

Cuando Nietzsche alude a la noción de juego rescata el carácter mimético y azaroso que se continúa en la metamorfosis del comediante, del juglar, del hechicero bajo el conjuro de la máscara y el disfraz. A partir de su metafísica del artista valora al juego en un sentido opuesto a Platón cuando coloca al drama, lo extático, la danza, el coro ditirámico por encima de lo apolíneo. Contra las pretensiones del "mundo verdadero", Nietzsche propone una justificación estética de la existencia al rescatar la euforia de un arte arrogante, vacilante, danzante, burlesco, definitivamente "infantil". Desaparecidas las esencias y fundamentos reaparece el elemento trágico: la excitación, la incertidumbre, el vértigo, la ambigüedad recuperan la importancia perdida.

¿De dónde procede el anhelo del mito trágico, de dar imagen a las cosas terribles y enigmáticas que hay en el fondo de la existencia, qué significa desde este punto de vista la moral?⁶⁸ El arte y no la moral justifica la existencia, el conocimiento trágico no puede ser mera contemplación indiferente, por el contrario pone en juego nuestro destino, plenifica el azar. El riesgo intenta renovar el esfuerzo creativo que desdeña o repele toda tranquilizadora etapa final. En *El nacimiento de la tragedia* se manifiesta el Nietzsche filólogo. En esta obra, todavía bajo la

⁶⁷ "Somos y no somos al mismo tiempo. Ser y no ser es lo mismo, y a la vez distinto" "Lejos de mí-exclamaba-los hombres que parecen tener dos cabezas y no saben nada. Si todo está en flujo constante, también lo estará tu pensamiento. Corrompes las cosas, debes estar sordo y ciego, para confundir las cosas más opuestas" *Die philosophie in...*, ed. cit., p.842. También en el caso de Anaxágoras enfrentado al problema de justificar el movimiento del "Nous", Heráclito habría contestado "fue sólo un juego". *Die philosophie in...*, ed. cit. p.869.

fuerte influencia de Schopenhauer y Wagner, da una nueva visión de Grecia. Nietzsche presenta la sabiduría trágica como la lucha entre dos principios antagónicos: Apolo y Dionysos. Esta concepción trágica del mundo supone una visión artística de la vida que los griegos experimentaron hasta la aparición del socratismo. Con Sócrates muere la tragedia a la vez que comienza la época de la razón y del hombre teórico. Sócrates aparece como el refutador de Homero, Píndaro, Esquilo, Fidias, Pericles, Pitias y Dionysos. La contraposición entre Apolo y Dionysos representa la dualidad entre cosa en sí y fenómeno, entre embriaguez y sueño. En la música, Nietzsche destaca el engaño apolíneo el cual está destinado a salvarnos de la inmediatez de la música dionisiaca. En esta obra, Nietzsche ve al mundo como un juego trágico ya que la tragedia es quien mejor expresa su modo de ser. Apolo simboliza la forma, la medida, la belleza mientras que Dionysos es el dios de lo caótico y lo desmesurado, de lo informe, lo exuberante de la vida. Estas dos figuras son tomadas como símbolos para expresar instintos artísticos (*Kunsttrieb*) contrapuestos. Esta contraposición aparece en la metáfora del sueño y de la embriaguez como fenómenos fisiológicos antitéticos. Apolo representa el hombre individual, apoyado en el *principium individuationis* ya que alcanza su expresión más sublime en esta confianza incontestable (*unerschutterte*). La analogía con la embriaguez sirve para caracterizar el impulso dionisiaco. Ya sea bajo el influjo de las bebidas narcóticas o del júbilo por la renovación de la vida en primavera, esta fuerza simboliza la fiesta de la alianza entre las fuerzas vitales y el hombre. Desde la prehistoria, pasando por la lejana Babilonia, hasta los coros báquicos, aparece el elemento dionisiaco. En la orgía desaparecen las diferencias sociales y se produce una transfiguración mágica a partir del baile y el canto.

Apolo no podía vivir sin Dionysos.⁶⁹

Lo apolíneo necesita lo titánico y lo bárbaro que se manifiesta también entre los joviales olímpicos. Lo dionisiaco y lo apolíneo dan a luz constantemente criaturas nuevas, intensificándose mutuamente hasta conformar el instinto artístico que da lugar a la tragedia ática y el ditirambo dramático. El mito trágico muestra un juego artístico entre lo feo y lo no armónico, juego que la voluntad juega consigo misma.⁷⁰ Este fenómeno se hace comprensible en la disonancia musical. En este sentido, lo dionisiaco es la matriz común de la música y del mito trágico, que

⁶⁸ Ver NIETZSCHE, F., KSA 1, *Die Geburt der Tragödie*, (en adelante GT), en castellano *El nacimiento de la tragedia, Ensayo de autocrítica*, Alianza, Madrid, 1984.

⁶⁹ NIETZSCHE, F., GT, § 4, p.40. *El nacimiento...* ed. cit. p.59

⁷⁰ NIETZSCHE, F., GT, § 24, p.152. *El nacimiento...* ed. cit. p.188

asocia al placer primordial de construcción y destrucción por juego, ya comparado por Heráclito al juego de un niño que construye montañas de arena y luego las derriba.⁷¹

La relación entre Apolo y Dionysos, el significado de sus símbolos sufrirá alteraciones a lo largo de la obra de Nietzsche ya que lo dionisiaco llegará a absorber todos los caracteres del ser hasta llegar a concebir lo apolíneo como un momento en el desarrollo de lo dionisiaco. En el *Ensayo de autocrítica* (1886) rechaza la idea de un antagonismo entre los dos símbolos. Quince años después de haber dedicado *El nacimiento de la tragedia* a Wagner, el propio Nietzsche juzga a su primera obra como un libro imposible, mal escrito, torpe, penoso, sentimental, azucarado hasta lo femenino, un libro para iniciados. El nacimiento de la tragedia entre los griegos lo encuentra ahora como un problema que requiere de la mayor cautela para ser tratado.

Lo que yo conseguí aprehender entonces, algo terrible y peligroso, un problema con cuernos, no necesariamente un toro precisamente, en todo caso un problema *nuevo*; hoy yo diría que fue el problema de la ciencia misma.⁷²

Admite Nietzsche que todo el libro no reconoce más que un sentido, un ultrasentido de artista, un dios artista completamente amoral que se desembaraza de su sufrimiento en la creación de mundos.

En *Ecce homo* rechaza nuevamente el punto de partida, ahora lo encuentra impregnado de un repugnante olor hegeliano a la vez que en algunas fórmulas, encuentra un amargo perfume cadavérico de Schopenhauer. Reconoce que las dos grandes innovaciones del libro son la comprensión del fenómeno dionisiaco entre los griegos y la comprensión del socratismo. Recorre el libro un hostil silencio hacia el cristianismo, al que considera un fenómeno profundamente nihilista. Nuevamente, entre todos los filósofos anteriores a él, Nietzsche reconoce en Heráclito a su antecesor por cultivar la sabiduría trágica. Admite Nietzsche que la doctrina de Zarathustra podría haber sido enseñada por Heráclito o al menos por los estoicos que heredaron gran parte de su filosofía.

Nuevamente, en contra de la teoría platónica, el tema del juego coloca a Nietzsche en una posición radical frente al lenguaje ya que Zarathustra es la contrafigura del hombre objetivo, del "hombre espejo". Denuncia el origen de la concepción representativa del mundo y a la vez anuncia su ocaso, su decadencia. En

⁷¹ NIETZSCHE, F., GT, § 24, p.153. *El nacimiento...*, ed. cit., p.188

⁷² NIETZSCHE, F., GT, "Versuch einer Selbstkritik", § 2, p.13. *El nacimiento...*, "Ensayo de autocrítica", ed. cit., p.27

un principio el *"pathos cognoscitivo"* coincide con el *"pathos estético"* dando unidad y estilo a la cultura, donde ubica a la retórica como el arte griego por excelencia y encuentra en ella el origen del lenguaje que no nace del impulso de "verdad" sino que apunta a la necesidad de "persuasión", de hacer valer lo verdadero, con lo que todo lenguaje es analógico, metafórico, mitológico, ilusorio. De este modo, verdad y mentira son valores sociales que nacen del uso de convenciones lingüísticas originadas en la necesidad de llegar a acuerdos sociales. La conclusión de esta genealogía parece apuntar a desenmascarar la voluntad de verdad, desocultar el origen olvidado del lenguaje, quitar las máscaras tras las que se encubren los caracteres auténticos del mundo aún cuando esta actitud corre el riesgo de cristalizar en una máscara más.⁷³

La posición fundamental de Nietzsche se caracteriza por su doctrina del eterno retorno. Esta doctrina supone la idea de una repetición cíclica del mundo y es una de las más antiguas versiones sobre el tiempo. En distintas formulaciones encontramos el mito del eterno retorno en las culturas primitivas de Asia, Europa y América y su formulación se encuentra en un lenguaje metafórico, bajo la forma de un mito. Dentro de este esquema, el tiempo concreto, donde se desarrolla la existencia, se proyecta en el tiempo mítico; así se asegura la realidad por la transformación del tiempo concreto en tiempo mítico. Cada acto ocurrido en el tiempo concreto se remite al tiempo sagrado (*ab origine*) cuando el ritual se llevó a cabo por primera vez por un dios, un héroe o un antepasado.⁷⁴ Según este mito, la realidad se adquiere por "repetición" o "participación" en un modelo ejemplar, de allí que para Mircea Eliade esta ontología primitiva encuentra su expresión filosófica en Platón, quien postula la abolición del tiempo por imitación de los arquetipos. Otro rasgo común de las culturas primitivas, junto a la necesidad de abolir el tiempo profano, es la necesidad del tiempo de regenerarse periódicamente mediante la repetición de un acto cosmogónico.⁷⁵ El universo, como toda forma, en

⁷³ En contra de esa voluntad de apariencia, de simplificación, de máscara, de manto, en suma de superficie -pues toda superficie es un manto- actúa aquella sublime tendencia del hombre del conocimiento a tomar y querer tomar las cosas de un modo profundo, complejo, radical. NIETZSCHE, F., *KSA 5, Jenseits von Gut und Böse*, § 230, p. 168. En castellano *Más allá del bien y del mal*, Alianza, Madrid, 1983, af. 230, p. 179.

⁷⁴ Según el mito del eterno retorno, todos los actos importantes de la vida han sido revelados por héroes o dioses y los hombres sólo repiten infinitamente los gestos ejemplares o paradigmáticos. Una bacante imita con su acto orgiástico el drama de Dionysos, un órfico repite con sus actos las hazañas de Orfeo. Ver ELLADE, MIRCEA, *El mito del eterno retorno*, Alianza, Madrid, 1982.

⁷⁵ La doctrina caldea del Año magno, donde el universo eterno es aniquilado y reconstruido periódicamente consumido por el agua (un gran diluvio) o por el fuego. El mito de la combustión universal (*ekpyrosis*) está en Heráclito, domina el pensamiento de Zenón y luego fue vulgarizada

la medida en que consume energía, se debilita y se gasta. Una catástrofe cíclica tiene como función sumergir al universo en lo amorfo, aunque sea un instante, para renovarlo a partir de sumergirlo en la unidad primordial, volver al caos que le dio origen. Todas estas teorías dejan entrever una voluntad muy firme, en el mundo antiguo, de defensa frente al tiempo y a la historia. Todos estos mitos revelan la tentativa de estabilizar el devenir, de anular la gravitación del tiempo sobre la existencia. Al repetirse todos los acontecimientos del cosmos hasta el infinito, cada momento permanece estático puesto que repite eternamente el gesto del arquetipo. El mito griego del eterno retorno sería una variante del mito arcaico del arquetipo, del mismo modo que la teoría platónica de las Ideas sería la forma especulativa más elaborada de esta tradición mítica donde la eternidad prevalece sobre el tiempo y la historia puede ser abolida. Nietzsche considera a Zarathustra *el primer maestro del eterno retorno* no porque ignore los antecedentes de este pensamiento sino porque el rasgo distintivo es *la recuperación y resignificación del tiempo*. El eterno retorno deja de ser una teoría cosmológica para transformarse en una creencia existencial, en una hipótesis ética reguladora, en el pensamiento más pesado.⁷⁶ La manera cómo irrumpió este pensamiento en la vida de Nietzsche, lo cuenta en *Ecce homo*

Voy a contar ahora la historia del *Zarathustra*. La concepción fundamental de la obra, el *pensamiento del eterno retorno*, esa fórmula suprema de afirmación a que se puede llegar en absoluto, -es de agosto del año 1881: se encuentra anotado en una hoja a cuyo final está escrito: "A 6.000 pies más allá del hombre y del tiempo". (...) Entonces me vino ese pensamiento.⁷⁷

Corresponde a este período intermedio *el Himno a la vida*, en el cual el *pathos afirmativo par excellence* es el *pathos trágico*. El inicio de Zarathustra se encuentra en el parágrafo 34 de *Gay saber*, "El más pesado de

XVII Decant
"Inatado de

gracias al pensamiento estoico. Ideas similares encontramos en la India e Irán, entre los mayas del Yucatán y los aztecas de México. Ver ELIADE, M. *El mito...*, ed. cit., p.85

⁷⁶ Según Ilya Prigogine el siglo XIX es el primero en plantear el problema del tiempo en toda su complejidad científica y filosófica. En el siglo XVIII se discutió la posibilidad de describir lo vivo como un reloj y de describir al reloj desde el punto de vista del relojero. La organización del relojero concienzudo, que sometía la naturaleza a la intención calculadora se sustituye por una naturaleza espontánea, creadora de formas artísticas. El relojero y el artista son dos figuras inspiradas en la *Critica de la facultad de juzgar* de Kant en el juicio teleológico y el juicio estético. Para Nietzsche la naturaleza es un creador y destructor a la vez. La idea de sistemas en evolución indefinida, de que ningún sistema complejo es enteramente estable, desemboca en una idea bastante próxima a la del eterno retorno de Nietzsche. Esta idea sugiere la imposibilidad de hablar de una evolución finalizada hacia un estado estable en el que el futuro ya no sea peligroso. La evolución deja de ser búsqueda de identidad, de reposo, para hacerse creación de problemas nuevos, proliferación de nuevas dimensiones. Ver PRIGOGINE, ILYA, *¿Tan sólo una ilusión? Una exploración del caos al orden*, Barcelona, Tusquets, 1988, pp.65-97.

⁷⁷ NIETZSCHE, F., KSA 6, *Ecce homo*, p.335. En castellano, *Ecce homo*, Madrid, Alianza, 1984, p.93

los pesos" (*Das grösste Schwergewicht*) y se lo ubica como la primera formulación de la doctrina del eterno retorno.

¿Qué dirías si algún día, o una noche, un demonio se deslizase hasta tu más apartada soledad y te dijese: "Esta vida, tal como tú la vives ahora y tal como la has vivido, tendrás que vivirla aún una vez más y un número infinito de veces; nada más nuevo habrá en ella, sino que cada dolor y cada placer, cada pensamiento y cada gemido, y todo lo infinitamente pequeño y grande de tu vida, tendrá que retornar para ti, y todo en el mismo orden y en la misma sucesión – e igualmente esta araña y este claro de luna entre los árboles, y también este instante y yo mismo El eterno reloj de arena de la existencia no cesará de ser invertido de nuevo – y tú con él, corpúsculo de polvo!" ¿No te arrojarás al suelo, rechinando los dientes y maldiciendo al demonio que así te hablará? O bien has vivido ya el instante prodigioso en que podrías responderle: "Tú eres un dios y jamás has oído algo más divino!" Si este pensamiento ejerciera sobre ti su imperio, te transformaría, haciendo de ti, tal como eres, otro, te aniquilaría quizás; la cuestión a propósito de todo y cada cosa "¿quieres esto aún una vez más y un número infinito de veces?", pesaría como el peso más pesado sobre su proceder. O bien ¿cómo tendrías que estimarte a ti mismo y a la vida para *no desear nada más* que esta última y eterna afirmación y sanción?⁷⁸

Esta terrible perspectiva de la existencia nos la presenta Nietzsche como parte del *gay saber*, aunque cabe la pregunta ¿qué tiene de alegre este conocimiento? Al parecer, esta alegría proviene de la superioridad imperturbable de lo que hay de más digno de ser pensado, de lo más terrible, enigmático y doloroso en el dominio del saber. El aspecto demoníaco y terrorífico del eterno retorno aparece como parte de este saber alegre que es presentado como un peso, como el peso más pesado. Un peso es algo que constituye un obstáculo para todo tipo de superación, es el constante peligro de derrumbarse. A partir de esta primera comunicación, Nietzsche coloca el problema del eterno retorno dentro del ámbito personal y no cosmológico. Su alcance es, básicamente, antropológico. Todo el peso de este pensamiento reside en la siguiente pregunta:

¿quieres esto aun una vez más y un número infinito de veces?

Distintas notas caracterizan a este pensamiento: está planteado como una posibilidad, a través de un demonio y en la hora más solitaria y silenciosa. El demonio plantea una alternativa donde no cabe la posibilidad de rehuir una toma de decisión: o tirarse al suelo, rechinando los dientes, maldiciendo al demonio o aceptar infinitamente veces el retorno por toda la eternidad de cada instante de placer o dolor. La primera opción representa, según Nietzsche, la propia del nihilista decadente, la del rechazo a la vida. La aceptación del retorno supone la adopción de una actitud transformadora ya que el enfoque nihilista anula todo esfuerzo de superación, es la posición que sostiene "todo es en vano", "si todo vuelve tal

⁷⁸ NIETZSCHE, F., KSA 3, *Die fröhliche Wissenschaft*, § 341, p.570

como ocurrió, todo esfuerzo de superación caerá en el vacío". La actitud transformadora reside en la posibilidad de que el hombre lo capte y lo acepte, lo quiera con el temple anímico del *amor fati*.

Con este primer planteo del eterno retorno comienza la visión trágica de la vida y la presentación del héroe trágico: Zarathustra.⁷⁹ El aforismo 342 del *Gay Saber* se denomina "*Incipit tragoedia*" y contiene, con algunas variantes, el discurso preliminar de *Así habló Zarathustra*. Zarathustra, el héroe trágico, mostrará, con su propia transformación, la incidencia del pensamiento del eterno retorno en el hombre, es decir, la repercusión de la concepción circular del tiempo en el plano de la ética.

Según la anécdota del cuento, Zarathustra es un espíritu libre que consigue su libertad de pensamiento luego de retirarse durante diez años en las altas montañas. En la soledad de su caverna intenta redimirse de lo que fue, el creador de una moral del bien y del mal. Ahora inicia su descenso al mundo de los humanos para llegar a ser el que es, para realizar su fondo más auténtico: ser el primer maestro del eterno retorno. Pero, para realizar esta tarea debe, en primer lugar, transformarse a sí mismo.

Los temas centrales del libro *Así habló Zarathustra*, Dios ha muerto, la llegada del superhombre, la voluntad de poder y el eterno retorno, se encuentran íntimamente ligados y todos convergen para propiciar la transformación del protagonista y del mundo. La llegada del gran mediodía representa ese momento de máxima luminosidad y transformación que se presenta como una meta o un anhelo para el protagonista. En la obra hay una gradación en la exposición de las ideas, desde las difundidas en el mercado, entre los espíritus gregarios, hasta la más íntima y secreta revelación del pensamiento del eterno retorno. Así encontramos que de la de la voluntad de poder habla con sus discípulos mientras que del eterno retorno sólo encontramos alusiones veladas, símbolos que necesitan ser descifrados.

⁷⁹ La meditación sobre lo trágico es un rasgo distintivo del pensamiento nietzscheano. Desde sus primeras obras, Nietzsche opone su concepción de la tragedia a la de Aristóteles. Para éste, lo trágico efectúa la *katharsis*, es decir, la excitación del temor y la compasión. Por el contrario, en Nietzsche, lo trágico revela lo terrible de la existencia, no en el sentido de la compasión, sino en la aceptación del sufrimiento que es inherente a la vida. NIETZSCHE, F., KSA 6, *Ecce homo*, p.339. En castellano, *Ecce homo*, ed. cit., p.97. Según Heidegger, en esta primera comunicación (1882) del eterno retorno comienza la tragedia. ¿qué tragedia? La experiencia de lo trágico y la meditación sobre su origen son partes integrantes del fondo del pensamiento nietzscheano. Lo trágico no está asociado al ámbito de lo moral sino al dominio estético. Ver HEIDEGGER, MARTIN, Gesamtausgabe, *Nietzsche I*, Band 6.1, Frankfurt Am Main, Vittorio Klostermann, 1996, pp. 246-251

Cuando Zarathustra llega a la ciudad encuentra una muchedumbre reunida en el mercado y les habla del superhombre, luego comprende que fue un error propio de los eremitas. Descubre, así, una nueva verdad que le aconseja buscar compañeros de viaje que siguiendo al maestro se sigan a sí mismos. A partir de la muerte de Dios es posible la superación del hombre y el derrumbe de todo idealismo, de toda forma de trasmundanismo ya que la muerte de Dios simboliza la muerte de los principios morales, religiosos y metafísicos que dieron origen a la instauración de un "otro mundo". Tras la desaparición de Dios se revela el carácter trágico de la vida, la profundidad insondable del mundo. Si no hay ningún más allá al que trascender recobra su sentido la tierra y sus potencias creadoras.⁸⁰ Los valores proyectados al otro mundo, ahora son restituidos a la Tierra, concebida como un principio productivo de vida. La infidelidad a la Tierra escinde al hombre en un dualismo, en la contradicción entre el cuerpo y el alma. Por ahora, la imagen del superhombre permanece indeterminada y parece recortarse sólo a partir de la negación de los caracteres platónico-cristianos. El aspecto creador y positivo del eterno retorno aparece sólo sugerido en el primer libro del *Zarathustra* aunque la muerte de Dios pone en descubierto la incidencia del tiempo, en especial el futuro, como posibilidad de juego para el hombre. La muerte de Dios, la pérdida de sentido de un principio supremo, estático y eterno, pone de manifiesto el carácter enigmático del mundo y descubre al hombre como jugador.⁸¹

En el libro segundo de *Zarathustra* encontramos un ahondamiento en el tema de la voluntad de poder ya que la posible superación del hombre introduce el problema del tiempo aunque en esta parte el protagonista aún está dominado por el aspecto nihilista del eterno retorno. La voluntad de poder, con su exigencia de superación y conservación, va a exigir un nuevo tratamiento de lo que vuelve en el retorno, es decir, del pasado, puesto que, si todo va a volver tal como fue, no hay posibilidad de transformación. En el primer capítulo de este libro aparece una figura central en su concepción lúdica del mundo: el niño. Luego de su visita a los hombres, Zarathustra vuelve a la soledad de la caverna y allí recuerda un sueño en el que un niño se le acercó con un espejo y le ordenó "mírate en el espejo". Al

⁸⁰ "El superhombre es el sentido de la tierra. Diga vuestra voluntad: sea el superhombre el sentido de la tierra! Yo os conjuro, hermanos míos, *permaneced fieles a la tierra* y no creáis a quienes os hablan de esperanzas sobretelurales". NIETZSCHE, F, KSA 4, *Also sprach Zarathustra*, (en adelante AsZ), pp. 14-15. En castellano *Así habló Zarathustra*, Madrid, Alianza, 1978, (en adelante AHZ), p.34.

hacerlo lanzó un grito pues en lugar de verse a sí mismo, vio la mueca y la risa burlona de un demonio.

“En verdad, demasiado bien comprendo el signo y la advertencia del sueño: mi *doctrina* está en peligro, la mala hierba quiere llamarse trigo!

Mis enemigos se han vuelto poderosos y han deformado la imagen de mi doctrina, de modo que los más queridos por mí tuvieron que avergonzarse de los dones que yo les había entregado.⁸²

El aspecto demoníaco del eterno retorno supone la visión decadente y nihilista de esta doctrina. Si todo va a volver tal como fue, todo esfuerzo de superación caerá en el vacío.⁸³ La concepción metafísica del tiempo supone la petrificación del pasado, del fue, lo que elimina la posibilidad de transformación y con ello anula la posibilidad de que viva el superhombre. En este punto, Nietzsche destaca la incidencia de la voluntad de poder, la que está referida al futuro al querer el terreno de lo aún no ocurrido. En la versión tradicional del tiempo, el poder de la voluntad está siempre lanzada hacia el juego de lo posible pero no puede querer hacia atrás, no puede modificar el pasado.

‘Fue’: así se llama el rechinar de dientes y la más solitaria tribulación de la voluntad. Impotente contra lo que está hecho – es la voluntad un malvado espectador para todo lo pasado.

La voluntad no puede querer hacia atrás, el que no pueda quebrantar el tiempo ni la voracidad del tiempo – ésa es la más solitaria tribulación de la voluntad.⁸⁴

Zarathustra cuestiona la concepción del tiempo como una sucesión lineal de “ahoras” inamovibles. La idea de Zarathustra acerca del tiempo constituye su problema más íntimo, más enigmático, por lo que éste es su saber secreto que no se atreve a pronunciar. A este conocimiento secreto acerca del tiempo, Zarathustra lo identifica con el aspecto femenino de la vida y lo llama “mi terrible señora”. El símbolo de Ariadna asume estos caracteres, junto con Dionysos, para representar los aspectos lúdicos del mundo. La enigmática figura de Ariadna alude al aspecto terrenal, temporal, definitivamente femenino de la vida. El vínculo entre Zarathustra y Ariadna es uno de los puntos más ambiguos e indescifrables dentro de la obra. Este segundo libro, que empezó con la figura del niño, termina con un capítulo donde Ariadna insta a Zarathustra para que asuma su destino, ser el maestro

⁸¹ “El terreno de juego de la libertad es inabarcable si Dios no limita ya al hombre, si esa pared insalvable no cierra ya su camino ascendente, si ya no cae sobre el país humano la sombra inmensa del Señor”. FINK, EUGEN, *La filosofía de Nietzsche*, Madrid, Alianza, p.88.

⁸² NIETZSCHE, F., *AsZ*, p.106. AHZ, p.128

⁸³ En el capítulo ‘El adivino’ (*Der Wahrsager*) cuenta Zarathustra a sus discípulos cómo se le presenta un adivino que le repite “Todo está vacío, todo es idéntico, todo fue”. Confiesa Zarathustra que este vaticinio le llegó al corazón y lo transformó.

⁸⁴ NIETZSCHE, F., *AsZ*, pp.179-180. AHZ, pp.204-205

del eterno retorno. El protagonista no está preparado para esta misión, todavía no se ha transformado, no ha llegado a ser el que es. En esta parte de su aventura existencial está dominado por la concepción demoníaca del tiempo y no es libre para hacer uso de su voluntad. El silencio, la risa y el llanto son símbolos que se reiteran en este importante pasaje de transición en el proceso de transformación de Zarathustra quien no está maduro y no logra aceptar la infantilidad del mundo.

Tienes que hacerte todavía niño y no tener vergüenza. El orgullo de la juventud está todavía sobre ti, tarde te has hecho joven; pero el que quiere convertirse en niño tiene que superar incluso su juventud.⁸⁵

Sumido en el dolor y el llanto, por lo que no es capaz de hacer, Zarathustra decide alejarse de sus amigos y regresar a la soledad de la caverna.

En el tercer libro se desarrolla el tema central de la obra, esto es, el eterno retorno en su incidencia existencial al aceptar un nuevo saber acerca del tiempo. La idea del eterno retorno está más bien sugerida que analíticamente desarrollada puesto que alrededor de este nuevo saber Nietzsche levanta nuevos velos cuanto más cerca está de enunciarlo, de allí que este saber secreto exige ser descifrado. En el centro del eterno retorno ubica Nietzsche el silencio que necesita de la soledad para ser escuchado.⁸⁶ En esta parte de la obra, Zarathustra comienza a cumplir lo que él mismo había predicado en otro tiempo y así es como comienza el viaje hacia su última soledad.⁸⁷

Pero el peor enemigo con que puedas encontrarte serás siempre tú mismo; a ti mismo te acechas tú en las cavernas y en los bosques.
¡Solitario, tú recorres el camino que lleva a ti mismo y de tus siete demonios!
Un hereje serás para ti mismo, y un brujo y un hechicero y un león y un loco y un escéptico y un impío y un malvado.⁸⁸

En el primer capítulo de este tercer libro, *El viajero*, narra Zarathustra un viaje a través de una de las Islas Afortunadas, donde está con sus discípulos. Para llegar a su caverna debe abandonar la isla y luego efectuar un viaje por mar. Al llegar a la cima de la montaña, divisó el mar y se dijo a sí mismo:

⁸⁵ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p.189. AHZ, p.214

⁸⁶ NIETZSCHE, F., Ver "De la séptima soledad" en KSA 3, *Die frohliche Wissenschaft*, aforismo 309, pp.545-546 "Vete con tus lágrimas a tu soledad, hermano mío. Yo amo a quien quiere crear por encima de sí mismo, y por ello perece" *AsZ*, p.82. AHZ, p.104

⁸⁷ Nietzsche opone al superhombre la imagen del último hombre, del hombre de la urbe. "Donde la soledad acaba, allí comienza el mercado; y donde el mercado comienza, allí comienza también el ruido de los grandes comediantes y el zumbido de las moscas venenosas" *AsZ*, p. 65. AHZ, p.86

Conozco mi destino (...) ¡Bien! Estoy dispuesto. Acaba de empezar mi última soledad.⁸⁹

Luego de dos días de viaje en barco, silencioso y solitario, Zarathustra decide hablar con los marineros porque los considera personas aptas para escuchar el relato de un sueño.

a vosotros los ebrios de enigmas, que gozáis con la luz del crepúsculo, cuyas almas son atraídas con flautas a todos los abismos laberínticos: -pues no queréis, con mano cobarde, seguir a tientas un hilo y que allí donde podéis *adivinar*, odiáis el *deducir*.⁹⁰

En este pasaje, Nietzsche evidencia su rechazo a la concepción metafísica del mundo cuando intenta conocer la realidad, sólo a la luz de la claridad racional, deduciendo por medio de las rígidas categorías lógicas. A esta actitud, opone la actitud dionisíaca que, a la luz crepuscular, intenta divisar lo enigmático y laberíntico de la vida. Zarathustra relata que en el sueño se veía a sí mismo ascender dificultosamente una montaña, a la hora del crepúsculo. Su deseo de ascender se veía contrapesado por el peso de un enano que, montado sobre sus espaldas, lo tiraba hacia abajo. Este espíritu de la pesadez susurraba burlescamente:

¡tú piedra de la sabiduría! Te has arrojado a ti mismo hacia arriba, mas toda piedra arrojada - *tiene que caer!*.⁹¹

Esta visión del eterno retorno paraliza toda iniciativa, quebranta toda voluntad y anula todo proyecto de superación. Desde esta visión pesimista, todos los proyectos del hombre se hundirán indefectiblemente en la eternidad del tiempo y todo esfuerzo será en vano. Cuanto más asciende Zarathustra, más se profundiza el abismo y se agudiza el peligro de caer, por lo que debe recurrir a todo su valor (*Mut*) para contrarrestar el efecto pernicioso que ejerce el enano sobre su voluntad hasta que logra invertir la situación y ahora es el protagonista quien impone la mayor fuerza de su pensamiento:

¡Alt! ¡Enano!, dije, ¡Yo! ¡O tú!. Pero yo soy el más fuerte de los dos: ¡tú no conoces mi pensamiento abismal! ¡Ese -- no podrías soportarlo!⁹²

⁸⁸ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 82. AHZ, p. 103

⁸⁹ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 195. AHZ, p. 221

⁹⁰ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 197. AHZ, p. 224

⁹¹ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 198. AHZ, p. 224

Zarathustra se desprende del peso del enano, el que se sienta sobre una piedra para entablar un diálogo sobre el tiempo. Ambos se encuentran frente a un pórtico, donde convergen dos caminos. El nombre del pórtico está escrito arriba: "Instante" (*Augenblick*).

¿Crees tú, enano, que esos caminos se contraponen eternamente? -
Todas las cosas derechas mienten, murmuró con desprecio el enano. Toda verdad es curva, el tiempo mismo es un círculo.⁹³

Para el enano el problema carece de importancia. El tiempo tiene la apariencia de ser lineal aunque esto es sólo una concepción superficial. En verdad, el tiempo es un gran círculo que se cierra en el infinito. Según esta concepción, el tiempo es concebido como una serie de "ahoras". A partir del presente marchan dos largas series: la serie de los ahora pasados y la serie de los ahora futuros. Desde este punto de vista, el pasado se contradice con el futuro eternamente aunque forman un círculo que se cierra en lo indeterminado. El tiempo es representado, por el enano, como un anillo de "ahoras". En esta visión, el eterno retorno se presenta como un círculo vicioso donde todo esfuerzo de superación queda reducido a la nada ya que todo retornará tal como sucedió. Frente a esta concepción denigrante del eterno retorno, Zarathustra se enfurece con su interlocutor.

Tú, espíritu de la pesadez, dije encolerizándome, ¡no tomes las cosas tan a la ligera! O te dejo de cuclillas ahí donde te encuentras, ¡cojitranco! - ¡yo te he subido hasta aquí!⁹⁴

En estos párrafos Nietzsche expone, en boca del enano, la concepción metafísica del tiempo, donde se advierte una oposición entre el pasado y el futuro. ¿En qué se basa la eternidad del tiempo? En la eternidad del pasado y en la eternidad del futuro, contestaría el enano. Frente a esta imagen ordinaria y decadente del tiempo, Zarathustra cambia el enfoque de la pregunta, al concentrar su atención en el instante.

¡mira, continué diciendo, este instante! Desde este portón llamado Instante corre hacia atrás una calle larga, eterna: a nuestras espaldas yace una eternidad.

Cada una de las cosas que *pueden* correr, ¿no tendrá que haber recorrido ya alguna vez esa calle? Cada una de las cosas que *pueden* ocurrir, ¿no tendrá que haber ocurrido, haber sido hecha, haber transcurrido ya alguna vez? (...)

Y esa araña que se arrastra con lentitud a la luz de la luna, y esa misma luz de la luna, y yo y tú, cuchicheando ambos junto a este portón, cuchicheando de cosas eternas -

⁹² NIETZSCHE, F., AsZ, p. 200. AHZ, p. 225

⁹³ NIETZSCHE, F., AsZ, p. 200. AHZ, p. 226

⁹⁴ NIETZSCHE, F., AsZ, p. 200. AHZ, p. 226

¿no tenemos todos nosotros que haber existido ya? – y venir de nuevo y correr por aquella otra calle, hacia delante, delante de nosotros, por esa larga, horrenda calle- ¿no tenemos que retornar eternamente?⁹⁵

Aquí aparecen confrontadas las dos versiones del eterno retorno, tal como lo planteó Nietzsche con anterioridad en el aforismo 341 del *Gay Saber*. Pero ahora la figura del demonio desaparece ya que para contestar este enigma es necesario un proceso de transformación. La diferencia entre las dos visiones está puesta en el retorno. ¿qué es lo que retorna del tiempo? El enano no lo distingue, afirma que el tiempo es un círculo. Si todo lo que puede ocurrir es sólo una repetición, el futuro no hace más que repetir lo que ya sucedió y todo esfuerzo de superación caerá en el vacío. En la visión de Zarathustra, el presente no se concibe bajo la forma anónima del “ahora” sino como el “instante”. Futuro y pasado se unifican y sintetizan en la vivencia del instante que representa el centro de gravedad de la eternidad.

En el momento en que el enigma se vuelve más gigantesco, hasta sumergir a aquellos que interrogan, la escena se trunca y Zarathustra escucha aullar a un perro.⁹⁶ El aullido del perro se transformó repentinamente en un grito. Vio a un joven pastor retorciéndose, asfixiado, convulso, sobre la tierra con una enorme culebra negra saliendo de su boca. Zarathustra trató de ayudar al pastor tirando de la cola de la culebra pero todo fue inútil hasta que el pastor mordió la cabeza de la serpiente y logró desprenderse del ahogo y la náusea que le producía.

Pero el pastor mordió, tal como se lo aconsejó mi grito; ¡dio un buen mordisco! Lejos de sí escupió la cabeza de la serpiente: - y se puso en pie de un salto. -

Ya no pastor, ya no hombre, - un transfigurado, iluminado que *reta!* ¡Nunca antes en la tierra había reído hombre alguno como él rió!⁹⁷

La superación de la concepción demoníaca, nihilista, decadente del tiempo produce una transformación crucial. La seriedad y pesadez se transforma en ligereza, alegría y risa. De la situación de ahogo y asfixia que provoca el nihilismo se sale por medio de una decisión personal: atravesar el puente que separa al último hombre del superhombre.

⁹⁵ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 200. *AHZ*, p. 226-227

⁹⁶ En este pasaje hay una fusión problemática en la figura del perro y del joven pastor. Ambos podrían representar al mismo personaje, es decir, a Zarathustra en su etapa de creador de la moral del bien y del mal. El perro, como representante del sufrimiento del hombre cargado con los pesos de la moral, ya se encuentra en *KSA 3, Die frohliche Wissenschaft*, § 312, pp. 547-548 “Mi perro. He dado mi nombre a mi sufrimiento, y le llamo “perro”.

⁹⁷ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 202. *AHZ*, p. 228. El juego es redención de la náusea.

La transformación de Zarathustra es un tema que reaparece en *El convalciente*⁹⁸ cuando Zarathustra se llama a sí mismo para expresar el eterno retorno. Su pensamiento abismal lo insta para que hable y asuma su destino: ser el primer maestro del eterno retorno. Durante siete días y siete noches, Zarathustra atravesó su enfermedad de hombre nihilista, bajo la protección y el cuidado de sus animales heráldicos: el águila y la serpiente. Ahora está en condiciones de contestar aquellas preguntas que habían quedado pendientes

¡Demasiado pequeño el más grande! – Este era mi hastío del hombre! ¡Y el eterno retorno también del más pequeño! – ¡Este era mi hastío de toda existencia!⁹⁹

Ahora advierte Zarathustra el aspecto selectivo del eterno retorno, su poder transformador y redentor. Desde esta nueva visión del tiempo, existe la posibilidad de que se extinga el último hombre, de que se supere, y viva el superhombre. El tiempo ya no es un círculo vicioso puesto que el instante se revela como auténtico cuando se lo descubre tal como es, sin intenciones morales. Frente a la visión fatalista del retorno, Zarathustra descubre la incidencia de la libre aceptación del instante y la incidencia del *Amor Fati*. En esta etapa, Zarathustra descubre el ámbito de la libertad. Ya no se trata de la libertad negativa, la libertad para desprenderse de las ataduras morales, sino que hay una afirmación positiva de la libertad.

¿Libre te llamas a ti mismo? Quiero oír tu pensamiento dominante(...) ¿Libre de qué? ¿Qué importa eso a Zarathustra! Tus ojos deben anunciarse con claridad: ¿libre para qué?¹⁰⁰

Luego de la transformación, Zarathustra no sólo logra liberarse de las ataduras idealistas sino que descubre sus potencias creadoras. El querer hace libre al hombre de todas sus alienaciones. El querer es redentor y posibilita la aceptación de la vida. El supremo Sí dicho a la vida permite la superación del espíritu de venganza, supera la náusea de la existencia. El querer también permite la redención del pasado y la aceptación del instante, libera al hombre de todo tipo de culpa o remordimiento. En esta nueva visión del eterno retorno aparece la incidencia de este poder liberador, desocultador y transformador de la existencia. El *Amor Fati*, esa fórmula ya expresada por los estoicos, expresa también la idea de libertad que

⁹⁸ *Der Genesende* (el convalciente) proviene del verbo *genesen*, al igual que en griego *neomai* tiene el sentido de "retornar". De este modo, el convalciente es quien se concentra para el retorno, para realizar su destino más íntimo.

⁹⁹ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 275. *AHZ*, p.302

sostiene Nietzsche. Esta fórmula es lo opuesto a todo tipo de fatalismo o determinismo así como también es lo opuesto a la fórmula cristiana del libre albedrío. En esta concepción, *fatum* alude al destino aceptado y querido tal como es. El *Amor Fati* supone la aceptación del devenir tal como ocurre, sin cargas morales y sin culpas. *Amor* alude al querer redentor y liberador de los ocultamientos que habría efectuado la tradición metafísica sobre los caracteres genuinos de la vida.

100 Mi fórmula para expresar la grandeza en el hombre es *amor fati* (amor al destino): el no querer que nada sea distinto, ni en el pasado, ni en el futuro, ni por toda la eternidad. No sólo soportar lo necesario, y menos aún disimularlo – todo idealismo es mendacidad frente a lo necesario –, sino *amarlo*...¹⁰¹

Frente al carácter objetivante y anónimo del eterno retorno, en su versión puramente cosmológica, Zarathustra descubre su inclusión en el gran juego cósmico.

Yo mismo formo parte de las causas del eterno retorno, afirma Zarathustra cuando acepta la transformación del azar en destino. A esta voluntad que acepta el acontecimiento, sin culpas ni remordimientos morales, Nietzsche la denomina “viraje de la necesidad”. En esta idea se presenta una identificación entre la voluntad, cuando acepta la vida tal como se da, en una conjunción de azar, necesidad y libertad, de allí que la imagen del superhombre se identifique con el niño al ser concebido como un partícipe inocente del gran juego del mundo.

¡Oh tú voluntad mía! ¡Tú viraje de toda necesidad, tú necesidad *mía*!
¡Presérvame de todas las victorias pequeñas!
¡Tú providencia de mi alma, que yo llamo destino! ¡Tú que estás dentro de mí! ¡Tú que estás encima de mí! ¡Presérvame y resérvame para un gran destino!
Y tu última grandeza, voluntad mía, resérvate para tu último instante, - ¡para ser inexorable en tu victoria! ¡Ay, quién no ha sucumbido a su victoria!¹⁰²

Amor Fati no alude al destino predeterminado y causalista que no deja margen para ninguna transformación. Por el contrario, en la versión nietzscheana, *Amor Fati* alude al juego de dados, a la aceptación del azar y al sometimiento a las reglas que impone la voluntad de poder. El representante de una voluntad libre, el jugador, el superhombre, no es el hombre de una libertad incondicionada, no vive en el capricho arbitrario, sino que es el hombre que acepta participar del juego del mundo y quiere dentro de sí lo necesario. En esta versión, Nietzsche rechaza la idea de una aceptación sumisa frente a una fatalidad ineludible ya que

¹⁰⁰ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 81. AHZ., p.102

¹⁰¹ NIETZSCHE, F., *KSA* 6, *Ecce homo*, p.297. En castellano *Ecce homo*, ed. cit., p. 54

¹⁰² NIETZSCHE, F., *AsZ*, pp. 269-269. AHZ., p295

la participación del hombre en el gran juego del mundo se expresa a partir de una voluntad que acepta el devenir inocentemente. La alusión a la figura del niño se repite en múltiples situaciones asociadas a la aparición del superhombre. Dentro de esta simbología, el niño expresa la inocencia del devenir ya que el niño, con su juego, se inserta libremente, configura el mundo y lo transforma. A diferencia de la concepción propia de la metafísica de la subjetividad, el hombre no descubre el mundo a partir de sus representaciones. Hombre y mundo no son dos sustancias separadas que logran relacionarse. El niño representa al hombre capaz de configurar su mundo.

Y eso a lo que habéis dado el nombre de mundo, eso debe ser creado primero por vosotros: ¡vuestra razón, vuestra imagen, vuestra voluntad, vuestro amor deben devenir ese mundo! ¡Y, en verdad, para vuestra bienaventuranza, hombres del conocimiento!¹⁰³

Nietzsche alude a esta nueva visión del mundo en el capítulo "Antes de la salida del sol". Cuando el protagonista puede liberarse de los ocultamientos que efectuó la metafísica sobre el tiempo, sobre él mismo y sobre el mundo que ahora se revela en su profundidad. En este pasaje, el día representa la vigencia del sol platónico que ilumina con su claridad racional el mundo pero que, a la vez, oculta aquellos caracteres que no permiten ser racionalizados. Solamente allí donde el superhombre, el niño, descubre el mundo como un juego inocente, éste se manifiesta a través de sus caracteres propios, sin los ocultamientos provocados por la claridad racional.

En verdad, una bendición es y no una blasfemia el que yo enseñe: 'Sobre todas las cosas está el cielo Azar (*der Himmel Zufall*), el cielo Inocencia (*der Himmel Urschuld*), el cielo Acaso (*der Himmel Obergesähr*) y el cielo Arrogancia (*der Himmel Übermut*)'.¹⁰⁴

La expresión lúdica del mundo es aceptada y asumida por un tipo de hombre que renuncia a las falsificaciones metafísicas. Nietzsche contrapone dos figuras: el hombre pobre de mundo, el hombre de la metafísica, de la moral, de la virtud empequeñecedora y de la religión, al hombre pleno de mundo, capaz de aceptar el tiempo, de transformar el azar en destino, de integrarse al gran juego cósmico. Zarathustra se ve a sí mismo expuesto al viento helado, en contraposición a los últimos hombres que se refugian en las ciudades donde se calientan en

¹⁰³ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 110. *AHZ*, p. 132

la proximidad del prójimo. Entre estos hombres, pobres de mundo, Zarathustra se encuentra lejos de su patria.

¡Oh soledad! ¡Tú patria mía, soledad! ¡De qué modo tan bienaventurado y delicado me habla tu voz!

No nos hacemos mutuas preguntas, no nos recriminamos el uno al otro, nosotros stravesamos, abiertos uno para el otro, puertas abiertas.¹⁰⁵

En el silencio de la soledad, Zarathustra descubre la profundidad insondable del mundo. El anhelo de Zarathustra se dirige a lo lejano, a lo que está por llegar. Este anhelo no es el deseo de llegar a un mundo suprasensible ni el de alcanzar alguna trascendencia trasmundana. Su mayor esperanza se orienta a la expectativa por la llegada de un tipo de hombre abierto al mundo, capaz de asumir la creencia en el eterno retorno. Bajo el cielo azar y el cielo inocencia, el hombre se interna en lo luminoso del mundo y allí puede desarrollar sus potencias creadoras sin el peso de los límites inventados por una moral represiva (representadas como nubes que ocultan y deforman la visión del mundo). "Dios ha muerto" es el lema que evidencia la pérdida de sentido de toda teleología y el derrumbe del mundo suprasensible que ha actuado como "mundo verdadero". El eterno retorno no pretende asegurar ningún logro superior para la humanidad, no promete ninguna finalidad. Por el contrario, este pensamiento manifiesta que el devenir se encuentra más allá de todo sentido moral, de toda causa y de toda intención. El azar designa esta misma ausencia de teleología y de racionalidad en el interior del devenir.

¡Dejad venir a mí el azar: es inocente, como un niño pequeño!¹⁰⁶

"Azar" también nombra la inmoralidad del devenir, la ausencia de un principio rector en el orden del mundo. Azar y necesidad se identifican para expresar una visión liberadora del tiempo ya que también convocan el canto, el baile y la alegría de la fiesta. El cambio, la contradicción, el devenir, la guerra, desterrados de la metafísica como notas propias del mundo aparente, son restituidos a una nueva dignidad. La concepción lúdica del mundo supone la negación de los caracteres atribuidos por la historia de la metafísica tradicional: el mundo no es un ente viviente, no es una máquina, no responde a una ordenación racional, no está sujeto a leyes, no hay causalidad ni sustancialidad.

¹⁰⁴ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 209. *AHZ*, p.235

¹⁰⁵ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 230. *AHZ*, pp.258-259

¿Cuándo dejarán de turbarnos todas esas sombras de Dios? ¿Cuándo habremos despojado completamente de sus atributos divinos a la naturaleza? ¿Cuándo tendremos el derecho, nosotros los hombres, de 'hacernos naturales', con la naturaleza pura, nuevamente encontrada, nuevamente liberada?¹⁰⁷

Nietzsche pretende eliminar todo tipo de antropomorfismo y trasmundanicismo en la concepción del mundo al rechazar toda interpretación moralizante o estetizante. La inocencia del devenir, el azar, el caos manifiestan la infantilidad del juego del mundo.

... 'el juego' (*Das Spiel*), lo inútil – como el ideal del hombre sobrecargado de fuerza, como 'infantil' (*kindlich*). La 'infantilidad' de dios (*Die "Kindlichkeit" Gottes*), en griego *paiz paizon*.¹⁰⁸

El dios niño, que jugando configura el mundo es Dionysos cuando expresa el mundo eternamente deviniente y retornante.

La nueva concepción del mundo.

1) El mundo persiste. No es una cosa que devenga, nada que pasa. O más bien: deviene, perece; pero no comenzó nunca a devenir y no ha dejado nunca de perecer. – se *conserva* en ambos casos – Vive de sí mismo: sus excrementos son sus alimentos (...)

5) Si es *admisible* pensar el mundo como una magnitud determinada de fuerza y como un determinado número de centro de fuerzas – y si toda otra representación sigue siendo indeterminada y, por tanto, *irutilizable* – entonces, se sigue de aquí que ha de atravesar por un número calculable y previsible de combinaciones dentro del grande juego de dados de su existencia. En un tiempo infinito cada combinación posible tendría que haber sido alguna vez alcanzada; más aún; tendría que haber sido alcanzada un número infinito de veces. Y puesto que entre cada "combinación" y su próximo "retorno" tendrían que haber transcurrido todas las combinaciones en absoluto posibles, y cada una de estas combinaciones condiciona toda la secuencia de combinaciones de la misma serie-, estaría con ello demostrado un ciclo de series absolutamente idénticas: el mundo como ciclo que ya se ha repetido ya infinitamente y juega su juego *in infinitum*¹⁰⁹

En este pasaje, Nietzsche afirma, en primer lugar, que el mundo es eterno: no tiene ni un comienzo ni un fin adjudicable a algún Dios creador. El mundo es eterno, pero las fuerzas que lo componen son finitas. En la versión nietzscheana, el eterno retorno implica la eternidad del tiempo y la finitud de las fuerzas que se desplazan sobre un espacio también finito. Como el devenir es perpetuo, eterno, las fuerzas deben retornar. El eterno retorno supone la síntesis de tres nociones: inocencia del devenir, finitud de las fuerzas y constancia de la energía. Todo cambia y todo retorna, pero este retorno no asegura ninguna finalidad. En conso-

¹⁰⁶ NIETZSCHE, F., AsZ, p. 221. AHZ., p. 247

¹⁰⁷ NIETZSCHE, F., KSA 3, *Die fröhliche Wissenschaft*, §109, pp. 467-469

¹⁰⁸ NIETZSCHE, F., KSA 12, *Nachgelassene Fragmente*, Herbs 1885- Herbs 1886, 2 [130], p. 129

nancia con la experiencia dionisiaca, el juego del mundo no se deja apresar por las rígidas categorías racionales (*Welt, Weltspiel*). Más allá de la utilidad, más allá de la lógica, más allá del bien y del mal, el mundo es el juego inocente del dios niño que se desembaraza de su sufrimiento creando. La divinidad del amoral Dionysos es intramundana, contiene dentro de sí todas las contradicciones y todas las finalidades de la vida, concebida como "artista", como voluntad de poder.

¿Y sabéis también qué es para mí "el mundo". ¿He de mostrároslo en mi espejo? Este mundo: una enormidad de fuerza, sin comienzo, sin fin; una cantidad fija, férrea de fuerza que no se hace mayor ni menor, que no se consume sino que sólo se transforma (...) y luego, una vez más, retornando de lo abundante a lo simple, del juego de las contradicciones al placer de la consonancia, afirmándose a sí mismo aún en esta igualdad de sus derroteros y de sus años, bendiciéndose a sí mismo como aquello que ha de regresar eternamente, como un devenir que no conoce ni saciedad ni hastío ni cansancio -: este mi mundo dionisiaco (*Diese meine dionysische Welt*) del crearse-a-sí-mismo-eternamente, del destruirse-eternamente-a-sí-mismo (...) ¿Queréis un nombre para este mundo? ¿Una solución para todos sus enigmas? ¿Una luz también para vosotros, los más ocultos, los más fuertes, los más impasibles, los más de medianoche? ¡Este mundo es voluntad de poder! - y nada más!"¹¹⁰

En este pasaje encontramos sugerida la íntima relación y el encuentro entre el eterno retorno y la voluntad de poder, simbolizados en la figura del niño Dionysos. Esta problemática e indescifrable unidad no se mantiene al modo de una sustancia, no es racional, aunque la racionalidad está comprendida dentro suyo. No tiene una finalidad pero admite todas las finalidades intramundanas. El dios del juego sugiere este inencontrable espacio que se despliega entre el cielo y la tierra. Frente a toda herencia platónica, que fundamenta la división en dos mundos, Nietzsche opone esta concepción lúdica de un único mundo eternamente deviniente y eternamente retornante, en el luminoso instante del mediodía.¹¹¹

El mediodía es el tema central de la cuarta parte del *Zarathustra*. La inminente llegada del superhombre convoca al protagonista a una última y fatal tentación: la

¹⁰⁹ NIETZSCHE, F., KSA 13, *Nachgelassene Fragmente*, Frühjahr 1888, 14 [188], pp. 374-376.

¹¹⁰ NIETZSCHE, F., KSA 11, *Nachgelassene Fragmente*, juni-juli 1885, 38 [12], pp. 610-611.

¹¹¹ Ver en NIETZSCHE, F., KSA 5, *Jenseits von Gut und Böse*, "Aus hohen Bergen. Nach Gesang", pp. 241-243. En castellano *Más allá del bien y del mal*, "Desde altas montañas", Epodo, Madrid, Alianza, 1989, pp. 257-260. Este poema, con leves variantes, fue enviado por Nietzsche a Heinrich von Stein, en una carta enviada desde Niza a finales de noviembre de 1884. Dedicado al símbolo del Mediodía, en este poema aparecen los caracteres de la concepción lúdica del mundo.

"El amigo de mediodía - ¡no!, no preguntéis quién es -

Fue hacia el mediodía cuando uno se convirtió en dos...

Ahora nosotros, seguros de una victoria conjunta, celebramos la fiesta de las fiestas:

¡El amigo *Zarathustra* ha llegado, el huésped de los huéspedes!

Ahora el mundo ríe, el telón gris se ha rasgado,

El momento de las bodas entre luz y tinieblas ha venido..."

compasión por su descendencia.¹¹² El destino de Zarathustra está signado por dos fatalidades: ser un tránsito (*Übergang*) y un ocaso (*Untergehen*). Para llegar a ser el maestro del eterno retorno, debe él mismo transformarse, redimirse de lo que fue (el creador de la moral del bien y del mal). Al terminar la convalecencia de último hombre parece que ha terminado el ocaso de Zarathustra y sus animales así se lo dicen:

Ha llegado la hora de que el que se hunde en su ocaso se bendiga a sí mismo. Así
ocorrió el ocaso de Zarathustra¹¹³

Ante la afirmación de sus animales, Zarathustra guarda un profundo silencio. Sabe que aún falta la parte más difícil de su tarea, ahora faltan los discípulos capaces de transformar el mundo

Así, pues, que los hombres *suban* ahora hasta mí: pues todavía aguardo los signos de que ha llegado el tiempo de mi descenso, todavía no me hundo yo mismo en mi ocaso como tengo que hacerlo, entre los hombres.¹¹⁴

Zarathustra ya llevó su prédica a los hombres, ahora sólo le resta esperar pacientemente, en la soledad de la caverna, que los hombres suban hasta él. Hasta que no lleguen los signos de la llegada de sus hijos, no habrá cumplido el profeta su misión. Zarathustra ahora se encuentra acosado por la tentación de sucumbir en su último pecado: la compasión.

Desde la época de la aparición de *Aurora*, Nietzsche critica la compasión cristiana al considerarla el síntoma de una moral antivital ya que todos los valores emergentes de este sentimiento los considera obstáculos que impiden la superación de la vida. Desde su óptica, la compasión provoca la humillación en quien la recibe, la vergüenza, hasta llegar al resentimiento que genera el espíritu de venganza. Nietzsche opone al amor al prójimo, el amor al lejano, al que tiene que venir. Este amor dionisíaco no tiene nada de compasión, es activo, quiere crear lo amado. Como todo valor cristiano, la compasión es un signo de vida decadente, vuelve al hombre indulgente y desinteresado. En cada instante, Zarathus-

¹¹² Algunos comentaristas consideran a esta cuarta parte como un agregado donde se repiten los temas ya tratados. En un momento Nietzsche proyecta editar esta cuarta parte en una obra que se llamaría *Mediocría y eternidad*. Así se lo anuncia a su amigo Peter Gast en una carta del 14 de marzo desde Venecia. NIETZSCHE, F., *Sämtliche Briefe. Kritische Studienausgabe*, (en adelante BKSA), hrsg. G. Colli und M. Montinari. Berlin/New York, Deutscher Taschenbuch Verlag/de Gruyter, 1986, BKSA 7, N° 580, An Heinrich Köselitz in Venedig, 14/3/1885, pp.20-22, BKSA 7, N° 596, 16/4/1885, pp. 40 ss.

¹¹³ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 277. *AHZ*, p.304

¹¹⁴ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p.297. *AHZ*, p.323

tra pone en juego su destino, en cada uno de sus actos acecha la posibilidad de actuar de modo decadente o de continuar en su tarea creadora. En *Ecce homo*, Nietzsche alude a este pasaje de su obra, cuando Zarathustra es sometido a una última prueba crucial. Al respecto afirma:

Cuento entre las virtudes *nobles* la superación de la compasión: con el título "La tentación de Zarathustra" he descrito poéticamente un caso en el cual un gran grito de auxilio llega hasta él cuando la compasión, como un pecado último quiere asaltarlo y hacerle infiel a sí mismo (...) ésta es la prueba, acaso la última prueba que un Zarathustra tiene que rendir — su auténtica *demonstración* de fuerza.¹¹⁵

¿Por qué Zarathustra siente compasión por estos personajes que vienen a buscarlo? Porque ellos representan etapas incompletas en el proceso de superación del nihilismo decadente, etapas que el propio personaje ya ha atravesado con dolor. Todos ellos son solitarios, que huyen de la gran ciudad y saben que Dios ha muerto pero, desesperadamente, buscan algún otro objeto de veneración donde proyectar sus valores. Zarathustra se conmueve de estos hombres que representan sombras de lo que él mismo fue en su etapa destructiva. Lo que tienen de "superior" estos personajes es que son grandes despreciadores y ellos también sienten náusea por el hombre gregario de la ciudad. A diferencia de Zarathustra, no son inocentes, son vengativos y resentidos con su pasado. No parecen dispuestos a redimirse de lo que fueron en otra época. No aceptan sus frustraciones como partes de sí mismos y por ello Zarathustra sabe que no son ellos dignos de continuar su tarea. No poseen la ligereza y la alegría propia del niño para participar, sin culpas, del juego del mundo.

Timidos, avergonzados, torpes, como un tigre al que le ha salido mal el salto, así, hombres superiores, os he visto a menudo apartaros furtivamente a un lado. Os había salido mal una *jugada*.

Pero vosotros, jugadores de dados, ¡qué importa eso! ¡No habéis aprendido a jugar y a hacer burlas como se debe! ¿No estamos siempre sentados a una gran mesa de burlas y de juegos? (...)

¡Por qué extrañarse de que más de un puchero se rompa! ¡Aprended a reiros de vosotros mismos como hay que reír! Vosotros, hombres superiores, ¡oh, cuántas cosas son aún posibles!¹¹⁶

Para superar esta etapa, donde continúa vigente la comprensión incompleta del eterno retorno, deben apartar los sentimientos propios del nihilismo reactivo. Para ser creadores deben aprender a cantar, a reír, a bailar, es decir, a jugar ino-

¹¹⁵ NIETZSCHE, F., KSA 6, *Ecce homo*, p.306. En castellano *Ecce homo*, ed. cit., p.28

¹¹⁶ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p.363. *AHZ.*, p.390

centemente. Zarathustra los invita a su caverna para compartir una fiesta aunque sabe que no son ellos los signos que espera pero venera lo que tienen de *punte* para llegar al superhombre. Todos ellos tienen algo, en su unilateralidad, que posibilita la superación del hombre ya que son refutadores, desmistificadores de los grandes valores aceptados por la cultura. Desprecian la comodidad de la gran urbe, son solitarios, buscadores de peligros y se arriesgan en la búsqueda de nuevos fundamentos para sus creencias. Desde el punto de vista del creador, son fracasados que todavía no conocen el poder de la risa, que deben aprender a ser niños. Zarathustra invita a estos hombres superiores a su caverna y allí se reúnen con los animales heráldicos —el águila y la serpiente. Durante la cena, Zarathustra siente que el ambiente de la caverna se torna irrespirable y sale a lo abierto de la noche, acompañado por sus animales. Al volver a la caverna, encuentra a todos estos personajes adorando a un asno. Esta actitud, de humillación y sumisión, representativa del último hombre, resulta transfigurada por la alegría y la risa que transforman toda veneración en parodia divertida. La adoración se ha transmutado en juego satírico y en burla de toda seriedad. Zarathustra espera de estos hombres que aprendan a reír, a cantar, a bailar, que no “rechinen los dientes” ni maldigan su pasado. Para llegar a ser lo que son, aún deben hacerse niños y aprender a jugar inocentemente. En el silencio de la medianoche, aparecen los símbolos que, a diferencia del lenguaje ocultante, permiten vislumbrar los caracteres auténticos de la vida. La visión nocturna del mundo se identifica con la experiencia dionisiaca cuando desaparecen los límites y las formas visibles y se agudiza el oído. La lira, la campana, son símbolos asociados a otro tipo de captación del mundo.

|ay! |ay! |cómo suspiral |cómo ríe en sueños! |la vieja, profunda, profunda medianoche!

|Silencio! |Silencio! Ahora se oyen muchas cosas a las que por el día no les es lícito hablar alto.¹¹⁷

En este instante, el pasado redimido de sus culpas y fracasos se torna querido. La voluntad de poder se manifiesta como voluntad de eternidad ya que el mundo ha madurado y revela el deseo de retorno. El creador acepta ahora el sufrimiento al reconocer el dolor como un momento necesario para la plasmación de su obra. En este momento de perfección del mundo, Zarathustra descubre la conciliación de los opuestos: la medianoche es mediodía, el dolor es placer, la locura es sabiduría, el pensar es adivinación, la verdad es falseamiento. El hombre de la

Selbstüberwindung es el único capaz de sumergirse en el juego del mundo que elimina todo tipo de subjetivismo y de moralismo, cuando ya no rigen las sombras del nihilismo decadente. La imagen del superhombre es la del tirador de dados, del niño inocente que, al crear e inventar formas, se desembaraza de su sufrimiento. El dolor quiere su finitud, quiere pasar, quiere superarse. Todo lo que sufre quiere herederos, no se quiere a sí mismo, de allí que el creador no busque la felicidad ni la compasión, sino su obra. Zarathustra, como símbolo del creador, descubre el aspecto femenino de la vida, a la que identifica con la parturienta cuando acepta y justifica el sufrimiento en el nacimiento de su hijo. El alma de Zarathustra, su sabiduría salvaje, es de naturaleza femenina hasta el punto de que el anhelo de descendencia se identifica con la sobreabundancia de fuerzas. Dionysos y Ariadna simbolizan los aspectos distintivos y antitéticos del eterno retorno: la conservación y la superación. El cielo y la tierra; el águila y la serpiente; lo divino y lo humano; lo masculino y lo femenino, se encuentran enlazados en una alianza primordial que permiten el despliegue del juego del mundo. El superhombre permanece fiel al sentido de la tierra, a lo perecedero, a lo que sufre, a lo que necesita redimirse en su creación. Ariadna, en tanto símbolo de lo superhumano, es similar a la condición de Dionysos, como símbolo de lo divino, aunque esta relación no deja de ser un enigma.¹¹⁸

En la mitología, Ariadna es una figura humana y, bajo este aspecto, su sufrimiento es a causa de la sobreabundancia de fuerzas, de su necesidad de dar, de regalar.¹¹⁹ Esta es la necesidad de todo lo maduro y la virtud que acompaña al creador. Zarathustra, como primer maestro del eterno retorno, puede considerarse un hijo de la pareja Dionysos-Ariadna. Entre el cielo y la tierra encontramos el

¹¹⁷ NIETZSCHE, F., *AsZ*, p.398AHZ., p.424

¹¹⁸ "Nada igual se ha compuesto nunca, ni sentido nunca, ni sufrido nunca: así sufre un dios, un Dionysos. La respuesta a este ditirambo del aislamiento solar en la luz sería Ariadna... ¡Quién sabe, excepto yo, qué es Ariadna ... De todos estos enigmas nadie tuvo hasta ahora la solución, dudo que alguien viera siquiera aquí nunca enigmas" NIETZSCHE, F., *KSA 6, Ecce homo*, p.348. En castellano *Ecce Homo*, ed. cit., p.105

¹¹⁹ Al ser Ariadna una mujer, también simboliza la naturaleza de las mujeres. Ariadna expresa el carácter enigmático y peligroso propio de todas las mujeres. En un juego satírico, Nietzsche ubica a los tres personajes mitológicos juntos, Dionysos, Teseo y Ariadna, donde ella representa la hija del rey Minos cuando ayuda al príncipe ateniense a salir del laberinto del minotauro para entrar en un laberinto aún más peligroso: en los brazos de la princesa.

"Ariadna, dijo Dionysos, tú eres un laberinto: Teseo se ha perdido en ti, ya perdió el hilo ¿de qué le sirve ahora no haber sido devorado por el minotauro? Lo que le devora es peor que un minotauro"

Tú me adulas, contestó Ariadna pero no quiero compadecer cuando amo; estoy cansada de mi compasión: en mí todos los héroes sucumben. Este es mi último amor a Teseo: 'yo lo hago sucumbir'.

juego del mundo y, dentro de este juego inocente, se presenta el hombre digno de vivir en él: el creador de formas, el jugador liberado de los ocultamientos metafísicos.

¿Quiénes son mi padre y mi madre?
¿No es mi padre el príncipe abundancia
y mi madre la quieta risa?
¿No engendró acaso el monstruo en el que yo vivo,
yo, Zarathustra, luminoso espíritu
que la sapiencia derramó doquiera?¹²⁰

Dionysos, el dios del juego, simboliza los aspectos fundamentales del pensamiento de Nietzsche:

Ser deviniente: Dionysos es lo opuesto a la concepción sustancialista del Ser como permanente presencia. Dionysos es muerte y resurrección.

De tiempo y de devenir es de lo que deben hablar los mejores símbolos¹²¹

Voluntad de poder (Der Wille zur Macht): Dionysos simboliza a la vida en su impulso de superación, su voluntad de ser más de lo que es.

Eterno retorno de lo mismo (Die Ewige Wiederkehr): Dionysos, al representar el eterno retorno, pretende ser lo opuesto a la concepción metafísica del tiempo. En Nietzsche, el tiempo es triplemente extático. El instante (*Augenblick*), como unidad y presencia de los tres éxtasis temporales.

En cada instante comienza el ser; en torno a todo 'aquí' gira la esfera 'allá'. El centro está en todas partes. Curvo es el sendero de la eternidad.¹²²

Dionysos reúne la multiplicidad de los caracteres de la vida, cuando se manifiesta como impulso creador, eternamente deviniente y retornante, como superabundancia de fuerza, como un principio destructor y constructor de fuerzas. En *El ocaso de los ídolos* se reconoce como el primer filósofo en comprender el maravilloso fenómeno del dionisismo entre los griegos y éste sólo puede ser explicado

Ultimo acto: bodas de Dionysos y Ariadna". NIETZSCHE, F., KSA 12, *Nachgelassene Fragmente*, 9 [115], pp. 400-402.

¹²⁰ NIETZSCHE, F., KSA, 6, *Dionysos-Dithyramben. Von der Armut des Reichsten*, p.407. Ariadna, la mujer que acompañó al dios, también acompañó a Nietzsche hasta el umbral de la locura. Entre el 3 y el 8 de enero de 1889, Nietzsche envía, desde Turín, las llamadas "tarjetas de la locura". Tres de estas tarjetas están dirigidas a Cósima Wagner, transmutada en su "esposa", en Ariadna. En una dice: "A la princesa Ariadna, mi amada". NIETZSCHE, F., BKSA, 8, cartas N° 1240, p.572, la citada es 1241, p.572, 1242, p.573.

¹²¹ NIETZSCHE, F., AsZ, p.110. AHZ., pp.132-133

¹²² NIETZSCHE, F., AsZ, p.273. AHZ., p.300

como un exceso de fuerzas.¹²³ En el símbolo de Dionysos, el griego santifica el misterio de la sexualidad, de la generación y del nacimiento que justifica el dolor. Sólo el cristianismo, dice Nietzsche, que actúa en contra de la vida, hizo del sexo algo impuro, ocultando, bajo caracteres morales, sus caracteres auténticos. Dionysos es, también, el dios del misterio puesto que esta unidad indescifrable nunca se muestra en toda su verdad. En *Más allá del bien y del mal* aparece por primera vez el nombre de Ariadna en la obra de Nietzsche y se refiere al dios como "el genio del corazón". El dios tanto se manifiesta como se oculta, en un misterioso juego de seducción cuando "adivina" tesoros ocultos en montañas de barro. Dionysos se expresa con palabras calladas, secretas, permaneciendo en la dimensión del juego.¹²⁴

Al cabo de este recorrido por la aparición del juego en las obras de Nietzsche podemos preguntar: ¿Es Nietzsche quien expresa la crisis de la historia de la metafísica, mientras permanece dentro de esta historia, o es quien anuncia una nueva experiencia del Ser? La respuesta a este interrogante divide aguas entre los principales intérpretes del pensamiento nietzscheano y la ubicación del tema del juego cumple un papel crucial en esta polémica. En 1962 aparecieron los dos volúmenes del *Nietzsche* de Heidegger; obra de referencia obligada a partir de entonces ya que busca rescatar a Nietzsche de las interpretaciones nacional-socialistas, irracionalistas, vitalistas y meramente estetizantes. A pesar de ello, según Heidegger, la voluntad de poder consolida las posiciones anteriores de Leibniz, Kant, Schelling, Hegel y Schopenhauer que culminan en la técnica como época final. La voluntad de poder, afirma Heidegger, representa la forma acabada y extrema de la subjetividad.

Con la doctrina del superhombre, Descartes conoce su supremo triunfo.¹²⁵

¹²³ "Yo fui el primero que, para comprender el instinto helénico más antiguo, todavía rico e incluso desbordante, tomé en serio aquel maravilloso fenómeno que lleva el nombre de Dionysos: el cual sólo es explicable por una *demasiada de fuerza*. (...) En la doctrina de los misterios el dolor queda santificado: "los dolores de la parturienta" santifican el dolor en cuanto tal, - todo devenir y crecer, todo lo que es una, garantía del futuro *implioz* dolor... Para que exista el placer del crear, para que la voluntad de vida se afirme eternamente a sí misma, *tiene que existir también eternamente el "tormento de la parturienta"*. Todo esto significa la palabra de Dionysos." NIETZSCHE, F., KSA 6, *Götzen. Dämmerung*, p.159. En castellano *Crepúsculo de los ídolos*, Madrid, Alianza, 1980, pp.133-135.

¹²⁴ "El genio del corazón (...) el dios Dionysos, ese gran dios ambiguo y tentador a quien en otro tiempo, como sabéis, ofrecí mis primicias con todo secreto y con toda veneración. (...)yo, el último discípulo e iniciado del dios Dionysos." NIETZSCHE, F., KSA 5, *Jenseits von Gut und Böse*, § 295, p. 237, en castellano *Más allá del bien y del mal*, Madrid, Alianza, 1983, pp.252-253

¹²⁵ HEIDEGGER, MARTIN, Gesamtausgabe, *Nietzsche II*, ed. cit. p.51, en castellano, traducción de Juan Luis Vermal, Barcelona, Ediciones Destino, 2000, p. 57. En contra de esta tesis ver AMBROSINI, CRISTINA, tesis de licenciatura *Nietzsche y la superación de la metafísica*,

Heidegger reconstruye la historia de la metafísica, desde la afirmación de los caracteres de la *ousia*, traducida como *subjectum* en el pensamiento medieval. En los tiempos modernos, la subjetividad del *subjectum* se determina por el acto de representar. A partir de Descartes, el hombre es el *subjectum* por excelencia ya que es el que se representa a sí mismo. A pesar de la virulencia con que Nietzsche se separa de Descartes, Heidegger afirma que, con la doctrina del superhombre, la metafísica llega a la determinación extrema y acabada de su esencia.

La metafísica absoluta, con sus vueltas en Marx y en Nietzsche, pertenece a la historia de la verdad del ser.¹²⁶

Dos años antes había aparecido el *Nietzsche* de Fink, obra donde profundiza en el pensamiento del juego, entendido como fundamento de una experiencia originaria del Ser, que colocaría a Zarathustra en una senda nueva en la historia del pensar. La metáfora del juego, como juego trágico, como la dualidad Apolo-Dionysos, esbozado en *El nacimiento de la tragedia* será resuelto, en las obras de madurez, como el *Aion pais esti paizon* de fuerte incidencia heraclítea y es, según Fink, ésta la fuente de la originalidad del pensamiento nietzscheano, irreductible a la historia de la metafísica de la subjetividad. La profundización del pensamiento del juego, una vez superada la oposición juego-Ser, apartaría a Nietzsche de la tradición metafísica ya que, en esta lectura, la relación entre la voluntad de poder y el eterno retorno se ve modalizada por el *amor fati* que redime al tiempo. Queriendo el eterno retorno, el hombre se abre cósmicamente al gran juego del mundo. Para este autor, el juego es símbolo, no metáfora. Terciando en esta polémica, Cacciari critica la interpretación meramente estetizante de Fink. Para el filósofo italiano, el juego dionisiaco y el eterno retorno no conducen a una síntesis

dirigida por el Dr. Bruno L.G.Piccione y juzgada por un tribunal integrado por los Doctores Ricardo Maliandi, Andrés Mercado Vera y Bruno L.G.Piccione, nota obtenida 10 (diez) el 4 de octubre de 1984, (Inédita)

¹²⁶ HEIDEGGER, MARTIN, *Carta sobre el humanismo*, Madrid, Ediciones Taurus, 1966, p.34. La determinación del ser como presencia es la nota característica de la metafísica occidental, puesta en crisis por la crítica nietzscheana de los conceptos de ser y de verdad que vienen a ser sustituidos por el concepto de juego. Esta nota también la encontramos en la crítica freudiana a la idea de consciencia y de sujeto, junto con la destrucción heideggeriana de la onto-teología. En Nietzsche, Freud y Heidegger encontramos un léxico heredado de la metafísica donde cada préstamo, al formar parte de una sintaxis, arrastra tras de sí todo el sistema. Es eso lo que permite a esos destructores destruirse recíprocamente, por ejemplo, a Heidegger considerar a Nietzsche con tanta lucidez y rigor como mala fe y desconocimiento, como el último "platónico": "Podría uno dedicarse a ese tipo de ejercicio a propósito del propio Heidegger, de Freud, o de algunos otros. Y actualmente ningún ejercicio está más difundido". DERRIDA, Jacques, "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas", en *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989, p.387

entre dos senderos que finalmente concilian sus contradicciones. El pensamiento del *ludus Dei* conduce a una deconstrucción histórica de los conceptos metafísicos de Ser y Sujeto que se puede encontrar, básicamente, en los escritos póstumos del '85 al '89. En estos escritos se concentra la crítica a los fundamentos de la concepción moderna del lenguaje y permiten encontrar las bases para una epistemología liberada de conceptos mecanicistas. A juicio de Cacciari, la genialidad de Nietzsche consiste en concebir la verdad como organización-falsificación conjunta. El proceso de logicización, racionalización, sistematización, descubre que este orden no es *a-priori* sino que resulta de nuestra "necesidad". Esta epistemología radical, transformada, no aniquila el devenir, por lo que seguirá siendo "falsa". Lejos de aniquilar la búsqueda del conocimiento científico o de negar valor a la lógica, lo que se afirma es que

el mundo nos parece lógico porque nosotros lo hemos logicizado artes.¹²⁷

La forma lógica no es un deber-ser sino un querer-poder. En contra de las interpretaciones que ubican concepción nietzscheana del arte en la tradición irracionalista-vitalista donde el arte representaría un *lapsus* en la actividad lógico-discursiva, para Cacciari, el arte no es lo negativo del *logos*. El gran estilo no es lo contrario de la lógica, expresa la profunda necesidad de conocimiento, libera el pensamiento hacia formas nuevas, hacia armonías difíciles. La náusea de Zarathustra aparece cuando los poetas "mienten demasiado", pierden lucidez, exceden la medida de lo falsificante para buscar un significado comunicable. Para Cacciari, la auténtica mentira del gran poeta afirma la verdad de la apariencia que para la metafísica es no verdad e indica, a la vez, la verdad de la ausencia de fundamento. El carácter abisal, desfondante del gran estilo expresa la verdad de la no-verdad. Cacciari encuentra que el Arte en Nietzsche es invisible, no puede reducirse a imágenes, es divinización del *Individuum*, transfiguración crítico-intelectual en Sí trágico, en aceptación alegre del juego del mundo.

¹²⁷ Nietzsche, fragmento póstumo 1888-1889. Apartándose de las tendencias esteticistas, Cacciari encuentra en este fragmento la nota característica del proceso de apropiación-transformación de la realidad que nace del formalismo más radical. CACCIARI, MASSIMO, *Desde Nietzsche. Tiempo, arte, política*. Trad. Mónica Cragnolini, Ana Paternostro, Buenos Aires, Biblos, 1994. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *El "Nietzsche" de Cacciari. Estudio crítico sobre Massimo Cacciari en Perspectivas nietzscheanas 3*, Buenos Aires, setiembre de 1994, pp. 95-101

Aun cuando Cacciari destaca el carácter musical del pensamiento de Nietzsche, que lo aparta de la tradición metafísica sin que ello implique un abandono hacia posturas irracionalistas, es con el tema del tiempo, en los símbolos del eterno retorno, donde se advierte la máxima tensión en lo que respecta a la superación del nihilismo y la posibilidad de vislumbrar la temática de una voluntad decisora. Desde el planteo de la *Wille zur Macht*, como fuerza logicizante y esquematizadora, hasta la concepción del instante (*Augenblick*), como una instancia previa a todo esfuerzo de logicización, la orgía dionisiaca simboliza el instante donde el miedo pánico, la pesadilla, se transforma en un "así lo quise".

En Nietzsche la esencia de la verdad consiste en una evaluación. *Evaluar* significa tomar algo como valor y usarlo como tal. Valor quiere decir: *condición perspectivista de la intensificación de la vida*. La verdad tiene el carácter de una *creencia*. Toda evaluación es expresión de condiciones de conservación y de crecimiento. Para Nietzsche el arte, como transposición transfigurante, demostrativa de las formas superiores de vida, es el valor más alto. Según Heidegger, hay dos tipos de verdad en Nietzsche:

- 1) La verdad como fijación del ente (la verdad errónea)
- 2) La verdad como acuerdo con lo deviniente (el arte)

La verdad como tener-por-verdadero es una falsificación, es un error que puede ser inútil (cuando consolida los valores decadentes) o útil (cuando permite la esquematización del caos). El arte, concebido como transfiguración, es un acuerdo con el devenir y de allí que lo considere el valor más alto. Desde este punto de vista, el arte también es un conjunto de mentiras. El arte, como configuración, como creación de formas, es un falseamiento del devenir que no puede ser detenida por ninguna creación formal. Ya que no hay más que un mundo y este es cruel y feo, es necesario el arte como poder transfigurador, como juego estético. La filosofía, la ciencia, el arte, dan forma a lo real, se implantan como errores, errores útiles en la medida en que están al servicio de la superación de la vida.

(...) hay tan sólo un único mundo y éste es falso, cruel, contradictorio, seductor, carente de sentido... Un mundo así constituido es el mundo verdadero... *Tenemos necesidad de la mentira* para lograr la victoria sobre esta realidad, esta "verdad", esto es, para vivir... El que la mentira sea necesaria para vivir, también esto mismo forma parte del carácter terrible y dudoso de la existencia...

La metafísica, la moral, la religión, la ciencia —todas ellas son tomadas en consideración en este libro exclusivamente como diversas formas de la mentira: con su ayuda se cree en la vida. "La vida *debe* inspirar confianza": la tarea: así planteada, es colosal.

El hombre, para darle solución, tiene que ser un mentiroso por naturaleza; más que cualquier otra cosa tiene que ser, además, *artista*.¹²⁶

En este pasaje, podemos reconocer tres planos de la verdad, en Nietzsche

El plano de la verdad metafísica: Este es el plano de las verdades consagradas por la metafísica como parte del “mundo verdadero”, en oposición al “mundo aparente”. Estas verdades, morales y religiosas, son el producto del espíritu de venganza ya que son verdades eternas e inmutables que vacían de sentido al tiempo. Estas verdades, propias de la voluntad de verdad, deben ser dejadas de lado como mentiras decadentes.

El plano del pragmatismo vital: Estas verdades falsean el devenir pero están puestas al servicio de la vida como voluntad de poder. La aparición de estas “verdades” es un refugio. En el plano del conocimiento, la concepción de la voluntad de poder requiere la esquematización del devenir en algún conjunto de creencias que se saben provisorias. La batalla iniciada por Nietzsche contra el nihilismo decadente, necesita de la instauración de nuevos mitos que aseguren una nueva cohesión para la experiencia. El desafío consiste en evitar transformarse en el fundador de otra religión. ¿Cómo instaurar un nuevo mito sin recrear el rasgo socrático o cristiano? Estas verdades parecen ser postuladas como simulacros, como formaciones estratégicas destinadas a fundamentar alguna perspectiva.

El plano de la verdad originaria: La contradicción, la lucha, la alternancia de creación y destrucción, el placer y el dolor, pueden ser liberados de los ocultamientos que efectuó la metafísica. La justicia, en oposición a la creencia, permite al devenir mostrarse en su verdad última. Esta verdad se opone al error útil del pragmatismo vital y al error destructivo de la metafísica. El develamiento de la verdad originaria implica la afirmación de la inocencia del devenir, el sí dionisiaco dicho a la vida, la aceptación del tiempo. La justicia pretende ubicarse en las antípodas de la concepción de verdad como adecuación y concordancia. El develamiento de esta verdad originaria, requiere del hombre el mayor coraje, el mayor valor (*Mut*) ya que se puede perecer a causa de esta verdad. Constantemente Nietzsche alude al peligro, al abismo, al coraje heroico del hombre dionisiaco. Dionysos, como divinización del juego representa el abismo de la verdad. En este punto se presenta uno de los aspectos cruciales del pensamiento de Nietzsche: la vida habla el lenguaje de la verdad a través del error. La voluntad de poder necesita de máscaras, de no-verdad para mostrarse pero sobrepasa la potencia de la

¹²⁶ NIETZSCHE, F., KSA 12, *Nachgelassene Fragmente*, 1887-1889, 11 [415], pp. 193-194

verdad. De allí que la verdad originaria permanezca en el misterio y Zarathustra, como portavoz de la vida, es un descifrador de enigmas y un adivino.¹²⁹

El tema del juego, expulsado de la filosofía por Platón, relegado a un plano inferior como irrealdad, es rescatado por Nietzsche para transformarlo en metáfora cósmica con la que da lugar a la idea de una naturaleza creadora pero también destructora, donde el devenir es simbolizado como un laberinto inabarcable. La imagen de los dioses jugando a los dados resalta la inutilidad, la sin razón del juego, expresa el azar, la inocencia del devenir. La imagen del superhombre alude al jugador, al hombre sin culpas ni cargas morales, capaz de soportar la pura nihilidad de su existencia, la contingencia, precariedad y finitud de su participación en un juego que lo sobrepasa y lo desborda, que lo envuelve y lo transforma.¹³⁰

Como dijimos en el inicio de este capítulo, el pensamiento contemporáneo eleva la noción de juego a dignidades insospechadas. Los temas capitales del pensamiento nietzscheano están orientados a la superación de la metafísica aunque, en contra de la interpretación trivial de esta tarea, la invocación al juego invierte el principio mismo de toda evaluación. Estos temas, más que representar categorías, parecen cumplir con la función de desorientar o dispersar unidades de significación.¹³¹ La ontología que corresponde a este régimen simulador no es una ontología más que a título de simulacro. La victoria, en la guerra entablada por Nietzsche contra el nihilismo, necesita de la instauración de nuevos mitos, sin caer en el invento de una religión más. En este sentido, la mistificación del juego más que una idea fundacional parece representar una formación estratégica destinada a cumplir el papel de un contra-mito.

La lectura de Nietzsche requiere de un "lector cómplice". Este coautor debe ser capaz de leer entre líneas, de interpretar las citas escondidas, de seguir, con ánimo de rabadomante, la arquitectura laberíntica que resulta defensiva y ofensiva a la vez. La utilización irónica del vocabulario metafísico sólo puede realizarse en el marco de un juego que se desenvuelve en el límite entre el sentido y el sin-sentido. Este juego artístico y galante es el que necesita del guerrero y el danzarín.

¹²⁹ "Zarathustra el que dice la verdad (Wahrsager), Zarathustra el que ríe verdad (Wahrlacher)" NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 366 *AHZ.*, p.392

¹³⁰ En contra de la interpretación meramente estetizante del juego que realiza Eugen Fink, para Cacciari el juego expresa la orgía dionisiaca del Instante en el que el miedo trágico, la pesadilla, se transforma en un "así lo quise". El juego es la búsqueda, de suerte en suerte, de los infinitos posibles. Ver CACCIARI, MASSIMO, *Desde Nietzsche. Tiempo, arte, política.*, ed. cit., p.135.

...quienes más saben de felicidad son las mariposas y las burbujas de jabón, y todo lo que entre los hombres es de su misma especie.¹³²

En este punto, la metáfora del juego, marca un rasgo común con la comprensión wittgensteiniana del lenguaje y con una filosofía caracterizada por la remarcación de los límites de la racionalidad. En el plano de la filosofía del lenguaje, la metáfora del juego destruye la idea de una forma general de la proposición pero, a diferencia del relativismo, concibe al juego como convencionalidad que vive en el proceso mismo de quien lo juega. Esta corriente, signada por la experiencia de extinción y decadencia de una cultura, emparentada con Wittgenstein y sus contemporáneos -Hugo von Hofmannstahl, Karl Kraus, Franz Kafka y Fritz Mauthner- anuncia la pérdida de confianza en el poder de la palabra y la creencia en la mendicidad del lenguaje.

2.5 La recepción nietzscheana del juego en Eugen Fink y Martin

Heidegger

Como dijimos anteriormente, la interpretación de Fink, respecto a la obra de Nietzsche, se separa de Heidegger en un punto crucial: mientras que para el primero, el filósofo de la voluntad de poder y el eterno retorno representa una salida a la agotada filosofía de la subjetividad a partir de la concepción lúdica del mundo, para Heidegger aun continúa Nietzsche prisionero de la metafísica occidental y representa el acabamiento de sus posibilidades. A la pregunta de si Nietzsche encuentra una nueva salida frente al agotamiento de la metafísica, Fink contesta afirmativamente. En la interpretación de Heidegger Nietzsche afirma del mundo las dos ideas básicas de su filosofía: la voluntad de poder y el eterno retorno que, cuando son pensadas en una relación antitética, lo confinan a la historia de la metafísica de la subjetividad, la cual piensa el ser del ente como representación. En *Holzwege*, se niega que Nietzsche salga a lo abierto de una nueva interpretación del mundo. Para Heidegger, Nietzsche sigue estando prisionero de la metafísica al dar una visión moderna del problema de la verdad. El superhombre, como el hombre querido por la voluntad de poder, es el hombre apropiador del mundo, es el hombre de la técnica, es el hombre de la subjetividad incondicionada, según Heidegger. En consideración de Fink, esta interpretación es unilateral y no alude a

¹³¹ LENAIN, THIERRY, *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Librairie Philosophique J.Vrin, 6, Place de la Sorbonne, 1993, p.66

¹³² NIETZSCHE, F., *AsZ*, p. 49. *AHZ*, p.70.

la relación intrínseca entre voluntad de poder y eterno retorno, unificadas en la figura de Dionysos y en su identificación con el juego.

Ya desde sus primeros escritos se mueve Nietzsche en la dimensión misteriosa del juego, en su metafísica del artista, en su heraclitismo de niño que juega con el mundo, niño que es Zeus, el *pais patzon*.¹³³

En este punto, Nietzsche parece coincidir con Hegel cuando afirma que el juego en su despreocupación máxima es, a la vez, la seriedad más sublime y la única verdadera, aunque es esta raíz común con Heráclito la coincidencia relevante, no la resolución de fondo de la metafísica hegeliana, según Fink. En Nietzsche, el juego del niño y del artista se convierte en el concepto clave para interpretar el mundo. El juego, transformado en metáfora cósmica, perfora el engaño apolíneo, atraviesa la apariencia para divisar la vida que construye y destruye incesantemente. El nacimiento y la extinción de formas se experimenta como baile y como danza, como jugadas de dados. Sólo allí el hombre puede, en su productividad lúdica, sentirse integrado al todo del gran juego cósmico, más allá del bien y del mal pues todos los valores aparecen inherentes a este juego, afirma Fink.

Cuando Nietzsche concibe el ser y el devenir como juego no se encuentra ya prisionero de la metafísica; tampoco la voluntad de poder tiene entonces el carácter de la objetivación del ente para un sujeto representativo, sino el carácter de la configuración apolínea. Por otro lado, con el eterno retorno de lo mismo se piensa el tiempo lúdico del mundo que todo lo trae y todo lo elimina. El elemento alucinéico de la imagen del superhombre alude al *jugador*, no al *déspota* o al *gigante técnico*.¹³⁴

A partir del rescate de la idea del juego, como un símbolo digno de ser pensado por la filosofía, Fink elabora su propuesta. En 1960 aparece su obra *Spiel als Weltsymbol*,¹³⁵ donde revisa, en la tradición metafísica, qué es lo digno de ser pensado por la filosofía. De esta historia, rescata a los estoicos, quienes dividieron a la filosofía en lógica, física y ética. En la medida en que los estoicos conciben el *logos* universal como lo divino, en la tradición posterior se lo identifica con Dios y en Kant la sistematización de la filosofía obedece a este orden: Dios, la naturaleza y la libertad humana. La dignidad de estos objetos, contrasta con la indignidad de otros temas intramundanos, fútiles y sin peso propio. En la tradición filosófica, el juego, sobre todo el juego humano, no ha sido tomado seriamente en cuenta, ha sido colocado en la periferia de la vida, como pasatiempo, como actividad suplementaria, a lo sumo ha sido considerado por la psicología para caracterizar la evolución del niño. De todos modos, el juego humano es un fenómeno real

¹³³ FINK, EUGEN, *La filosofía de Nietzsche*, ed. cit. p. 223

¹³⁴ FINK, EUGEN, *La filosofía de Nietzsche*, ed. cit. p. 225

y, para Fink, puede servir, por analogía, para representar otro fenómeno que rehuye el análisis científico: el juego cósmico. Para este autor, el concepto de “juego cósmico” representa un símbolo especulativo para interpretar el movimiento global de la realidad. El fenómeno del juego humano es familiar, es tan natural como la lengua materna, de allí que se lo comprenda usualmente de un modo ingenuo. Fink propone un nuevo camino en la comprensión del juego humano a partir de una significación mundana, dotado de una transparencia cósmica. Considerar al juego como el “punto cero” del pensamiento filosófico, implica retornar a Heráclito.¹³⁶ Fink rescata, en principio, el fragmento 30 de la colección de los presocráticos, establecida por Diels, para caracterizar su posición.

Este orden del mundo idéntico para todos no ha sido creado por ningún dios, ni por ningún hombre sino que él fue siempre, es y será, fuego eternamente viviente, que se alumbraba según medida y se extingue según medida.¹³⁷

El orden del mundo, el cosmos, es una unidad articulada. Este bello ensamblaje de mar, tierra, valles, montañas, estrellas, animales y plantas no es creado por el hombre ni por un dios, entonces, ¿por qué son nombrados por Heráclito? En principio los dioses y los hombres son intramundanos y pueden ser asociados a la idea del *cosmos* ya que ellos poseen el poder de la *poiesis*, de la producción. Son los únicos creadores de los seres intramundanos pero esta producción no es un don propio, no les pertenece. La capacidad productiva de los hombres y los dioses se deriva de su relación con el fuego (*pyr*) increado y eterno que, en Heráclito, admite distintos nombres (*keraunos, helios, horem, aion*). Los hombres y los dioses tienen un vínculo de comprensión con el *cosmos*, con la potencia fundamental que todo lo produce, que organiza y regla el cambio de todas las cosas.¹³⁸ Están abiertos al mundo y este éxtasis les permite participar de este poder, de una manera derivada. Acerca del tiempo del mundo, rescata Fink la sentencia del fragmento 52

El tiempo del mundo es un niño que juega al tric-trac: su reino es el de un niño

¹³⁵ FINK; EUGEN, *Spiel als Weltssymbol*, Stuttgart, Kohlhammer, 1960, en francés *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Editions de Minuit, 1966

¹³⁶ La revisión del pensamiento de Heráclito se encuentra en el núcleo de las ocupaciones filosóficas de Heidegger y Fink, en los años '60. Ambos autores dictan conjuntamente un seminario durante el invierno de 1966-1967 en la Universidad de Friburgo destinado a revisar la interpretación de los fragmentos de Heráclito, versión en castellano HEIDEGGER, MARTIN, FINK, EUGEN, *Heráclito*, Barcelona, Ariel, 1986

¹³⁷ FINK, E., *Le jeu...*, ed. cit., p.26

¹³⁸ FINK, E., *Le jeu...*, ed. cit., p.28

El todo del ente, el reino del mundo, es aludido simbólicamente como un niño que juega (*pais patzon*) para designar lo más originario que pueda decirse del mundo. Los dioses y los hombres son, básicamente, ciudadanos del juego del mundo, son de su mismo rango.¹³⁹ Fink acusa a Platón y a Aristóteles de haber adjudicado a los dioses la perfección y el poder mientras excluyeron a los hombres, relegándolos al esfuerzo impotente de la filosofía cuando Heráclito ya había colocado a los dioses y a los hombres del mismo lado: a ser partícipes de la fuerza *potética* sobre la que se funda el juego del mundo. La diferencia principal entre los seres celestes y los mortales radica en la naturaleza inmortal de los primeros, lo que justifica que Platón nombre al hombre como “un juguete del dios” (*paignton theou*).¹⁴⁰ Fuego, tiempo, juego, son nombres diferentes que nombran la misma actividad cósmica. Los hombres y los dioses son los partícipes privilegiados de esta actividad que da sentido al universo. Heráclito dice en el fragmento 32:

Lo uno, la única sabiduría, no sufre y sufre al mismo tiempo por ser llamado con el nombre de Zeus

Podría escribirse toda la historia de la filosofía occidental como un comentario a este párrafo 32, afirma Fink, ya que aquí aparece la orientación teológica de la metafísica, aludiendo al *summum ens*, a la totalidad que da razón y sentido al juego de los dioses y los hombres. Lo innombrable, lo impensable, lo inconcebible, es nombrado como Dios de allí que la metafísica haya incurrido en el error de confundir lo real con la palabra que lo nombra al ocultar el juego del mundo bajo la concepción de un Dios. La filosofía, luego, olvidó que el nombre de Dios era un recurso humano para nombrar lo incomprensible de la totalidad cuando, en última instancia, no es más que una máscara que olvida su condición de máscara y se cree rostro.¹⁴¹ El mundo no es un ente intramundano más. El cosmos es, a la vez, lo más próximo y lo más lejano, lo más familiar y natural y lo más lejano e inimaginable. El hombre, como un ente más dentro del mundo, también existe en una relación extática con el todo del mundo. El juego humano está dotado de lo que Fink llama “transparencia mundana” que encontramos atestiguada en el juego cultural de las civilizaciones arcaicas. Este juego representa, en estas civilizaciones, lo más serio porque funda una irrealdad que es la puerta de acceso a la ver-

¹³⁹ FINK, E., *Le jeu...*, ed. cit., p.29

¹⁴⁰ FINK, E., *Le jeu...*, ed. cit., p.30

¹⁴¹ SCHEINES, GRACIELA, *Juguetes y jugadores*, Buenos Aires, Editorial de Belgrano, 1981, p.74

dadera realidad. Es también lo más antiguo, ya que es anterior a la filosofía misma y, definitivamente, es lo más sagrado. El juego cultural es elevado a la dignidad de juego divino, de allí que todos los otros juegos, derivados de éste, reciban de allí su esplendor mágico. El culto conserva el recuerdo de esta relación primitiva de apertura del hombre al mundo, de su integración al gran juego de la totalidad cósmica. El juego cultural es un intermediario entre el juego humano y el juego del mundo, según Fink. Por su intermediación el hombre recupera, luego de haberla perdido u olvidado, su integración al mundo. El juego cósmico no es un fenómeno, es, ante todo, un pensamiento. El juego del mundo es el proceso de individuación aunque, considerado en sí mismo *es un juego sin jugador*

El juego del mundo no es el juego de una persona, porque es solamente en él que hay personas, hombres y dioses; y el mundo lúdico del juego del mundo no es una aparición, sino una *aparición*. La aparición es el nacimiento universal de todos los entes, de todas las cosas y de todos los acontecimientos en una presencia común (...) Todo ente es juguete cósmico, pero todos los jugadores son también simplemente juguetes. La aparición es la máscara detrás de la cual no hay nadie, detrás de la cual no hay nada más que la nada.¹⁴²

Las notas propias de esta ontología del juego, que en algunos puntos coincide con Heidegger, se encuentra extractado en un artículo que Fink publica en 1957 bajo el título *Oase des Glückés – Gedanken zur einer Ontologie des Spiels*¹⁴³ donde insiste en los puntos centrales de su tesis: el juego humano es la acción simbólica que hace presente sensiblemente el mundo y la vida. Esto no supone el esfuerzo de determinar el ser del juego sino la colosal tarea de invertir el problema para determinar *el sentido del ser a partir del juego*.¹⁴⁴ El juego humano, ese fenómeno existencial tan familiar, tan frecuente, sin embargo huye de la importancia del concepto racional para refugiarse en la ambigüedad de las máscaras. Todo juego está determinado por lo gozoso de la alegría lúdica que, cuando se extingue, agota de inmediato el juego. Esta luminosa alegría, multívoca y multidimensional también puede contener el duelo y el dolor, afirma Fink. Estructuralmente, el juego no es acción individual, está abierto al prójimo, a la comunidad lúdica, al compañero de juego. El juego humano necesita a menudo del juguete, ese objeto que instaura una doble dimensión: lo lúdico del juguete que radica en su naturaleza

¹⁴² FINK, E., *Le jeu...*, ed. cit., p. 238-239

¹⁴³ FINK, EUGEN, *Oase des Glückés – Gedanken zur einer Ontologie des Spiels*, Freiburg/München, verlag Karl Alber, 1957, en castellano *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, México, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno 23, UNAM, 1966

¹⁴⁴ FINK, E., *Oasis de la...*, ed. cit., p. 28

mágica, en su realidad misteriosa y, por otro lado, el juguete como objeto del mundo real.

El hombre, justo en sus esenciales acciones fundamentales, no puede estar libre de las cosas, está destinado a ellas: en el trabajo al martillo, en el dominio a la espada, en el amor al lecho, en la poesía a la lira y en el juego al juguete.¹⁴⁵

Cada juguete es vicariamente todas las cosas ya que jugar es una confrontación con el ente. En el trato mágico con el juguete, el jugador se oculta a sí mismo detrás de un papel, se hunde en él lo que, nuevamente, instaura una dualidad, una doble existencia. Esta duplicidad pertenece a la esencia del mundo lúdico aunque, a diferencia del mundo del loco que no es capaz de deslindar entre fantasía y realidad, el jugador puede entrar y salir de ese mundo creado por él. De hecho, en el juego domina un alto grado de libertad aunque también encontramos allí su opuesto, afirma Fink, el arrobamiento que puede llevar hasta lo demoníaco de la máscara.

El juego puede ocultar en sí el claro momento apolíneo de la libre mismidad, pero también el oscuro momento dionisíaco de la auto-renuncia pánica.¹⁴⁶

Por la misma época en que Fink elabora su ontología del juego, Heidegger publica *Das Ding*¹⁴⁷, un artículo aparecido en 1954, escrito sobre la base de una conferencia pronunciada en 1951, donde aparecen los aspectos de su pensamiento identificados con una concepción lúdica del mundo. En este artículo, aborda la pregunta ¿qué es lo cósmico de la cosa?, ¿qué es la cosa en sí? Preguntas que conducen a otra pregunta ¿qué pasa con la cercanía? ya que en la cercanía encontramos aquello que acostumbramos llamar cosas. Hasta ahora el hombre no ha considerado suficientemente lo que es la cercanía ni lo que es la cosa, afirma Heidegger.

¿Qué es la jarra?. Alrededor de esta pregunta, Heidegger ensaya una respuesta, por momentos recursiva, sobrecargada de reiteraciones y neologismos, donde finalmente se alude al juego para sugerir la concepción lúdica del mundo. Como recipiente, la jarra es algo que está en sí, como algo autónomo (*Selbstand*), la jarra se distingue de un objeto (*Gegenstand*). La jarra sigue siendo una jarra tanto si la

¹⁴⁵ FINK, E., *Oasis de la...*, ed. cit., p.20

¹⁴⁶ FINK, E., *Oasis de la...*, ed. cit., p.32

¹⁴⁷ En 1950, Heidegger da la conferencia *Die Sprache* que marca el comienzo de la meditación sobre el lenguaje, donde se desarrollan ideas ya contenidas en los escritos de 1930 y en *Sobre el humanismo*. En este mismo año de 1950, Heidegger da en Múnaco la conferencia sobre *La cosa* que contiene la doctrina del *Ceviert*, la cuadratura. Sobre estos elementos se desarrollará la labor filosófica de Heidegger en los años siguientes. HEIDEGGER, MARTIN, *Das Ding*, Vorträge und Aufsätze – Günter Neske Pfullingen, 1954, pp.163-185, en castellano, *La cosa*, Cuadernos Hispa-

representamos como si no, sin embargo, la jarra está como recipiente sólo en la medida en que ha sido llevada a un emplazamiento (*Stellen*), es decir, gracias al producir (*Herstellen*). La condición de ser producida por el alfarero no constituye lo propio de la jarra en cuanto jarra. La jarra no es un recipiente porque fue producida sino que tiene que ser producida porque es este recipiente. En este punto, Heidegger introduce el oscuro concepto de *Geviert* (cuadrado o cuadratura). Este concepto indica que el ser de la cosa no es ni la simple presencia de que habla la metafísica, ni la instrumentalidad teorizada en *Ser y tiempo* cuando caracterizaba el modo inauténtico del existir cotidiano. En esta etapa de elaboración intelectual, la instrumentalidad ya no define el ser de la cosa sino la cuadratura. Los “cuatro” que constituyen la cuadratura son la tierra y el cielo, mortales y divinos. En el obsequio de lo vertido demora la simplicidad de los Cuatro. El obsequio de lo vertido es obsequio en la medida en que hace permanecer tierra y cielo, los divinos y los mortales. Pero ahora permanecer ya no es un mero persistir de algo que está ahí. El permanecer *acaee* (*ereignet*) de un modo propio. Lleva a los cuatro a lo claro de lo que les es propio. Desde la simplicidad de aquél están confiados el uno al otro. Unidos en esta mutua pertenencia están desocupados. El obsequio de lo vertido hace permanecer la Cuaternidad de los Cuatro. Pero en el obsequio esencia la jarra como jarra.¹⁴⁸ Por medio de estas frases poéticas, que rememoran a Hölderlin, Heidegger parece rechazar una clarificación medianamente unívoca, asimilable a un esfuerzo metafísico más, por el contrario, parece querer indicar que los cuatro no son entes intramundanos sino direcciones, puntos cardinales, dimensiones de la apertura del mundo en el que están los entes intramundanos.¹⁴⁹

La cosa, no entendida al modo romano de *res*, ni en el sentido del *ens* de la edad media, ni en el sentido de *objectum* de la edad moderna, hace permanecer a los Cuatro unidos –tierra y cielo, los divinos y los mortales– en la simplicidad de su cuaternidad. Cada uno de los cuatro refleja a su modo la esencia de los restantes. Este reflejar no es la presentación de una imagen copiada, es un *juego* (*Spiel*) apropiante-despejante donde cada uno de los cuatro da juego a cada uno de los restantes. A este juego de espejos (*Spiegel-Spiel*) de la simplicidad de tierra y cielo, divinos y mortales, un juego que acontece de un modo propio, lo llama Heidegger “mundo”.

noamericanos, 98, Madrid, pp.136-158, otra versión en castellano se encuentra en HEIDEGGER, MARTIN, *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1994.

¹⁴⁸ HEIDEGGER, M., *Conferencias y artículos*, La cosa..., ed. cit., 156

¹⁴⁹ VATTIMO, Gianni, *Introducción a Heidegger*, Barcelona, Gedisa, 1987, p.118

La constitución de los Cuatro esencia como el juego de espejos —un juego que acaece de un modo propio— de los que, en su simplicidad, están confiados cada uno a cada uno. La constitución de los Cuatro esencia en el hacer mundo del mundo. El juego de espejos del mundo es la danza en corro (*Reigen*) del acaecer (*Ereignen*) de un modo propio. Por esto la danza en corro no empieza circundando a los otros como un aro. La danza en corro es el anillo (*Ring*) que hace anillo (*ringt*) al jugar al juego de los espejos. Acaeciendo de un modo propio, despeja a los Cuatro, abiertos en todas partes, al enigma de su esencia. La esencia coligada de este anillante juego de espejos del mundo es "la vuelta". En la vuelta del anillo que juega el juego de espejos, los Cuatro se pliegan a su esencia, unida a la vez que propia de cada uno. Flexibles de este modo, haciendo mundo, ensamblan dócilmente el mundo.¹⁵⁰

Sin nombrar a Nietzsche ni aludirlo a través de ninguno de los términos identificados con el autor del Zarathustra, Heidegger expresa su concepción no-metafísica del mundo donde la idea del juego resulta dominante. A diferencia de Fink, quien abiertamente reconoce en la concepción lúdica nietzscheana la fuente de inspiración de su ontología del juego, Heidegger insiste en confinar a Nietzsche al acabamiento y agotamiento de la metafísica al reservar para sí mismo el papel del nuevo camino. A pesar de ello, el inocultable vínculo con Nietzsche hace que algunos heideggerianos emprendan la tarea de sintetizar a estos dos autores

Entre los filósofos de la época que estamos considerando y dentro del mismo ambiente filosófico, el argentino Carlos Astrada (1894-1970) elabora la idea del *juego metafísico* donde logra amalgamar conceptos tomados directamente de Nietzsche pero expresados en un lenguaje claramente heideggeriano.¹⁵¹

¹⁵⁰ HEIDEGGER, M., *Conferencias y artículos*. La cosa..., ed. cit., p. 157. Los términos "juego", "espejo", "anillo", "ronda" (*Spiel*, *Spiegel-Spiel*, *Ring*, *das Gering*, *Reigen*) describen la interacción de la tierra y del cielo, de los divinos y de los mortales. Estos elementos constituyen la cuadratura. Ver SCHÜRMANN, REINER, *Le principe d'anarchie. Heidegger et la question de l'agir*, Paris, Editions du Seuil, 1982, pp. 268-269

¹⁵¹ En 1927 se instala en la ciudad alemana de Colonia donde cursa estudios de Filosofía, principalmente junto a Max Scheler quien le dedica su obra *Die Wissensformen und die Gesellschaft*. En el semestre de invierno de 1928/1929 asiste al primer curso que, en la Universidad de Friburgo, dicta Martin Heidegger "Introducción a la Filosofía" y al seminario *Phänomenologie der Einföhlung* de Edmund Husserl, con quien entabla amistad. En los siguientes tres años concurre a varios cursos y seminarios de estos dos filósofos, donde toma contacto con los problemas y planteos rectores de la Filosofía alemana de la época. En 1931 regresa al país para insertarse de un modo decisivo en la vida académica y cultural argentina. Son sus obras *El Juego existencial* (1933), *Idealismo fenomenológico y metafísica existencial* (1936), *La ética formal y los valores* (1938), *El Juego metafísico* (1942), *Temporalidad* (1943), *Nietzsche y la crisis del irracionalismo* (1946, ampliada en 1961), *El mito gaucho* (1948), *Existencialismo y crisis de la filosofía* (1952), *La dialéctica en la filosofía de Hegel* (1956), *El marxismo y las escatologías* (1957), *Trabajo y alienación* (1958), *Humanismo y dialéctica de la libertad* (1960), *Dialéctica y positivismo lógico* (1961), *La doble faz de la dialéctica* (1962), *Tierra y figura* (1963), *Ensayos filosóficos* (1963), *Fenomenología y praxis* (1967), *La génesis de la dialéctica* (1968), *Dialéctica e historia* (1969), *Martin Heidegger* (1949). Ver AMBROSINI, CRISTINA, "La metafísica del juego en Astrada", *Instantes y azares. Escrituras nietzscheanas*, Buenos Aires, EUDEBA, Año 1, N° 1, 2001, pp. 143-149

En *El juego metafísico (Para una filosofía de la finitud)* (1942), Astrada expresa su afinidad con el pensamiento de Nietzsche, a la vez que, en consonancia con la época, se inscribe en una posición existencialista donde se recurre principalmente al lenguaje heideggeriano. Según Astrada, en el juego metafísico se expresa la existencia humana al proyectarse hacia la trascendencia. Desde su punto de vista, los grandes sistemas metafísicos son juegos jugados, cuya significación radica en el riesgo existencial que él ha corrido. Comprender estos sistemas metafísicos implica esforzarnos por volver a jugar esos juegos, acercarnos al impulso de que los que los crearon, jugándose en la búsqueda del ser.

Si la dialéctica es un juego de oposiciones que se resuelven en síntesis transitorias, en la tragedia, los términos antagónicos (el hombre y el Ser) no se resuelven jamás. Mientras la interrogación se torna cada vez más acuciante, la búsqueda se reitera infructuosamente, el Ser se diluye en la Nada. En esta búsqueda, el hombre se juega el todo por el todo (no jugamos porque hay juego sino que hay juegos porque jugamos). Esta búsqueda del Ser, de un fundamento trascendente, se torna *drama* porque revela al hombre su propia existencia, esencialmente precaria, finita, pura nihilidad. En este punto, retomando la impronta nietzscheana, se revela lo *nocturno*, el silencio, el abismo, el riesgo y la aventura. Existir es jugar un juego que se agota en sí mismo y, a la vez, sin posibilidad de salir del juego (salvo en la muerte). Por el contrario, el mundo de la vigilia es:

deslumbramiento sin sabiduría, embriaguez en medio del resplandor tras del que se oculta la nada. El verdadero acceso a la metafísica sólo se ofrece al hombre -durmiente llamado a despertar- en esa abertura clara sobre el fondo de sombra en que acontece y se desarrolla el juego total.¹⁵²

Desde su punto de vista, filosofar es hacernos el periplo de la finitud ya que el hombre existe solitario, sin mediación alguna, en la pasión de la interrogación filosófica. Esa es la libertad de nuestra existencia finita.

A tono con la moda filosófica de la época, en esta obra se suceden las citas a Nietzsche, Kierkegaard y Heidegger. En tono dramático afirma Astrada que en todo jugador auténtico hay un perdedor. La derrota, la nada, es el telón de fondo

¹⁵² La concepción de la Filosofía como juego primordial fue formulada por primera vez en *El juego existencial* (1933). El ensayo *El juego de la Filosofía* es de 1936 y la parte III de *El juego metafísico* "La filosofía emocional scheleriana, concebida como juego del Eros" contiene un material ya presentado por el autor desde diez años antes, en diversas revistas del país y de América. ASTRADA, CARLOS *El juego metafísico Para una filosofía de la finitud*, Buenos Aires, El Ateneo, 1942, p. 16

del juego puesto que el Ser es Ser para la Nada. En este jugarse banal, el hombre es valiente. No hay una filosofía del juego, sino un trágico juego de la filosofía.

Nosotros, como jugadores del ser, sólo existimos en la dramática aventura del filosofar, golpe de remos que, para el periplo de la finitud, nos aleja de todo lo óptico, de la costa aparentemente firme de las cosas.¹⁵³

Esta concepción del juego metafísico se reconoce también heredera de la obra de Huizinga *Homo ludens*. La posición de Astrada, propia de la época de postguerra, busca “desnazificar” el pensamiento de Nietzsche para recuperar aquellos aspectos que lo hacen solidario con los puntos de partida de la “filosofía de la existencia” revitalizada, especialmente, por Heidegger. Por otro lado, y en abierta polémica con los marxistas, Astrada niega la identificación entre irracionalismo (del que sería un exponente Nietzsche) y fascismo así como su contraparte: la identificación del racionalismo con las luchas por la emancipación del proletariado. Lo que se va a imponer, profetiza Astrada, no es el pacifismo ingenuo cuando supone que la defensa de la paz es la defensa de la razón, sino un pacifismo hecho de racionalismo e irracionalismo, de cálculo racional, movilizado por el instinto de conservación, y de un estado emocional, producto del temor y de la impotencia.

Astrada sitúa a Nietzsche como un precursor de la filosofía de la existencia, junto con Kierkegaard y Schelling, quienes marcarían nuevos rumbos para la filosofía de la vida. Desde su punto de vista, es sugestivo que en el repudio del cristianismo coincidan Nietzsche, el heterodoxo y destructor, y Kierkegaard, el místico y cristiano quien señala, para llegar a Cristo, el camino de la paradoja y la desesperación. Según Astrada, Nietzsche ha reconocido, en su época, los signos premonitorios de un cambio revolucionario del orden social, instaurado desde la Revolución Francesa y supone una nueva senda para el pensamiento a partir de la obra subversiva de una necesaria *transvaluación de todos los valores*.

Nietzsche se inscribiría en una posición gnoseológica y metafísica reconocida como “el irracionalismo”. Esta actitud, que logró amplia difusión desde fines del siglo XIX hasta mediados del XX, en sus variantes antiplatónica, antikantiana y antihegeliana, parte del reconocimiento de que un conocimiento puramente racional es insuficiente para la aprehensión del mundo. Para el irracionalismo de corte vitalista, es verdadero lo que se verifica en la actividad vital y es útil para la vida

¹⁵³ ASTRADA, CARLOS *El juego...*, ed. cit., p.34

En este marco, Nietzsche habría sido el primero en dar *status* filosófico a la palabra *vida* aunque esta tendencia puede rastrearse a partir de la obra de Federico Schlegel, *Philosophie des Lebens* (1827). Su posición valoró, con *pathos* romántico, la cultura griega, lo que lo llevó a considerar toda época posterior como expresión de decadencia. Según Astrada, la posición irracionalista de Nietzsche alcanza su carácter radical en la *Voluntad de poder*, en conjunción con su idea del *Eterno retorno de lo igual* (sic), cuando niega todo progreso y creación en los acontecimientos históricos. A pesar de esta interpretación vitalista-romántica, Astrada toma distancia y marca las diferencias con la interpretación de George Lukacs¹⁵⁴ quien, desde la filosofía marxista, califica a Nietzsche de “reaccionario” y casi llega a responsabilizarlo por la persecución de que fue objeto por los fascistas alemanes, tomando el pensamiento nietzscheano con una literalidad que lo falsea. Para Astrada, el hecho de que Nietzsche no haya tomado parte en la lucha de emancipación del proletariado, no autoriza a simplificar su pensamiento para presentarlo como un reaccionario ni para interpretar de un modo unilateral los aforismos e identificar el concepto de *barbarie* o *la crítica a la moral de los esclavos* con la crueldad criminal de la persecución nazi. Lo que Lukacs afirma del ateísmo de Nietzsche (al que, siguiendo la interpretación de Jaspers, le asigna el carácter de “religioso”) es falso, afirma Astrada. Al tomar distancia de las interpretaciones superficiales que hacen del ateísmo de Nietzsche una forma de búsqueda angustiada de Dios, Lukacs quiere presentar esta forma de ateísmo como enemigo del proletariado y contrario al igualitarismo solidario que propone el socialismo.

Al terminar este capítulo y después del examen de estos autores, propongo rescatar, dentro del panorama filosófico contemporáneo, gran parte de los problemas y de los aportes planteados por Kant, Schiller y luego Nietzsche, respecto a la noción de juego, los que tienen su continuación en la discusión entre Teoría Crítica y Hermenéutica. Al respecto afirma Jaime Feijóo¹⁵⁵:

en la estética neomarxista de Benjamin, Bloch, Marcuse o Adorno, se continúa una reflexión fundamental sobre la determinación social del arte que, planteada igualmente en torno al tema de la autonomía, sigue sirviéndose sustancialmente de los conceptos básicos de la estética clásica o idealista, en cuyo momento fundacional se encuentran Kant y Schiller: la determinación objetiva del arte, el concepto de forma (estética), la apariencia estética.

¹⁵⁴ LUKACS, GEORGE *Schicksalwende. Beiträge zu einer neuen Deutsche Ideologie*, Aufbau, Verlag, Berlin, 1948

¹⁵⁵ SCHILLER, FRIEDRICH, *Kallias. Carta sobre la educación estética del hombre*, estudio introductorio y notas de Jaime Feijóo —edición bilingüe— Barcelona, Anthropos, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia, 1990

El pensamiento de Schiller se halla en el origen de la tradición de la Teoría Crítica pero también aparece en la perspectiva hermenéutica, a partir del concepto de "juego" que se encuentra en las *Cartas sobre la educación estética del hombre* cuando estas ideas, son concebidas en el marco de la filosofía de la conciencia (separación y oposición sujeto-objeto). En la hermenéutica, el juego, fundamentado antropológicamente como un exceso, le sirve a Gadamer para sostener una tendencia humana. Lo que él retiene del concepto de juego lo acerca al desinterés y a la autonomía de lo estético ya preconizado por Kant. El arte, como juego, entraña el ejemplo humano más puro de autonomía del movimiento. La obra, producto del juego, deja siempre un espacio que hay que completar. También para Kant, el juicio del gusto se manifiesta en el ejercicio conjunto de imaginación y entendimiento y es dentro de esta concepción que, para Gadamer, el arte moderno expone su vertiente lúdica.

Fuera de la conciencia del sujeto ludente, Gadamer concibe al juego como un proceso dinámico que engloba al jugador y lo impregna de un espíritu propio, de un impulso de ligereza, de libertad, de gozo por el resultado. En este sentido, Gadamer admite nombrar como "juego" a todo lo que tiene movimiento y así es posible hablar del juego de las olas, del juego de los animales, etc.

Dice Gadamer

Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico (...) la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina (...) eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón (...) Primero, hemos buscado una fundamentación antropológica en el fenómeno del juego como un exceso. Un carácter distintivo muy profundo de la existencia humana es que, con toda la inseguridad y las deficiencias de sus funciones sensoriales, el hombre se entiende a sí mismo como libre y se sabe expuesto al peligro de la libertad que constituye lo humano. Sigo aquí las ideas de la antropología filosófica inspirada en Nietzsche y desarrollada por Scheler, Plessner y Gehlen.¹⁵⁶

A partir del giro lingüístico y ya instalado en el paradigma de la filosofía del lenguaje, se llega a la elaboración del concepto de una razón comunicativa que es deudora de la idea de juego en una doble vertiente: por un lado, en la apropiación de la idea de los "juegos del lenguaje" de Wittgenstein y del concepto de arte de Schiller. En *El discurso filosófico de la modernidad*, Habermas formula una reflexión acerca de su teoría de la acción comunicativa sirviéndose de las *Cartas de*

¹⁵⁶ GADAMER, HANS-GEORG, *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós, 1998.

Schiller. Allí Habermas define las *Cartas* como el primer escrito programático para una crítica estética de la modernidad. Según la consideración de Habermas, el concepto de arte de Schiller se concibe, en cuanto educación estética, como una razón comunicativa en el seno de la cual el proceso formativo no puede estar referido al individuo sino a la colectividad, entendida como una fuerza comunicativa solidaria. Schiller, siguiendo a Kant, se limita a dar un contenido histórico-filosófico a esa función mediadora del juicio estético, considerándola en un sentido comunicativo y concibiendo al arte como una forma de comunicación.

La fertilidad de la noción “juegos del lenguaje”, propia de Wittgenstein, se advierte también en el campo de las matemáticas, de la lógica y de la ética. Para Habermas, es decisiva esta teoría cuando muestra que la comprensión de una acción simbólica está ligada a la capacidad de “seguir una regla”. Los significados deben su identidad a una regulación convencional, la identidad de la regla se asienta en la intersubjetividad de su validez y este enfoque es aplicable al empleo de símbolos comunicativos. La concepción de “razón comunicativa”, propia de Apel y Habermas manifiesta la asimilación de estas ideas que redundan en el campo de la ética. De tal modo, en el capítulo siguiente se expondrá la idea de los “juegos del lenguaje” propia de Wittgenstein con la intención de mostrar la importancia de esta idea en la conformación de los debates contemporáneos.

Capítulo 3 Ludwig Wittgenstein: los juegos del lenguaje

El lenguaje es un laberinto de caminos. Vienes de un lado y sabes por dónde andas; vienes de otro al mismo lugar y ya no lo sabes.

Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, § 203

3.1. El tratamiento del lenguaje en *Cuaderno azul*, *Cuaderno marrón* y en *Investigaciones filosóficas*

En este capítulo se trata de mostrar el aporte decisivo de la filosofía de Wittgenstein para la resignificación del juego dentro del discurso racional, especialmente para el campo de la lógica y las matemáticas.¹ En esta exposición se admite que la idea de los “juegos del lenguaje” aparece a partir de la reformulación del *Tractatus* sin que ello implique la aceptación de la existencia de dos Wittgenstein. Por el contrario, se trata de mostrar la continuidad de las preocupaciones principales del filósofo vienés, preocupaciones básicamente éticas. La consideración de las primeras formulaciones de la idea de “juegos” para el caso de los lenguajes, en *Cuaderno azul* y *Cuaderno marrón* será el punto de partida y se deja para el final la consideración del *Tractatus* para destacar la continuidad entre el Wittgenstein lógico y el ético.

En contraposición a Platón, en un estilo discursivo equiparable al de Nietzsche, Wittgenstein piensa “seriamente” la noción de “juego” aunque alude a aspectos distintos. Como vimos en el capítulo anterior, en el caso de Nietzsche el juego es usado como símbolo del mundo y se basa primordialmente en el modelo del juego espontáneo, libre, sin reglas ni pautas prefijadas, amorfo. La idea de “juego lingüístico”, propio de Wittgenstein, en cambio, se inspira en el ajedrez en tanto juego rígidamente reglado donde la estipulación de las reglas y el máximo formalismo sirven como notas definitorias de la lógica y las matemáticas, ya que, desde este punto de vista, existe el juego cuando rige un sistema de reglas claramente delimitadas. A pesar de la primera apariencia de oposición entre la concepción de Nietzsche y Wittgenstein, el juego libre o el juego rígidamente reglado,

¹ Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Mathematics, mysticism and game. Pascal and Wittgenstein*, publicado por la Austrian Ludwig Wittgenstein Society, 22nd. International Wittgenstein Symposium 1999, en Actas volumen I, Kirchberg am Wechsel, Austria, 1999.

pretendemos señalar una común modalidad antiplatónica desde donde se aprecia el límite del lenguaje, lo inefable, el silencio que envuelve al discurso.

A pesar de la amplia bibliografía que circula alrededor de la obra de Wittgenstein, no hay garantías acerca de una apropiación canónica, aun cuando tradiciones rivales han tratado de apropiárselo. Podemos pensar que esto se debe al estilo de expresión: el tono metafórico, enigmático, casi oracular, sumado a la falta de una línea argumentativa, permiten leerlo bajo distintas claves.² No es ésta la principal fuente de malentendidos. Lo que falta en Wittgenstein es una doctrina, un sistema cerrado donde todo quede sintetizado o conciliado. Esta carencia no es tomada como un defecto sino como un mérito ya que, justamente, Wittgenstein renuncia a la tarea de crear un dogma que se fundamente a sí mismo. Sus escritos presentan siempre problemas aislados, los fragmentos se siguen unos a otros pero en esta secuencia no hay una continuidad temática. El estilo se caracteriza por la falta de unidad y continuidad argumentativa. El tono dominante de su filosofía es predominantemente crítico. Sus críticas son más amplias, más coherentes y más sistemáticas que sus enunciados constructivos. Más que un sistema filosófico, su propuesta se presenta como una terapia filosófica³. La amplitud de miras de su propuesta facilita la tarea de adscribirlo a distintas tradiciones ya que para algunos es un nuevo Hume mientras que, para otros, continúa la empresa de Frege y Russell.⁴ Según varios de sus biógrafos, sus lecturas de juventud se orientaron

² WITTGENSTEIN, LUDWIG, *Werkausgabe* (in 8 Bänden) Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1989, en adelante (W). W Band 1 *Philosophische Untersuchungen*, en castellano *Investigaciones filosóficas*, Madrid, Crítica, 1988, p.11 Al respecto, afirma uno de sus comentaristas: "Wittgenstein siempre escribió en ese estilo enloquecedoramente personal, desnudo, teatralmente epigramático, centelleante como un poderoso estroboscopio, desconcertando a la inteligencia con un brillo que alternaba con la oscuridad y causa a menudo algo totalmente borroso." SHWAYDER, D.S, "El pensamiento de Wittgenstein sobre las matemáticas" en P.WINCH, PETER, *Estudios sobre la filosofía de Wittgenstein*, Buenos Aires, EUDEBA, 1971, p.49. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Wittgenstein, los juegos del lenguaje y la disolución del Sujeto moderno en Cuadernos de Ética*, 11-12, Buenos Aires, diciembre de 1991.

³ "Ciertamente, Wittgenstein mismo no presentó su filosofía como un sistema. Sin embargo, se impone la pregunta de si un filósofo, que durante decenios ha meditado y escrito sobre un ámbito temático no carente de unidad, no posee un sistema fundamental y unitario, aun cuando él mismo no lo describa o articule. Sobre todo, cuando hace notar expresamente en su último trabajo que no se da a creer, saber ni argumento alguno, fuera de un sistema; y que el sistema es el elemento vital de los argumentos", BRAND, GERD, *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1981, p.12

⁴ "Muchos conciben a Wittgenstein como una especie de Hume contemporáneo; pero toda relación que pueda haber entre los dos es indirecta; Wittgenstein nunca leyó más que unas pocas páginas de Hume. Si buscamos el ancestro filosófico de Wittgenstein, nuestra investigación debe dirigirse hacia Schopenhauer, específicamente su "solipsismo", su concepción del "límite" y sus ideas sobre el valor serán mejor comprendidas a la luz de Schopenhauer que de cualquier otro filósofo (...) Por lo demás, las influencias filosóficas que recibe Wittgenstein se limitan casi todo a Frege y a Russell, que lo introdujo en los escritos de Frege." ANSCOMBE, G.E.M, *Introducción al "Tractatus" de Wittgenstein* Buenos Aires, El Ateneo, 1977, p.2.

hacia escritores situados en la frontera entre filosofía, religión y poesía más que hacia los filósofos clásicos. Entre los primeros ubican a San Agustín, Kierkegaard, Dostoievski, Tolstoi, Georg Christoph Lichtenberg y Otto Weininger. Ayer afirma que no hay pruebas de que Wittgenstein hubiera hecho ningún estudio serio sobre los escritos de Kant y que todo lo que sabía sobre este autor procedía del filtro de Schopenhauer, mientras que para Shwayder la filosofía de Wittgenstein es kantiana desde el principio hasta el fin.⁵ Para Brand, Wittgenstein es el insigne representante de una fenomenología de la *Lebenswelt* ya que su pensamiento se mueve entre dos polos: “*Es verhält sich so und so*” (las cosas suceden de tal y tal modo) y “*Es wird so und gehandelt*” (se actúa de tal y tal modo). Cómo suceden las cosas y cómo se actúa, es algo que se muestra y que viene dado en formas de vida.⁶ Respecto a una posible influencia de Nietzsche, destaca uno de sus biógrafos que en el invierno de 1914, en Cracovia, Wittgenstein compra el octavo volumen de una edición de las obras completas de Nietzsche que incluye *El Anticristo*. Lo que parece convencerlo de la posición nietzscheana no es tanto la hostilidad hacia el cristianismo, sino la idea de que la esencia de la religión reside en los sentimientos y las prácticas que genera. En esta época, Wittgenstein afirma que para él “el cristianismo es el único camino seguro a la felicidad” no porque fuera una doctrina verdadera sino porque en las palabras y en el ejemplo de Cristo se podía encontrar un ejemplo de vida, una actitud a seguir, que hiciera soportable el sufrimiento.⁷

Junto a las preocupaciones de orden religioso, Wittgenstein se interesó desde joven por los fundamentos de las matemáticas, lo que lo llevo a conocer a Frege y a Russell. Trasladado a Cambridge, estudió con Russell antes de la Primera Guerra Mundial. En 1921 aparece el texto alemán de su primera obra el *Tractatus lo-*

“Siendo un muchacho estuvo fuertemente influido por la principal obra de Schopenhauer, “*El mundo como voluntad y representación*” y veremos que esta influencia persiste en el *Tractatus*, si bien los únicos filósofos hacia quienes se reconoce deudor son Frege y Russell(...) Dijo a Von Wright que no hacía demasiado caso de Spinoza ni de Hume, aunque la interpretación que hizo el Círculo de Viena del *Tractatus* le aproximaba mucho a Hume.” AYER, A.J, *Wittgenstein*, Barcelona, Crítica, 1986, p.26

⁵“La filosofía de Wittgenstein es kantiana del principio al fin. Tampoco cambia jamás en otros sentidos (...) Wittgenstein nunca dominó el impulso kantiano de demostrar las categorías fundamentales del pensamiento y la experiencia.” SHWAYDER, D.S, “El pensamiento de Wittgenstein sobre las matemáticas” en WINCH, P, *Estudios sobre la filosofía de Wittgenstein*, Buenos Aires, EUDEBA, 1971, p.49. Ver también HINTIKKA, JAAKO “*Cuantificadores, juegos del lenguaje y argumentos trascendentales*” en *Lógica, juegos del lenguaje e información. Temas kantianos de la filosofía de la lógica*, Madrid, Tecnos, 1976.

⁶ “Así, Wittgenstein es para mí el fenomenólogo por autonomía.” BRAND, GERD *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1981, p.12

⁷ Ver MONK, RAY, *Ludwig Wittgenstein*, Barcelona, Anagrama, 1990, p.127

logico-philosophicus bajo el nombre "Logisch-Philosophische Abhandlung", en el último número de *Annalen der Naturphilosophie*, de Wilhelm Ostwald y al año siguiente aparece la versión inglés-alemán.⁸ Aparte de esta obra y un artículo de 1929, todos los escritos de Wittgenstein han sido publicados póstumamente. El comentario de esta obra lo postergamos para exponer la génesis del concepto "juegos del lenguaje" propio de Wittgenstein, bajo la convicción de que este concepto marca una continuidad y una remarcación de las principales tesis sostenidas en el *Tractatus*.

Según Anthony Kenny, la primera vez que aparece la metáfora del juego, en la obra de Wittgenstein, es en una conversación con Schlick, en junio de 1930. Tras su retorno a Cambridge y a la filosofía, en 1929, empieza a advertir la importancia de caracterizar la relación entre el nombre y el objeto nombrado, problema que hasta entonces había considerado como una cuestión extra-filosófica y trivial. La íntima conexión que advierte ahora entre el significado y el uso de un término lo lleva a explorar los distintos juegos del lenguaje. En esta conversación, Wittgenstein sostiene que toda sintaxis es arbitraria, incluso los axiomas de las matemáticas, dado que lo que tienen de verdad es que rigen como las reglas en un juego de ajedrez. Las reflexiones propias de esta época se encuentran en *Cuaderno azul y Cuaderno marrón*⁹ y en *Investigaciones filosóficas*.

El *Cuaderno azul (Blue Book)* Wittgenstein lo dictó en las clases de Cambridge durante el curso de 1933-34 e hizo varias copias para repartir entre sus alumnos.¹⁰ En esta publicación ensaya un nuevo método filosófico donde introduce la noción de los "juegos del lenguaje", concepto que parece destinado a disipar las grandes fuentes de confusión filosófica. Con este método pretende atacar la confusión que generan preguntas del tipo: ¿qué es el tiempo?, ¿qué es el significa-

⁸ Durante los trimestres de primavera y verano de 1921, Wittgenstein reside en Trattenbach donde ejerce como maestro rural. En esa época recibe noticias de Russell quien, desde China, le comunica que su manuscrito quedó en manos de una discípula, Dorothy Wrinch, bajo las instrucciones de editarlo. Tras el rechazo por parte de Cambridge University Press, Miss Wrinch intenta con los editores de tres publicaciones alemanas y finalmente es Ostwald quien lo acepta por contener la Introducción de Russell, aclarando que, en otro caso, lo hubiese rechazado. Cuando Wittgenstein recibió una copia de esta edición, un año después, quedó horrorizado por la baja calidad de la edición y no fue hasta que apareció la edición inglesa, en 1922, que consideró a su obra adecuadamente editada. MONK, RAY, op. cit., p.197-199.

⁹ WITTGENSTEIN, L., W Band 5, *Das Blaue Buch, Eine philosophische Betrachtung (Das Braune Buch)*, en castellano *Los cuadernos azul y marrón*, Madrid, Tecnos, 1968

¹⁰ Wittgenstein comenzó el trimestre impartiendo dos cursos: "Filosofía" y "Filosofía para matemáticos". Estos cursos resultaron muy concurridos por lo que sorprendió a sus alumnos proponiendo dictar a un grupo selecto un escrito que luego sería repartido al resto. Este grupo incluyó a cinco alumnos preferidos: Skinner, Louis Goodstein, H.M.S. Coxeter, Margaret Masterman y

do?, ¿qué es el conocimiento?, las cuales suponen encontrar un sustantivo para nombrar en la respuesta. La búsqueda de la esencia, afirma Wittgenstein, representa un ejemplo del anhelo de generalidad que caracteriza a la indagación filosófica, desde Sócrates en adelante y que surge cuando se pretende imitar el método de la ciencia. A la noción de esencia opone la de “parecidos de familia”, noción que caracterizará a su propuesta.

Nos inclinamos a creer que debe existir algo en común a todos los juegos, pongamos por caso, y que esta propiedad común es la justificación para aplicar el término “juego” a los diversos juegos; puesto que los juegos forman una *familia* cuyos miembros tienen aires de familia. Algunos de ellos tienen la misma nariz, otros las mismas cejas, y otros la misma manera de andar, todas esas semejanzas se superponen. La idea de que un concepto general es una propiedad común de sus casos particulares está conectada con otras ideas primitivas y demasiado simples de la estructura del lenguaje.¹¹

El *Cuaderno marrón* (*Brown Book*) lo dictó a Francis Skinner y Alice Ambrose en 1934-35, y autorizó sólo tres copias que mostraba a amigos y discípulos preferidos. Rush Rhees afirma que el *Cuaderno azul* no era más que un conjunto de notas mientras que el *Cuaderno marrón* fue considerado durante cierto tiempo como un borrador preparatorio de *Investigaciones filosóficas*. En agosto de 1936 se registra la última revisión de una versión alemana del *Cuaderno marrón* cuando escribió con grandes trazos: “Dieser ganze ‘Versuch einer Umarbeitung’ vom (Anfang) bis hierher ist nichts wert” (Todo este intento de revisión, desde el comienzo hasta este punto, carece de valor), y luego se dedicó a lo que conocemos como la primera parte de las *Investigaciones filosóficas*.

El *Brown Book* está dividido en dos partes. El tema principal de la primera parte está dedicada a detallar diversos “juegos lingüísticos”, la segunda parte es un comentario sobre algunos conceptos como los de “reconocer”, “desear”, “recordar” y “comprender”. En estos textos la noción “juegos del lenguaje” parece usarla para refutar la idea de una forma necesaria del lenguaje. En el *Cuaderno azul* propone imaginar diferentes juegos de lenguaje pero en el *Cuaderno marrón* habla de diversos juegos de lenguaje, no como partes incompletas de un lenguaje, sino como lenguajes completos en sí mismos, como “sistemas de comunicación humana” (*Systeme menschlicher Verständigung*) e introduce la relación entre entendimiento y lenguaje. En este texto insiste en que “comprender” no es una única cosa. Hay tantas diversas formas de comprender como tan diversos son los

Alice Ambrose. Estas notas se encuadernaron con tapas azules y desde entonces se conocieron como el *Cuaderno azul*.

¹¹ WITTGENSTEIN, L., W Band 5 *Das Blaue Buch*, p.37, *Cuaderno azul*, ed. cit., p.45

mismos juegos del lenguaje, lo que sería una razón para afirmar que no hay ningún sistema general del lenguaje.

En *Cuaderno azul* critica la idea de que para lograr claridad en el significado de un término general haya que encontrar el elemento común a todas las aplicaciones del término. Este modo de encarar el problema no sólo no ha dado ningún resultado sino que hizo que los filósofos abandonasen, como irrelevantes, los casos concretos que son los únicos que podrían ayudar a comprender el uso del término general.¹²

Frente a las acusaciones de oscuridad e imprecisión de los términos, Wittgenstein recomienda:

Lo que hay que hacer en tales casos es contemplar siempre cómo se usan de hecho en nuestro lenguaje las palabras en cuestión (...). ¿Utilizamos un martillo de dos modos diferentes cuando golpeamos con él un clavo y cuando introducimos un taco en un agujero? ¿Y lo utilizamos de dos modos diferentes o del mismo modo cuando introducimos este taco en este agujero y cuando introducimos otro taco en otro agujero? ¿O solamente deberíamos llamarlos usos diferentes cuando en un caso introducimos algo en algo y, en otro, por ejemplo, rompemos algo? ¿O todo esto es utilizar el martillo de un solo modo y únicamente ha de hablarse de un modo diferente cuando utilizamos el martillo como pisapapeles? ¿En qué casos vamos a decir que una palabra se usa de dos modos diferentes y en cuáles que se usa de un solo modo?¹³

El estudio de los juegos del lenguaje es el estudio de las formas primitivas del lenguaje y este estudio es necesario para luego clarificar el problema de la verdad o falsedad de las proposiciones, del acuerdo o desacuerdo de las proposiciones con la realidad, de la naturaleza de las distintas modalidades proposicionales. Con esta idea Wittgenstein intenta disipar la niebla mental que envuelve el uso ordinario del lenguaje. Wittgenstein parece, en algunos tramos del *Cuaderno azul*, haber encontrado un método para "hacer transparente" los múltiples usos del lenguaje mediante un análisis del lenguaje ordinario. La idea de que el lenguaje común es una forma incompleta de otros lenguajes más complicados, aparece claramente rechazada en el *Cuaderno marrón*. Los juegos del lenguaje son concebidos como completos de tal modo que las funciones gramaticales de un lenguaje no tendrían correlato en otro y el posible acuerdo o desacuerdo con la realidad sería algo diferente en los distintos lenguajes.

El primer juego del lenguaje que imagina es el que usa un constructor y su ayudante. Con este célebre ejemplo, Wittgenstein critica la concepción de San Agustín al caracterizar el aprendizaje del lenguaje mediante definiciones ostensivas, al modo como se le enseña a un niño. La descripción que hace Agustín de

¹² WITTGENSTEIN, L. W., *Das Blaue Buch*, p.40, *Cuaderno azul*, ed. cit., p.91

¹³ WITTGENSTEIN, L. W., *Das Blaue Buch*, p.94, *Cuaderno azul*, ed. cit. p.91

Hipona es correcta, afirma Wittgenstein, para un lenguaje más sencillo que el nuestro. En el ejemplo propuesto hay piedras, ladrillos, losetas, vigas, columnas. *A* grita una de estas palabras tras lo cual *B* trae un determinado objeto. Wittgenstein propone imaginar una sociedad en la que éste sea el único lenguaje y un niño se “entrenara” en su uso, del mismo modo en que se entrena a un perro a obedecer órdenes por medio de ejemplos, recompensas y castigos. En estos casos, la palabra “ladrillo” tendría un uso distinto, podría representar la orden “tráeme un ladrillo”. A veces pensamos en el significado de los signos como en estados de la mente de la persona que los utiliza, a veces como en el papel que están jugando estos signos en un sistema de lenguaje. La conexión entre estas dos ideas se da a partir de la aceptación de que las representaciones que acompañan al uso de un signo, están causadas por el uso del signo “en un sistema de lenguaje particular”. Nos recuerda que William James menciona las sensaciones que acompañan el uso de “y”, “si”, “o” junto con ademanes, sensaciones visuales y musculares, pero no deben identificarse las sensaciones con sus significados, puesto que si en algún lenguaje la palabra “pero” significase lo que significa “no” en nuestro idioma, no deberíamos comparar los significados comparando las sensaciones que producen.

El segundo juego lingüístico que examina en este texto es una ampliación del anterior. Cuando al peón de albañil se le da la orden “¡Cinco losetas!, supone que el ayudante sabe de memoria la serie de palabras de uno a diez, va donde se guardan las losetas, toma una loseta por cada palabra y se las lleva al albañil. En el caso anterior, el ayudante obedecía las órdenes en silencio, pero ahora articula los numerales y toma un objeto cada vez que pronuncia el nombre de un número. En este lenguaje, el uso de los numerales se ha enseñado ostensivamente aunque la diferencia con el caso anterior estriba en que en el primer juego se señalaba un objeto y ahora se señala un número. En este caso, la misma palabra, por ejemplo “tres”, significará lo mismo aunque se señalen cosas distintas (ladrillos, piedras, etc.) o se enseñarán palabras distintas señalando a grupos de piedras de la misma forma. A diferencia del lenguaje anterior, en éste se ha introducido un tipo de instrumento completamente diferente al introducir los numerales.

Como en el ejemplo anterior, en el tercer caso de juego lingüístico, Wittgenstein introduce un nuevo instrumento de comunicación: un nombre propio. Ahora el albañil pronuncia el nombre de un ladrillo particular y su compañero se lo alcanza. Wittgenstein afirma que la enseñanza ostensiva de un nombre propio difiere de la enseñanza de un numeral y de un nombre de clase. Esta diferencia

no consiste en el acto de señalar y pronunciar una palabra, ni en ningún acto mental sino en el papel que la demostración (señalar y pronunciar) juega en el entrenamiento total y en el uso que se hace de ella en la práctica de la comunicación por medio de este lenguaje.¹⁴

Su argumento consiste en afirmar que el señalar no es decisivo en este uso del lenguaje. Al indicar, por ejemplo un jersey azul, no sabríamos si nos referimos al color o a la forma o a alguna otra cualidad. La diferencia, afirma Wittgenstein, no está en el acto de señalar sino más bien en lo que rodea a este acto en el uso del lenguaje

Wittgenstein construye, en los pasajes siguientes, una serie de juegos del lenguaje en los que introduce todo tipo de signos cuando dirige su atención a la construcción de diversos juegos, cada vez más complicados. Incluye el uso de las palabras “este” y “allí”, preguntas y respuestas, las palabras que designan colores, la noción de una serie infinita, las ideas de “pasado”, “presente” y “futuro”. Todos estos párrafos parecen destinados a refutar la idea de que las imágenes mentales son esenciales para la captación del significado.

Un punto crucial de la comparación entre el lenguaje y los juegos es que, en ambos, son imprescindibles *las reglas*. Pero aquí tanto las palabras “juegos” como “reglas” designan parecidos de familia. Lo que llamamos “regla” en un juego abarca cosas muy distintas, todas relacionadas. En algunos casos, la regla puede servir de ayuda para enseñar un juego, o bien la regla se aprende practicando el juego. Advierte Wittgenstein que si queremos que el concepto de regla arroje alguna luz sobre la naturaleza del lenguaje, debemos evadir el riesgo de incurrir en circularidad al afirmar que las reglas usadas requieren la comprensión del lenguaje para poder aplicarse. En el *Cuaderno marrón*¹⁵ examina la siguiente cuestión “¿a qué llamamos una regla?”, recurriendo a un ejemplo:

B va de un lado al otro de acuerdo con las reglas que le da A. A B se le ha entregado la siguiente tabla $a \rightarrow, b \leftarrow, c \uparrow, d \downarrow$. A da una orden construida con las letras de la tabla, por ejemplo: “aacadd”, B busca la flecha que corresponde a cada letra de la orden y se mueve en consonancia; en nuestro ejemplo así: $\rightarrow \rightarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \downarrow$.

La tabla de signos podría ser considerada una regla o la expresión de una regla, y puede ser usada de muy diversas maneras. B puede usar la tabla tantas veces

¹⁴ WITTGENSTEIN, L. W., Band 5 *Das Braune Buch*, p.119, *Cuaderno marrón*, ed.cit., p.114

¹⁵ WITTGENSTEIN, L. W., Band 5, *Das Braune Buch*, p.139 *Cuaderno marrón*, ed. cit., p.131

como A le da una orden, puede ser que B memorice las flechas cuando llegue a familiarzarse con ella. Es admisible que la capacidad de B para obedecer órdenes suponga algún adiestramiento anterior, no derivado del uso de la tabla. Wittgenstein insiste en que los diagramas, las señales y demás signos, nunca podrían usarse si no hubiese un adiestramiento. El adiestramiento mediante el que los niños aprenden definiciones ostensivas supone, para Wittgenstein, el seguimiento de una regla y este procedimiento es análogo al adiestramiento de un perro mediante recompensas o castigos. El seguimiento a una regla es un hábito o una costumbre que resulta de ejercicios repetidos. La regla es algo de aplicación repetida y no es algo que se pueda hacer una sola vez en la vida. Los distintos juegos sirven para apreciar las distintas aplicaciones de la palabra "regla", no para decir "lo que es una regla" ya que no se trata de encontrar una esencia oculta sino de mostrar los distintos usos.¹⁶

En el *Cuaderno azul* afirma Wittgenstein que no usamos el lenguaje conforme a reglas estrictas pero ello no afecta a su funcionamiento puesto que el lenguaje ordinario está perfectamente. El significado de una expresión depende de cómo seguimos usándola. No hay que pensar el significado como una conexión oculta que hace la mente entre una palabra y una cosa, ni que esta conexión contiene todo el uso de la palabra "como podría decirse que la semilla contiene al árbol".¹⁷ Lo que da significado a una orden, a una pregunta, a una palabra, es el papel que la manifestación de estos signos juega en la práctica total del lenguaje

En *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein utiliza la noción "juegos del lenguaje" para consumar una crítica demoledora a las tradicionales teorías acerca del lenguaje, tanto al esencialismo como al nominalismo ya que ambas interpretan las palabras como *nombres*, sin detenerse a describir su uso. Este nuevo abordaje del problema revela las insuficiencias de las teorías más conocidas, incluido el *Tractatus*. La obra comienza del mismo modo que el *Cuaderno marrón*, con una cita de *Las confesiones de San Agustín*.

Quando ellos (los mayores) nombraban alguna cosa y conseqüente con esa apelación se movían hacia algo, lo veía y comprendía que con los sonidos que pronunciaban llamaban ellos a aquella cosa cuando pretendían señalarla. Pues lo que ellos pretendían se entresacaba de su movimiento corporal: cual lenguaje natural de todos los pueblos que con mímica y juegos de ojos, con el movimiento del resto de los miembros y con el sonido de la voz hacen indicación de las afecciones del alma al apetecer, tener, rechazar o evitar cosas. Así, oyendo repetidamente las palabras colocadas en sus lugares

¹⁶ WITTGENSTEIN, L. W., Band 5, *Das Braune Buch*, p.144 *Cuaderno marrón*, ed. cit., p.134

¹⁷ WITTGENSTEIN, L. W., Band 5, *Das Blaue Buch*, p.116 *Cuaderno azul*, ed. cit., p.108

apropiados en diferentes oraciones, colegía paulatinamente de qué cosas eran signos y, una vez adiestrada la lengua en esos signos, expresaba ya con ellos mis deseos.¹⁸

Wittgenstein señala que este modo de presentar el aprendizaje de un lenguaje impone una imagen particular de la esencia del lenguaje, concretamente, la idea de que *las palabras del lenguaje nombran objetos*. De aquí surge la convicción de que cada palabra tiene un significado y que éste es el objeto por el que existe la palabra. Quién así describe el lenguaje parte del uso de los sustantivos como “*me-sa*” y piensa en las restantes palabras como

algo que ya se acomodará¹⁹

Las distintas escuelas filosóficas sostienen que “el nombre designa un objeto” o que “el nombre es como una etiqueta que se le coloca a la cosa”. No es que esta idea sea incorrecta, afirma Wittgenstein, sino incompleta, a lo sumo puede ser éste el modo de caracterizar un juego del lenguaje primitivo como es el juego de “nombrar”. Caracterizar el lenguaje de este modo es como decir “jugar consiste en mover fichas en un tablero”. La anterior es una definición demasiado incompleta, sólo sirve para los juegos de tablero.

Luego de examinar la teoría del lenguaje de San Agustín, la somete al siguiente ejemplo: envío a un niño a una tienda con un papel donde escribí “cinco manzanas rojas”. Suponemos que el tendero abre el cajón con el rótulo “manzanas” y así sucesivamente. De este modo aparece caracterizado un modo de usar un lenguaje más primitivo que el nuestro. Para oponerse a esta idea designativa del lenguaje que presenta San Agustín recurre a una cantidad de ejemplos, algunos ya usados en *Cuaderno azul* y *Cuaderno marrón*, destinados a mostrar que el modo ostensivo de aprendizaje del lenguaje no es más que un modo entre otros.²⁰ Se revela así el corto alcance de esta concepción sobre la esencia del lenguaje donde nombrar aparece como una *extraña* conexión de una palabra con un objeto,²¹ que envuelve el funcionamiento del lenguaje con una bruma que hace imposible la visión clara.²² El acento ahora estará puesto en marcar el vínculo que une los sig-

¹⁸ WITTGENSTEIN, L. W., Band 1, *Philosophische Untersuchungen* en adelante (PhU), I,1, p.237, en castellano *Investigaciones filosóficas*, Barcelona, Crítica, 1988, Parte I,1, p.18

¹⁹ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 1, p.238 *Investigaciones...*, I, 1, ed.cit., p.19

²⁰ “Agustín describe, podríamos decir, un sistema de comunicación; sólo que no todo lo que llamamos lenguaje es este sistema” WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I,3, p.239 *Investigaciones*, ed.cit., I, 3, p.21

²¹ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 38, p.259 *Investigaciones...*, ed.cit., I,38, p.57

²² WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 5, p.239 *Investigaciones...*ed.cit., I 5, p.21

nificados con los diversos usos del lenguaje, de tal modo que sería más fértil suponer que las palabras son como herramientas.

Piensa en las herramientas de una caja de herramientas: hay un martillo, unas tenazas, una sierra, un destornillador (...) tan diversas como las funciones de estos objetos son las funciones de las palabras.²³

Así la palabra "losa" puede cumplir varias funciones, puede designar a un objeto o representar una orden o una proposición. ¿De qué depende, entonces, el significado? La respuesta de Wittgenstein es contundente:

del papel que desempeña la palabra dentro de un juego del lenguaje.²⁴

En otros términos, *el significado está en el uso*.²⁵ El signo, concebido como una herramienta, atenta directamente contra la idea de una estructura general de la proposición, contra la existencia de un lenguaje ideal, de una esencia del lenguaje.

Imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida²⁶

La expresión "juegos del lenguaje" debe poner de relieve que hablar forma parte de una actividad que se plasma en las acciones de "dar órdenes", "describir objetos", "relatar un suceso", "hacer conjeturas", "enunciar y comprobar una hipótesis", "mostrar los resultados de un experimento en tablas y diagramas", "inventar y leer una historia", "actuar en un teatro", "cantar", "contar un chiste", "resolver un problema matemático", "traducir de un lenguaje a otro", "suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar", entre otros tantos. Esta pluralidad de modos de empleo del lenguaje contrasta con la empobrecida imagen que han dado los lógicos, incluido el autor del *Tractatus*, afirma Wittgenstein.²⁷

²³ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 11, p.243 *Investigaciones*, ed. cit., I, 11, p.27

²⁴ "Imaginate un juego del lenguaje en el que B, respondiendo a la pregunta de A, dé parte del número de losas o cubos que hay en una pila, o de los colores y formas de las piedras de construcción que están aquí y allá -Así, un parte podría sonar "Cinco losas". ¿Cuál es entonces la diferencia entre el parte o la aserción "Cinco losas" y la orden "¡Cinco losas!"? -Bueno, el papel que la emisión de estas palabras juega en el juego del lenguaje." WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 21, p.248 *Investigaciones...*, ed. cit., I 21, p.35

²⁵ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 43, p.262-263 *Investigaciones...*, ed. cit., I 43, p.61

²⁶ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 19, p.246 *Investigaciones...*ed. cit., I 19, p.31

²⁷ L. WITTGENSTEIN, W., PhU, I, 23, p. 250 *Investigaciones...*ed. cit., I 23, p.41

Wittgenstein inicia el análisis de una serie de juegos del lenguaje, destinados a profundizar en uno de sus temas emblemáticos: mostrar la génesis del error filosófico. Este error consiste en concebir el significado como algo misterioso y oculto. El hecho de nombrar aparece como el vínculo extraño de una palabra con un objeto, principalmente cuando el filósofo considera fijamente un objeto frente a él repitiendo innumerables veces un nombre o la palabra "esto"

Pues los problemas filosóficos surgen cuando el lenguaje *hace fiesta*. Y ahí podemos figurarnos ciertamente que nombrar es algún acto mental notable, casi un bautismo de un objeto. Y podemos también decirle la palabra "esto" al objeto, *dirigirle* la palabra —un extraño uso de esta palabra que probablemente ocurra sólo al filosofar.²⁸

Los problemas filosóficos surgen cuando la "rueda gira en el vacío", cuando el lenguaje "se va de vacaciones", cuando los filósofos imaginan que el nombrar es algún acto oculto del alma. En esta tradición, el discurso filosófico aparece como un juego del lenguaje específico que, sin embargo, tiene la pretensión de ser un discurso fundacional que arranca los conceptos de sus usos concretos. La crítica se dirige aquí a la filosofía como un saber que construye grandes sistemas. En contra del ideal intelectualista cartesiano y en solidaridad con el escepticismo, para Wittgenstein, la filosofía debería cumplir un papel destructivo, sobre todo en aquellos casos en que lo que se destruye no merece ser preservado: ídolos de pies de barro y castillos en el aire.

¿De dónde saca nuestro examen su importancia puesto que sólo parece destruir todo lo interesante, es decir, todo lo grande e importante? (Todo edificio en cierto modo; dejando sólo pedazos de piedra y escombros.) Pero son sólo castillos en el aire lo que destruimos y dejamos libre la base del lenguaje sobre la que se asientan.²⁹

Si la filosofía, para Wittgenstein, es esta potencia destructiva, ¿hay algún resquicio donde cumpla alguna función positiva? Al respecto afirma:

Queremos establecer un orden en nuestro conocimiento del uso del lenguaje: un orden para una finalidad determinada: uno de los muchos órdenes posibles; no *el* orden.³⁰

Wittgenstein insiste, en múltiples párrafos, en que la filosofía anterior se lanzó de manera equivocada a la búsqueda de la esencia (*Wesen*), de una esencia

²⁸ WITTGENSTEIN, L. W., PhD, I, 38, p. 259-260. *Investigaciones...* ed. cit., I 38, p. 57

²⁹ WITTGENSTEIN, L. W., PhD, I, 118, p. 301. *Investigaciones...* ed. cit., I 118, p. 127. Una idea similar de la filosofía como una empresa destructiva se encuentra en *El gran mecanograma* "Todo lo que la filosofía puede hacer es destruir ídolos. Y eso significa no hacer otros nuevos —por ejemplo, a partir de la ausencia de ídolos" Ver KENNY, ANTHONY, *El legado de Wittgenstein*, México, Siglo XXI, 1990, p. 77

común a los distintos usos de las palabras, al intentar escrutar sus mecanismos metafísicos. Este rechazo adopta el sentido de una autocrítica ya que también se aplica a su propia propuesta. Él mismo se coloca a la defensiva de un posible ataque a los juegos del lenguaje, objeción que podría haber realizado en la época en que escribió el *Tractatus*:

Pues podría objetarse ahora: ¡Tú cortas por lo fácil! Hablas de todos los juegos del lenguaje posibles, pero no has dicho qué es lo esencial de un juego de lenguaje y, por tanto, del lenguaje (...) Te ahorras, pues, la parte de la investigación que te ha dado en su tiempo los mayores quebraderos de cabeza, a saber, la tocante a la *forma general de la proposición* y del lenguaje.³¹

Wittgenstein renuncia explícitamente a la tarea de ensayar alguna tesis acerca del sustrato último del lenguaje. Ahora admite que no hay nada en común cuando emparentamos distintos fenómenos con la misma palabra, no hay ninguna esencia, ningún sustrato fijo, ningún *a priori* ideal dado que las semejanzas en cuanto surgen también desaparecen. Nuevamente, en este tema recurre a la analogía con los juegos. ¿Qué hay común a todos los juegos para ser nombrados con la misma palabra? Están los juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, etc, ¿son todos entretenidos, son todos de ganar o perder, son todos de habilidad o de suerte? Lo que tienen en común los distintos juegos son “parecidos de familia”. El significado de “juego” no tiene límites precisos. Pero, si fuera necesario, podrían establecerse tales límites. Fijar un límite para el significado, buscar la esencia de los juegos del lenguaje equivale a traicionar y anular el mismo concepto cuando indica que el lenguaje es una actividad, “una forma de vida”. Hablar de “el lenguaje” como de un fenómeno único y unívoco equivaldría a hablar del juego como si existiese sólo un único juego. El lenguaje ya no es concebido como una imagen o figura de la realidad, sino al modo de un instrumento del que pueden darse incontables usos. Junto con la versión figurativa del lenguaje, desaparece la noción de “forma lógica correcta”. Ahora, a las proposiciones no hay que corregirlas sino comprenderlas.

Llamaremos también ‘juego del lenguaje’ al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretelado.³²

³⁰ WITTGENSTEIN, L. W, PhU, I, 132, p.304. *Investigaciones...* ed. cit., I 132, p.131

³¹ WITTGENSTEIN, L. W, PhU, I, 65, p.276-277. *Investigaciones...* ed. cit., I, 65, p.85

³² WITTGENSTEIN, L. W, PhU, I, 7, p.241. *Investigaciones...* ed. cit., I, 7, p.25

Wittgenstein parece empeñado en “desenmascarar” el uso metafísico que se hace de las palabras en las ciencias o en la filosofía, en el campo de la ética o la estética, por ejemplo con las palabras “bueno” o “bello”, cuando se pretende recortar la definición verdadera. En estos casos, buscar la esencia se presenta como un problema *profundo*, como si bastara fijar la mirada para enfocar con nitidez tal esencia. La pregunta capital, planteada en el *Tractatus*, ¿qué es el lenguaje?, ahora se presenta como un falso problema. El propósito de estos escritos ya no es resolver este problema sino eliminarlo o disolverlo.

Quando los filósofos usan una palabra —‘conocimiento’, ‘ser’, ‘objeto’, ‘yo’, ‘proposición’, ‘nombre’ — y tratan de captar la *esencia* de la cosa, siempre se ha de preguntar: ¿Se usa efectivamente esta palabra de este modo en el lenguaje que tiene en su tierra natal?

Nosotros reconducimos las palabras de su empleo metafísico a su empleo cotidiano.³³

La conclusión de este planteo sería que *dar con el significado, no es dar con la cosa sino dar con el uso*. Así la filosofía no debe interferir en el uso del lenguaje, debe dejar todo como está, puesto que al ocuparse de estos problemas, no se trata de explicar la realidad sino de describir el uso del signo, dentro del juego en que aparece.

Ya desde sus primeros escritos, Wittgenstein critica la filosofía tradicional que intenta *explicar* la realidad al modo de la explicación científica.

Toda *explicación* tiene que desaparecer y sólo la descripción ha de ocupar su lugar. Y esta descripción recibe su luz, esto es, su finalidad, de los problemas filosóficos. Estos no son ciertamente empíricos, sino que se resuelven mediante una cala en el funcionamiento de nuestro lenguaje (...) Los problemas se resuelven no aduciendo nueva experiencia, sino compilando lo ya conocido. La filosofía es una lucha contra el empuje de nuestro entendimiento por medio de nuestro lenguaje.³⁴

La filosofía no es una metaciencia, es decir, no es una disciplina que estudia una totalidad y le da un fundamento. La filosofía no puede interferir en el uso efectivo del lenguaje, no puede tampoco fundamentarlo.³⁵ Si no es la búsqueda del fundamento, entonces, ¿cuál es el objetivo de la filosofía?

Mostrarle a la mosca la salida de la botella cazamoscasas.³⁶

³³ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 116, p. 300. *Investigaciones...*, ed. cit., I, 116, p. 125.

³⁴ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 109, p. 299. *Investigaciones...*, ed. cit., I, 109, p. 123.

³⁵ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 124, p. 302. *Investigaciones...*, ed. cit., I, 124, p. 129.

³⁶ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 309, p. 378. *Investigaciones...*, ed. cit., I, 309, p. 253. En un manuscrito Wittgenstein dice “la filosofía es una herramienta útil sólo en contra de los filósofos y en contra del filósofo dentro de nosotros” Ver KENNY, ANTHONY, *Wittgenstein*, ed. cit., p. 85.

Hay toda una mitología inserta en nuestro lenguaje y algunos de esos mitos conviene que sean removidos mientras otros pueden conservarse, a condición de ser reconocidos como tales. Wittgenstein insiste en que la filosofía consiste en la eliminación de los problemas filosóficos aunque reconoce que esta tarea no tiene fin puesto que se resuelven distintos problemas, no un *único* problema. Para atacar estos problemas hay distintos métodos, tantos como distintas terapias.³⁷ De tal modo que, bajo la óptica wittgensteiniana, la filosofía es concebida como una terapia que puede ser curativa o preventiva. Tal terapia consistiría en dar expresión a las dudas y las perplejidades. La perplejidad filosófica aparece a partir de un malentendido pero aclarado el malentendido, el problema desaparece, como desaparece la mosca cuando encuentra la salida del atolladero. La filosofía debería servir para transformar el sinsentido *latente* en sinsentido *patente*.

Un problema filosófico tiene la forma "no sé salir del atolladero".³⁸

Esta terapia contribuiría a disolver los falsos problemas al reconducir las palabras de su uso metafísico a su uso cotidiano. Cuando buscamos poner un orden en nuestro conocimiento, optamos por algunos de los órdenes posibles ya que no existe, afirma Wittgenstein, ningún orden ideal al cual deberíamos ajustarnos.

Así como en el *Tractatus* aparece la comparación entre proposiciones y pinturas, en *Investigaciones filosóficas* vuelve una y otra vez la idea de que *en el lenguaje jugamos juegos reglados acompañados de conductas sociales*. Esta tesis fundamenta el rechazo a la existencia de lenguajes privados. Todo juego del lenguaje es público, es el producto de una actividad social. Wittgenstein rechaza la posibilidad de un uso privado y sostiene que, quienes lo admiten, incurren en dos equivocaciones fundamentales: una acerca de la naturaleza de la experiencia y la otra acerca de la naturaleza del lenguaje. La primera consiste en admitir la posibilidad de una experiencia privada, la segunda consiste en el uso de la definición ostensiva.

¿Pero sería imaginable un lenguaje en el que uno pudiera anotar o expresar sus vivencias internas –sus sentimientos, estados de ánimo, etc. –para su uso propio? –¿Es que no podemos hacerlo en nuestro lenguaje ordinario? – Pero no es eso lo que quiero decir. Las palabras de este lenguaje deben referirse a lo que sólo puede ser conocido

³⁷ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 133, p.305. *Investigaciones...* ed. cit. I, 133, p.133

³⁸ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 123, p.302. *Investigaciones...* ed. cit., I, 123, p.129

por el hablante, a sus sensaciones inmediatas, privadas. Otro no puede, por tanto, entender este lenguaje.³⁹

Un lenguaje privado es un lenguaje en el que las palabras se refieren a sensaciones privadas. Pero ¿cómo se refieren las palabras a las sensaciones?, ¿cómo se aprenden los nombres de las sensaciones, por ejemplo de "dolor"? Wittgenstein rechaza la posición conductista,⁴⁰ aunque insiste en que no tendríamos ningún uso para la palabra si su aplicación estuviera separada de criterios de conducta. Es necesario acompañar el juego del lenguaje con un comportamiento que, en el caso de la palabra "dolor" sería la expresión de dolor. En *Zettel* examina este problema a partir del caso en que un niño aprende el uso de la palabra "dolor". Si el niño, dice Wittgenstein, se conduce en tal o cual forma en determinadas ocasiones, pienso que siente lo mismo que yo en tales casos. Si es así, el niño asocia la palabra con un sentimiento y emplea ésta cada vez que se produce ese sentimiento. En estos casos, el lenguaje es un auxiliar y una extensión de una conducta que llamaríamos natural o instintiva

Nuestro juego de lenguaje es una extensión de la conducta primitiva. (Pues nuestro *juego del lenguaje* es conducta.) (Instinto).⁴¹

Frente al problema: ¿son privadas las sensaciones?, Wittgenstein encuentra otros dos interrogantes: 1) ¿son incommunicables las sensaciones? y 2) ¿son inalienables las sensaciones? A ambas preguntas contesta negativamente. No se pone en duda el carácter privado de las sensaciones puesto que, dentro del juego lingüístico, la afirmación "las sensaciones son privadas" es una proposición gramatical. Lo que debe rechazarse es la idea que el nombrar sensaciones supone un acto de introspección análogo al de mirar dentro de una caja secreta. En un lenguaje privado sería necesario el uso de definiciones ostensivas privadas en una especie de ceremonia privada. Pero en un lenguaje privado no puede existir ningún criterio para distinguir lo verdadero y lo falso. Cualquier criterio de corrección es público, es el resultado de la aplicación de reglas que resultan de la aceptación o rechazo

³⁹ WITTGENSTEIN, L., W, PhU, I, 243, p.356. *Investigaciones...* ed. cit. I 243, p.219

⁴⁰ WITTGENSTEIN, L., "No eres después de todo un conductista enmascarado? ¿No dices, realmente, en el fondo, que todo es ficción excepto la conducta humana?" W, PhU, I, 307-308, pp.377-378 *Investigaciones...* ed. cit., I,307-308, p.251

⁴¹ WITTGENSTEIN, L., W, Band 8, *Zettel*, 545, p.402, en castellano *Zettel*, México, UNAM, 1979, 545, p.100.

de una praxis social. En el caso de un lenguaje privado no es posible tal apelación, de aquí la afirmación que tal lenguaje es un absurdo.⁴²

Hablar un lenguaje es parte de una actividad social, la cual está gobernada por reglas. En el lenguaje siempre hay una referencia a la norma pública, aunque se trate de sensaciones internas. La idea de confrontar dos impresiones en un lenguaje privado, Wittgenstein lo compara a la situación de comprar dos periódicos iguales para comprobar la verdad de las noticias. El rechazo a los lenguajes privados se sustenta en la convicción de que los lenguajes son, básicamente, juegos reglados. Un punto crucial para entender la comparación entre el lenguaje y el paradigma del ajedrez es que ambos suponen el empleo de reglas. Cuando usamos el lenguaje ordinario no es frecuente que reparemos en la presencia de las reglas. La aplicación de las palabras no está totalmente controlada por reglas, así como tampoco el tenis, por ejemplo, tiene una regla que controle la altura de la pelota o cuál es la fuerza que debe aplicarse en el saque y a pesar de estas limitaciones, el tenis es un juego reglado. Las reglas, al igual que los juegos, presentan parecidos de familia. Algunas sirven para aprender un juego, otras son un instrumento del propio juego. En otros casos, el juego se aprende mirando como juegan otros, sin necesidad de explicitar las reglas.⁴³

Ya en *Brown Books* había analizado el tema y en *Investigaciones* mantiene el mismo enfoque: el modo de estudiar la naturaleza de las reglas consiste en estudiar las expresiones de las reglas. Una de sus características es que requieren un adiestramiento en su uso. Wittgenstein insiste en que una regla es algo que debe ser repetido en numerosos casos, no en uno solo. El seguimiento de la regla no es algo que pueda hacer un solo hombre, una sola vez en la vida. Seguir una regla supone una práctica, un adiestramiento, una técnica aprendida a partir de prácticas sociales.

Entender una oración significa entender un lenguaje. Entender un lenguaje significa dominar una técnica⁴⁴

La noción "juegos del lenguaje" incluye la idea de que el lenguaje es una práctica que nos conforma a partir de las reglas que lo rigen. Estas reglas no son producto de un sujeto individual, pero tampoco son adjudicadas a un sujeto tras-

⁴² WITTGENSTEIN, L. W, PHU, I, 199-202, p.344-345. *Investigaciones...ed. cit.*, I, 199-202, pp. 201-203

⁴³ WITTGENSTEIN, L. W, PHU, I, 54, p.270-271. *Investigaciones...ed. cit.*, I, 54, p.75

cidental supraempírico. No hay "necesidad" en el uso de las reglas del lenguaje en el sentido en que tales reglas reflejen un orden *a-priori*. Nuevamente, Wittgenstein compara las reglas del lenguaje (matemático, religioso, ético, estético o cualquier otro) con las reglas del juego de ajedrez. No se trata de que las reglas funcionen porque son reflejo de un orden verdadero, ya que si resulta racional jugar al ajedrez no es porque represente algún tipo de racionalidad supraempírica, lo es porque hay un uso acordado de las reglas, las que, en sí mismas, son sólo convenciones.

Vistas las cosas de tal modo, ¿cuál es el papel de la lógica? Si la lógica y las matemáticas ocupan un lugar destacado entre las ciencias no es porque su objeto deba ser puro y nítido, sino por *la exactitud de sus reglas, las que son inexorables*. Wittgenstein rechaza la existencia de lenguajes ideales pero admite la de lenguajes normativos y las ciencias formales estarían construidas con leyes más inexorables aun que las leyes de la naturaleza.

3.2. La noción de "juego" en "juegos del lenguaje"

(Sprachspielen)

La expresión "juegos de lenguaje" (*Sprachspiel, language games*) fue introducido por Wittgenstein luego de una reformulación y revisión de las ideas del *Tractatus* en el sentido de una profundización de la posición ya asumida. Con esta toma de posición pretende destacar que lo primario del lenguaje no es la significación, sino el uso. El lenguaje puede ser comparado a un juego reglado: hay tantos lenguajes como juegos de lenguaje. Entender una palabra en un lenguaje equivale a saber cómo funciona, cuál es su uso, qué papel cumple dentro de un juego del lenguaje.

Para Wittgenstein, el lenguaje no es una suma de significados, independientes de sus distintos usos, por el contrario, es una actividad integrada a distintas formas de vida (*Lebensform*). El lenguaje es visto como una compleja trama de actividades regidas por reglas. Para ilustrar esta idea a menudo caracteriza el funcionamiento del lenguaje como un sistema de ruedas que engranan unas con otras y todas ellas con la realidad, de allí la crítica al lenguaje filosófico como *una rueda que gira en el vacío*. Lo que constituye la unidad de los juegos del lenguaje no es un significado puro o una definición real ni hay una esencia que tipifique tal significado sino "un aire de familia" (*Familiendähnlichkeit*). La idea de que hay

⁴⁴ WITTGENSTEIN, L. W., PhU, I, 199, p.344. *Investigaciones...* ed. cit, I, 199, p.201

una significación única del lenguaje o de los juegos del lenguaje estropea su comprensión. No hay una función en el lenguaje, así como no la hay en una caja de herramientas. No hay una función común en las distintas expresiones del lenguaje, hay innumerables modos de usar las palabras que se combinan, entrecruzan aunque guarden entre sí ciertos parecidos de familia. En los juegos del lenguaje no hay nada oculto. La idea de que hay alguna misteriosa conexión oculta entre el lenguaje y la realidad es lo que origina los llamados "problemas filosóficos" que, para Wittgenstein, no son más que perplejidades. El fin de la filosofía debería ser despejar tales perplejidades al "mostrarle a la mosca cómo salir de la botella". Pero una vez desencantada la relación sujeto-objeto ¿qué queda? Wittgenstein parece contestar a esta pregunta cuando afirma:

la profundidad de la esencia corresponde a la profunda necesidad de convención.⁴⁵

Si existe pluralidad de lenguajes y es imposible reducirlos todos a un universal, entonces la noción de juego no puede ser cristalizada en ningún significado fijo. Esta concepción afecta al carácter mismo de la fundamentación de las matemáticas pues la exigencia de unidad le parece ahora un mito. Para Wittgenstein la matemática no presupone una lógica, ni ésta descansa sobre verdades eternas. Según Cacciari,⁴⁶ ésta es la perspectiva ideológica que da lugar a la tesis del convencionalismo de la forma lógica puesto que este mundo hecho de pluralidad de conexiones, lenguajes, usos, no es por eso menos "objetivo". Sin formalización radical no hay racionalización posible sino conciliaciones ilusorias, metafísicas.

¿Qué es lo que me obliga? - ¿La expresión de la regla? - Sí, si he sido educado así alguna vez. Pero ¿puedo decir que me obliga a seguirla? Sí, si uno se imagina aquí a la regla, no como una línea a la que sigo, sino como un conjuro que nos mantiene encandilados

((“puro sinsentido y chichones”))⁴⁷

Este proceso de reversión del pensamiento negativo en un proceso de racionalización positiva de la convención, caracteriza la propuesta de los juegos del

⁴⁵ WITTGENSTEIN, L., "der Tiefe des Wesens entspricht das tiefe Bedürfnis nach der Übereinkunft", W, Band 6, *Bemerkungen über die Grundlagen der Mathematik*, (en adelante BGM) (1937-1938), 74, p.65, en castellano *Observaciones sobre los fundamentos de las matemáticas*, Madrid, Alianza, 1987, (1937-1938), 74, p.43

⁴⁶ CACCIARI, MASSIMO, KRIS. *Ensayo sobre el pensamiento negativo de Nietzsche a Wittgenstein*, México, Siglo XXI, 1982.

⁴⁷ WITTGENSTEIN, L, W, BGM, (1941-1944), 27, p.395. *Observaciones...ed. cit.*, (1941-1944), 27, p.334

lenguaje. La íntima conexión que advierte entre el significado y el uso de un término lo lleva a explorar los distintos juegos lingüísticos, y desde allí sostiene la arbitrariedad de todo sistema sintáctico, incluso en los sistemas axiomáticos de las matemáticas, dado que lo que tienen de verdad es que rigen como las reglas en un juego de ajedrez.

La comparación entre la sintaxis de un sistema axiomático y las reglas del ajedrez, se repite, varias veces, en conversaciones con Waismann. Esta analogía, al mismo tiempo que pone de relieve la arbitrariedad de todo sistema de signos, justifica la adopción del máximo formalismo. Podría darse el caso de un juego no jugado por nadie, este caso no invalida la noción de "juego". En cambio sí invalida o distorsiona la idea del juego, una actividad donde nadie respeta ninguna regla ya que ellas gobiernan, de un modo absoluto, el espacio que limitan. El rigor en el cumplimiento de la regla es el fundamento del formalismo.

La sintaxis no tiene fundamentos, por esto es arbitraria. Independientemente de su empleo y considerada en sí, es un juego, exactamente como el juego de ajedrez.

Esto es, por consiguiente, lo correcto del formalismo.⁴⁸

Observa Habermas que también Husserl compara los signos matemáticos con las fichas del ajedrez, pero aquí se evidencia la diferencia con Wittgenstein: la postulación de la existencia de significados puros. Sólo conociendo estos significados originarios podríamos saber qué hacer con las fichas del ajedrez, de tal modo que este platonismo del significado une a Husserl con Frege y lo distancia de Wittgenstein.⁴⁹

Respecto al formalismo, hay algo correcto y algo equivocado, afirma Wittgenstein. La verdad del formalismo es que permite tomar a toda la sintaxis como un conjunto de reglas de juego. Siguiendo con la analogía entre lenguaje y ajedrez, Wittgenstein afirma que un peón cumple un lugar lógico dentro del juego. El peón, independientemente de su aspecto, es una variable como lo es la "x" en la lógica. Frege se habría equivocado cuando planteó la siguiente alternativa: O tenemos que habérmolas con trazos de tinta en el papel o esos trazos son signos de algo. Esta alternativa no es correcta, no puede aplicarse al juego del ajedrez ya que las figuras no tienen significado. El significado del juego de ajedrez es lo que

⁴⁸ WAISSMANN, F. W., Band 3, *Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis Gespräche*, aufgezeichnet von Friedrich Waissmann, 19 Juni 1930 (bei Schlick), p. 104, en castellano *Wittgenstein y el Círculo de Viena*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973, p. 92

⁴⁹ HABERMAS, JÜRGEN; *El discurso filosófico de la modernidad*, Madrid, Taurus, 1989, p. 208

todos los juegos de ajedrez tienen en común.⁵⁰ El lenguaje no es una institución, no sirve para ningún fin preestablecido. A diferencia de otras actividades como “cocinar” o “lavar” que se definen por un propósito, “hablar” no se define por una finalidad. Quien, al cocinar, se guía por reglas distintas a las correctas, cocina mal, mientras que en el caso de quien se guía por reglas distintas al juego del ajedrez, sencillamente “juega un juego diferente (*spielt ein anderes Spiel*).⁵¹ Lo que puede decirse es que el lenguaje es un nombre colectivo.⁵²

La noción “juegos del lenguaje” contribuye a destruir la idea de una forma general de la proposición, desecha definitivamente la búsqueda del lenguaje ideal, de la esencia del lenguaje. Al perder la mirada esencialista, se redefine la misma noción de “juego”. La crisis del significado, vivida por Wittgenstein, contrasta con los logros alcanzados, por la misma época, por la *Wiener Kreis* cuando concibieron a la filosofía como un meta-lenguaje de las teorías científicas. En la concepción de Wittgenstein, no se da el caso de un juego correctamente jugado, ya sea juego lingüístico o matemático, sino después de que se haya establecido un orden. El *no saber jugar aún correctamente* formaría también parte del juego, es decir, el juego se define en relación con los jugadores. Enseñar a jugar, familiarizarse con las reglas o transformarlas, forma parte del juego. La convencionalidad del juego no es *a priori*, vive en el proceso de quien lo juega. En estas afirmaciones se revela el efecto desmistificador de esta concepción lúdica del lenguaje. La filosofía sólo puede poner un orden, que no podrá ser más que el orden normal, es decir, el orden ya establecido por las reglas, según es jugado. Si pretende excederse en esta tarea, la filosofía se transforma en búsqueda de la esencia, en metafísica. El conocimiento del formalismo como límite del lenguaje caracteriza, en su aspecto negativo, la concepción de los juegos del lenguaje. La máxima negatividad, se contrapone al máximo formalismo como anverso y reverso de la misma moneda.

3.3. El tratamiento del lenguaje en el *Tractatus*: comparación con la teoría de los juegos del lenguaje.

⁵⁰ WITTGENSTEIN, L., *W Zettel*, 320, pp.347-348. *Zettel*, ed. cit., 320, p.62

⁵¹ WITTGENSTEIN, L., *W Zettel*, 320, pp.347-348. *Zettel*, ed. cit., 320, p.62

⁵² WITTGENSTEIN, L., *W Zettel*, 322, p.348. *Zettel*, ed. cit., 322, p.62

Si un pensador es importante cuando introduce una ruptura, un cambio revolucionario en el campo de reflexión al que pertenece, entonces Wittgenstein es doblemente importante ya que influyó de manera decisiva en la filosofía contemporánea tanto con el *Tractatus* como con *Investigaciones filosóficas* aun cuando estas dos obras presenten algunas tesis conflictivas entre sí. Esta característica llevó a algunos a afirmar la existencia de dos Wittgenstein. En primer lugar ponemos a Bertrand Russell quien reconoce en el autor del *Tractatus* a un autor poseído de un auténtico genio filosófico, con el que mantuvo una intensa relación intelectual y personal. En contraste, menciona despectivamente con las siglas WII al responsable de toda una escuela filosófica de la que Russell tenía el peor concepto y al respecto afirma:

Sus doctrinas positivas me parecen triviales, y sus doctrinas negativas infundadas. No he encontrado en *Investigaciones filosóficas* de Wittgenstein nada que me pareciera interesante y no comprendo por qué toda una escuela halla sabiduría digna de consideración en sus páginas.⁵³

También Justus Hartnack⁵⁴ admite la existencia de dos Wittgenstein. El autor del *Tractatus*, afirma Hartnack, afectó al positivismo lógico del Círculo de Viena cuando aparece como un realista al plantear la opción entre el conocimiento científico o el silencio. En cambio, el segundo se muestra como un pragmático al embarcarse en una nueva navegación con la noción "juego del lenguaje", con una posición antiesencialista por identificar "significado" y "uso". Para este comentarista, entre las dos obras, hay un abismo. Al desmontar la teoría figurativa del lenguaje y reemplazarla por el análisis de los juegos del lenguaje, introduce una novedad radical y una ruptura comparable a la que efectúa Nietzsche entre *El origen de la tragedia* y *Humano demasiado humano*.

K.T.Fann,⁵⁵ también divide la filosofía de Wittgenstein en dos períodos: el primero propone un método *a-priori* para mostrar la esencia del lenguaje, así llega a la noción de proposición elemental y hecho atómico. Según esta teoría, el lenguaje es equivalente a lenguaje descriptivo ya que "decir" implica "describir".

⁵³ RUSSELL, BERTRAND, *My Philosophical Development*, p.216-217, citado por AYER, A.J, en *Wittgenstein*, Barcelona, Crítica, 1986, pp. 167-170. Wittgenstein también expresa sus ideas hacia Russell "Algunos filósofos (o como se les quiera llamar) sufren de lo que podría llamarse *loos problems* o pérdida de problemas. En tal caso, todo se les antoja absolutamente simple, y les parece que ya no existe ningún problema profundo, el mundo se hace vasto y chato y pierde toda profundidad; y lo que escriben se convierte en algo incalculablemente insulso y trivial. Russell y H.G.Well sufren de esto" WITTGENSTEIN, L. W, *Zettel*, 456, p.380 *Zettel*, ed. cit., 456, p.85

⁵⁴ HARTNACK, JUSTUS, *Wittgenstein y la filosofía contemporánea*, Barcelona, Ariel, 1972, p.25

⁵⁵ FANN, K. T., *El concepto de filosofía en Wittgenstein*, Madrid, Tecnos, 1975

Lo que puede decirse son las proposiciones de las ciencias naturales. Para este comentador, el tema central del *Tractatus* es la distinción entre “decir” y “mostrar”. Este criterio de demarcación permite delimitar las posibilidades del lenguaje. Luego de la vuelta a Cambridge, propone un método *a posteriori* para marcar los límites del lenguaje y en este viraje ubica la ruptura entre el primero y el segundo Wittgenstein pero encuentra las semillas del segundo en los *Notebooks*.⁵⁶ El cambio se habría producido como un producto de la tarea de enseñar a leer y escribir a los niños, donde tuvo oportunidad de apreciar la complejidad del lenguaje, a lo que se agregaron las críticas de Ramsey y Sraffa. En *Some Remarks on Logical Form*⁵⁷ propone un análisis del lenguaje que evidencia un viraje en su pensamiento. Este comentador no coincide con Max Black⁵⁸ quien sugiere que los pensamientos que se encuentran en *Investigaciones filosóficas* se encontraban en plena elaboración en la época del *Tractatus*, aunque no fueron cristalizados adecuadamente por la necesidad de publicar la obra.

Por otro lado, podemos agrupar a los que consideran a la obra de Wittgenstein como una unidad, entre los que encontramos distintos argumentos que apuntan a finalidades contrapuestas. Peter Winch propone combatir la idea, a su juicio completamente errónea, de que hay en Wittgenstein dos autores. Adjudica esta mala interpretación a la influencia de Russell, según el cual, luego de redactar el *Tractatus*, Wittgenstein abandonó su interés por la lógica para dedicarse al estudio del lenguaje natural. En este trabajo, Winch⁵⁹ intenta defender a Wittgenstein de la acusación de ser un behaviorista. Adscribe al autor del *Tractatus* a la tradición kantiana, donde la noción de “proposición elemental” es comparable a la de “juicio sintético a priori”, estableciendo conexiones con la teoría del esquematismo. Para este comentador, Wittgenstein recuerda a Kant cuando polemiza con Hume para quien todos los conceptos provienen de la experiencia sensible. En cambio, para Kant, la experiencia sensible es el primer paso del conocimiento y, en el siguiente, este material debe pasar por una estructura *a priori* que enlace los conceptos. Habría continuidad en la filosofía de Wittgenstein porque en el *Tractatus* lo dado es el objeto, la sustancia del mundo, lo inmutable y fijo. En cambio, en *Investigaciones*, el orden de prioridad está invertido ya que lo dado ahora son las

⁵⁶ WITTGENSTEIN, L., W, Band 1, *Tagebücher (1914-1916)*, en castellano *Diario filosófico (1914-1916)*, Barcelona, Planeta, 1986

⁵⁷ Conferencia publicada en 1929. Será el último trabajo publicado en vida. Ese mismo año, Wittgenstein defiende el *Tractatus* como tesis doctoral.

⁵⁸ BLACK, MAX, *A Companion to Wittgenstein's Tractatus*, citado por FANN, op.cit.

⁵⁹ WINCH, PETER, *Estudio sobre la filosofía de Wittgenstein*, Buenos Aires, Eudeba, 1971

formas de vida. El cambio es leve pero decisivo, no se trata ya de buscar lo oculto bajo el modo cotidiano de hablar sino de analizar el uso corriente del lenguaje.

Para Anthony Kenny⁶⁰ hay continuidad en la filosofía de Wittgenstein. Este intérprete admite el abandono de la noción de que las proposiciones atómicas son independientes entre sí, tesis que había permitido formular el llamado “atomismo lógico”. Las nociones “juegos del lenguaje” y “parecidos de familia” llevan a una reformulación antes que a un descarte de la teoría pictórica, según Kenny. La idea de que Wittgenstein fue el padre de dos filosofías distintas y desconectadas se basa en tres puntos principales:

- 1) En el *Tractatus*, Wittgenstein propone un atomismo filosófico, donde los elementos últimos del lenguaje son nombres simples que designan objetos simples. Estas proposiciones elementales son independientes entre sí.
- 2) En el *Tractatus*, Wittgenstein se interesa por la forma lógica de la proposición para llegar a la esencia ideal del lenguaje. En cambio, en *Investigaciones filosóficas* abandona la idea de que el lenguaje tenga una esencia para dedicarse a la descripción del uso real.
- 3) En el *Tractatus*, las oraciones tienen sentido cuando son pinturas de la realidad. Luego afirmará contundentemente que la proposición tiene significado en el uso, es decir, dentro del juego del lenguaje en el que participa.

Para Kenny, lo que afirma el punto primero es exacto. El segundo es, en parte exacto y en parte equivocado. El tercero es completamente inexacto. Con respecto al primer punto, afirma Kenny que es cierto que Wittgenstein abandona el atomismo lógico cuando pasa a interesarse por el análisis de los distintos usos. Con respecto a la esencia del lenguaje, abandona la idea de que tal esencia se encuentre en una estructura común a toda proposición para interesarse por las diversas formas cambiantes de vida que actuarían como modelos, sobre la base de “parecidos de familia”. En contra de otras interpretaciones, la teoría pictórica, según Kenny, sobrevive en textos de los años '30. Las nociones “juegos del lenguaje” y “parecidos de familia” llevan a una modificación antes que a un abandono de la teoría del *Tractatus*. En distintos textos, citados por Kenny, sugiere Wittgenstein la idea de que la teoría del significado como pintura no es que sea falsa sino que necesita ser complementada por la teoría del significado como uso. De allí deduce el comentarista que la teoría del lenguaje presente en *Investigaciones* no debe ser vista como rival sino como complementaria del *Tractatus*. A juicio de Kenny, lo más sor-

prendente de la filosofía de Wittgenstein es la continuidad en el tipo de filosofía que divide en seis afirmaciones:

- 1) *La filosofía es puramente descriptiva*: Wittgenstein se opone al tipo de filosofías que tratan de explicar el curso de la historia, que ofrecen pruebas de la existencia de Dios o cosas por el estilo. La filosofía no debería ampliar nuestro conocimiento sino ordenarlo.
- 2) *La filosofía no es una ciencia natural*: Esta afirmación contrasta con otra que circulaba en su época, según la cual, los enunciados filosóficos son verdades necesarias, verdades de donde todas las demás proposiciones extraen su verdad.
- 3) *Filosofía y pintura*: Desde el *Tractatus*, Wittgenstein insiste en que los enunciados filosóficos no son pinturas del mundo, en el mejor de los casos son ilustraciones de giros gramaticales del habla.
- 4) *La filosofía se compone de lógica y metafísica*: En *Investigaciones* el estudio de los juegos del lenguaje recibe también el nombre de “lógica” y sostiene que el trabajo del filósofo consiste en ponerle un freno a la metafísica. Ya desde el *Tractatus* considera a la metafísica como “filosofía descarriada” por confundir sus enunciados con los de la ciencia natural.
- 5) *La filosofía es la doctrina de la forma lógica*: El análisis russelliano, propio de la época del *Tractatus*, busca discernir entre lo que realmente se sigue de una proposición y lo que parece seguirse. Este examen de la forma lógica se sigue en el estudio de los juegos del lenguaje.
- 6) *Las proposiciones filosóficas tienen un carácter único*: En el *Tractatus* las proposiciones filosóficas sólo pueden ser mostradas, no dichas ya que son enunciados de carácter informativo. También en *Investigaciones* sostiene que los enunciados filosóficos sólo pueden ser recordatorios de lo obvio.

Entre los estudios sobre la obra Wittgenstein, que contribuyen a consolidar la tesis sobre la unidad, se ubica el libro de Allan Janik y Stephen Toulmin, *La Viena de Wittgenstein*.⁶¹ El objetivo de la obra es mostrar el ambiente intelectual en el que se gestó el *Tractatus*, en el esfuerzo por reconciliar al Wittgenstein lógico con el ético. Para hacerlo, investigan los principales personajes del ambiente intelectual de la Viena de principio de siglo. ¿En qué estaba pensando Wittgens-

⁶⁰ KENNY, ANTHONY, *Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1982

⁶¹ JANIK, ALLAN Y TOULMIN, STEPHEN, *La Viena de Wittgenstein*, Madrid, Taurus, 1983. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Ludwig Wittgenstein, los juegos del lenguaje y la Ética en Actas de las I Jornadas Nacionales de Filosofía y II Congreso de la AFRA*, Salta, agosto de 1991.

tein antes de escribir el *Tractatus* y mucho antes de conocer a Frege y Russell? Para lograr una mejor comprensión de la obra de Wittgenstein, proponen eliminar la división que comúnmente se hace entre composición musical, teoría física, periodismo político, arquitectura y lógica filosófica, y para ello convocan a Sigmund Freud, Arnold Schönberg, Adolf Loos, Oskar Kokoschka, Ernst Mach y Karl Kraus, entre otros. Con esta presentación esperan asentar la imagen de un único Wittgenstein, el hombre y el filósofo, el técnico de las tablas de verdad y el analista de los juegos del lenguaje. Para estos autores, la apropiación neopositivista de los empiristas lógicos habría oscurecido los orígenes intelectuales de su obra y de allí habrían partido los desencuentros con sus contemporáneos. Estos intérpretes consideran a Engelman una fuente de información de primera mano, dado el estrecho contacto que mantuvo con el autor del *Tractatus*, en la época en que fue redactado. Citan múltiples cartas donde Wittgenstein se muestra interesado en el tema de los límites del lenguaje y la ética. Estos investigadores pretenden mostrar la raíz del malentendido cuando los positivistas hicieron del *Tractatus* una lectura antimetafísica. En cambio, para los autores de este libro, el eje motivacional del *Tractatus* es Karl Kraus antes que Russell, puesto que la crítica del lenguaje que aparece en esta obra tiene una larga tradición vienesa, con influencias predominantes de Schopenhauer, Tolstoi y Kierkegaard. Entre los intelectuales vieneses, rescatan la decisiva influencia que habría ejercido Mauthner, discípulo de Schopenhauer, cuando denuncia el uso metafísico, con fines políticos, del lenguaje. Mauthner sostiene un escepticismo epistemológico radical, con el que no coincide Wittgenstein pero que actúa como elemento inspirador de su propuesta. También reconocen la influencia de Hertz y Boltzman en la formación intelectual del joven Wittgenstein. Todas estas referencias son convocadas por estos intérpretes como prueba del alejamiento de Wittgenstein de los problemas propios de un empirismo de raíz machiana. Esta interpretación del *Tractatus*, como una obra ética, es sólida y contundente, afirma Dominique Lecourt⁶² aunque considera que minimiza en extremo la influencia de Frege y Russell. De hecho, el Círculo de Viena vio en el *Tractatus* una confirmación de sus principales lemas y encontraron en Wittgenstein una teoría del conocimiento apoyada en los recientes logros de la lógica matemática.

⁶² LECOURT, DOMINIQUE, *El orden y los juegos*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1984, p.184

Como crítica al neopositivismo se sostiene que esta escuela no puede eliminar la metafísica con sus propias armas ya que se sustenta en tesis indemostrables -la existencia de hechos atómicos-, es decir, tan metafísicas como aquellas que pretende destruir. Pero esto no afecta a Wittgenstein. Si bien el autor del *Tractatus* puede ser ambiguo y oscuro en este tema, la reformulación de la teoría del significado alrededor de la noción “juegos del lenguaje”, lo aleja definitivamente de todo tipo de parentesco ideológico con el Círculo de Viena y lo coloca en una posición crítica a la metafísica mucho más radical y definitiva.

Vista a la distancia las controversias y desencuentros con sus contemporáneos, la obra de Wittgenstein aparece con todo el vigor de su honestidad intelectual. Como él mismo reconoce en el prólogo de *Investigaciones*, el suyo es un pensamiento en zig-zag, que rehuye seguir un curso fijo, que necesita pasar varias veces por el camino ya recorrido para encontrar un nuevo ángulo, un rincón todavía no explorado. Este esfuerzo por multiplicar las perspectivas, por no detenerse en un sistema, requiere también del lector una gimnasia especial que termina por defraudar a quienes quieren estabilizarlo o detenerlo en una teoría. En el año 1945, Wittgenstein se refiere a las ideas contenidas en el *Tractatus* como mis “viejos pensamientos” y reconoce en ellos graves errores. Si bien, en alguna medida, es responsable del uso que hicieron los positivistas lógicos de su obra, por no publicar a tiempo un deslinde de responsabilidades, tampoco publicó en vida sus “nuevos pensamientos” quizás bajo la sospecha, confirmada por los hechos posteriores a su muerte, de que no contribuirían a despejar el equívoco sino a reforzarlo. Es absurdo buscar en los grandes pensadores, siempre expuestos a las refutaciones, la serena tranquilidad propia de los dogmas religiosos. Aunque es apreciable una evolución en el pensamiento de Wittgenstein, que lo lleva a profundizar la crítica a la metafísica inserta en el discurso filosófico, también es legítimo buscar “hilos de Ariadna” que nos permitan encontrar una continuidad en su pensamiento. Como bien observa Kenny, es posible que el propio Wittgenstein haya exagerado las diferencias entre el *Tractatus* y las *Philosophische Untersuchungen*, no obstante, a medida que pasa el tiempo podemos apreciar que son tan interesantes las semejanzas como las rectificaciones.

El *Tractatus* afronta un desafío propio de la época, la necesidad de clarificar la relación entre el lenguaje y el mundo, y para ello presenta una “teoría pictórica”. En una carta enviada por Wittgenstein a Russell, desde su reclusión en Mon-

tecassino, hace hincapié en el valor de las tautologías como un tema central del *Tractatus*. Allí afirma:

Ahora bien, me temo que no hayas realmente captado mi afirmación principal, de la que toda la cuestión de las proposiciones lógicas sólo es un corolario. El punto principal es la teoría de lo que puede expresarse (*gesagt*) por las proposiciones, esto es, por el lenguaje (y, lo que equivale a lo mismo, lo que puede ser *pensado*), y lo que no puede ser expresado por proposiciones, sino sólo mostrado (*gezeigt*): creo que éste es el problema cardinal de la filosofía.⁶³

Según esta teoría, las proposiciones son figuras de hechos. No cualquier proposición es una figura, sólo lo son las que figuran hechos atómicos, es decir, las proposiciones atómicas. Un hecho es lo que se corresponde con una proposición atómica verdadera. Así, las proposiciones dotadas de sentido son aquellas susceptibles de figurar o dibujar hechos atómicos mientras que su negación también enuncia una situación posible. El proceso de confrontación con la realidad decide qué proposición es verdadera o falsa.⁶⁴ Este argumento le sirve a Wittgenstein para distinguir entre "decir" y "mostrar", dibujando con esto un límite entre lo que puede ser dicho (las proposiciones de las ciencias fácticas) y lo que sólo puede ser mostrado (las proposiciones de la ética, la religión y la estética).

La proposición muestra aquello que dice, la tautología y la contradicción muestran que no dicen nada. (*Der Satz zeigt was er sagt, die Tautologie und die Kontradiktion, dass sie nichts sagen*)⁶⁵

En este sentido, las tautologías y contradicciones no tienen contenidos de verdad, carecen de sentido aunque pertenecen al simbolismo. Si bien la tautología no representa ningún estado de cosas, permite *todos* los posibles estados de cosas mientras que la contradicción

llena todo el espacio lógico y no deja a la realidad ni un punto.⁶⁶

Pero ni una ni otra determinan ninguna figura de la realidad. Si bien las verdades de la lógica no dicen nada (*sense-less*), muestran las propiedades del mundo.

⁶³ WITTGENSTEIN, LUDWIG, *Cartas a Russell, Keynes y Moore*, R37, Madrid, Taurus, 1979, p.68

⁶⁴ Parte de la sustancia de esta teoría, si fuera correcta, consistiría en hacer imposible y superflua la teoría de los tipos de Russell. Según Wittgenstein, la teoría de los tipos pretende decir lo que no se puede, aunque la distinción entre "decir" y "mostrar" no trataría de revisar la teoría de Russell sino de demostrar que es superflua. Ver BARTLEY III, WILLIAM WARREN, *Wittgenstein*, Madrid, Cátedra, 1987, p.81

⁶⁵ WITTGENSTEIN, L, W, Band 1, *Tractatus logico-philosophicus*, (en adelante T), 4.461, p.43

⁶⁶ WITTGENSTEIN, L, W, T, 4.463, p. 43-44

La proposición *muestra* la forma lógica de la realidad. La exhibe. (*Der Satz zeigt die logische Form der Wirklichkeit. Er weist sie auf.*)⁶⁷

Lo que expresa el lenguaje no podemos expresarlo por el lenguaje. Esta distinción es determinante porque especifica el campo de la lógica que, al delimitar lo decible, limita lo pensable desde dentro. Los enunciados de la lógica no son los únicos que tienen esta capacidad de mostrar, pero tienen la particularidad e importancia de que “muestran la lógica del mundo”, aunque no describen ningún hecho, puesto que no hay hechos lógicos. La lógica precede a toda experiencia, en el sentido de que penetra en todo lo decible aun cuando ella misma es indecible. Lo que se desprende de este planteamiento es que las proposiciones que muestran la realidad, entre las que se encuentran las propias afirmaciones del *Tractatus*, son “sin sentido”, lo que no implica que deban ser dejadas de lado para dedicarse a hacer ciencia, como entendieron los neopositivistas.⁶⁸ El reconocimiento del límite tiene como valiosa función clarificar el mundo. En 6.44 afirma:

No es lo místico *como* sea el mundo, sino *que* sea el mundo. (Nicht wie die Welt ist, ist des Mystische, sondern dass sie ist).⁶⁹

Las proposiciones de la lógica son todas analíticas, no confirman ni desmienten nada, sin embargo su relación con el mundo está “dada”. La lógica no explica nada sino que formaliza los límites de la proposición. En este sentido, lo místico muestra también lo inexpresable, los límites del lenguaje representativo más allá del cual rige el silencio. La relación lenguaje-mundo permanece en el ámbito de lo inefable.

Es interesante observar la alianza, presente en el *Tractatus*, entre lógica y ética. Los enunciados de la lógica son tautologías que, si bien no dicen nada acerca de la

⁶⁷ WITTGENSTEIN, L. W. T., 4.121, p.33

⁶⁸ Ayer dibuja un paisaje muy completo de la influencia que ejerció el *Tractatus* en los ámbitos académicos europeos. Inmediatamente de ser publicado, sólo fue conocido en algunos círculos de Viena y de Inglaterra, hasta que el Círculo de Viena lo adoptó entusiastamente. Wittgenstein mantuvo contactos personales con Schlick, Waisman y Carnap pero, tras la muerte del primero, se alejó abruptamente de estos filósofos, sobre todo de Carnap, al que acusó de plagio. Con respecto al resto de los miembros, Hans Hahn, Otto Neurath, Gödel y el mismo Ayer, aceptaron sin cuestionar que la metafísica debía ser relegada al lugar de los enunciados sin sentido. Alrededor de los años '30 influye en el desarrollo de la filosofía analítica. En Oxford, Wittgenstein es un desconocido hasta 1932 y en Cambridge apenas circula entre unos pocos estudiosos hasta que en 1929 regresa al Trinity College. En este período, mientras los neopositivistas se inspiraban en su obra, el propio Wittgenstein se encontraba reelaborando su obra. Ver. AYER, A.J., *Wittgenstein*, Barcelona, Crítica, 1986

⁶⁹ WITTGENSTEIN, L. W. T., 644, p.84. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Nietzsche y Wittgenstein, del juego infantil a los juegos del lenguaje en Perspectivas nietzscheanas 2*, Buenos Aires, agosto de 1993, pp. 9-25

realidad, permiten mostrar las propiedades del mundo. En este sentido, la lógica es trascendental, es decir, condición de posibilidad para poder hablar del mundo. Respecto a la ética, el planteo es el mismo. Los enunciados éticos no nos dicen cómo es el mundo sino que lo muestran como *sub specie aeterni* (6.45). En este sentido, la ética es trascendental. En 6.43 Wittgenstein señala:

Si la voluntad, buena o mala, cambia el mundo, sólo puede cambiar los límites del mundo, no los hechos. No aquello que puede expresarse con el lenguaje.⁷⁰

Las verdades de la ética, una vez que transforman los límites del mundo, que clarifican los problemas de “mi mundo”, son escaleras que hay que tirar para dedicarse a actuar. En tal caso, el valor de la teoría es puramente instrumental. En el esfuerzo por frenar los desbordes de la metafísica y ubicar los límites del lenguaje, Wittgenstein va mucho más allá que Kant al descartar la posibilidad de fundamentación racional del discurso ético.

De la voluntad como sujeto de la ética no se puede hablar: Y la voluntad como fenómeno, sólo interesa a la psicología.⁷¹

A la vez que descarta la posibilidad de fundamentar un sujeto moral, al modo kantiano, Wittgenstein reconoce la irreductibilidad de lo ético a un plano científico. Si bien de la ética no es posible hablar, Wittgenstein admite que la tendencia a decir algo en este terreno es irrefrenable y por eso propone poner los límites desde dentro del lenguaje. En distintos párrafos, mantiene esta tesis de largo alcance, donde sostiene que no hay ninguna parte de la experiencia del mundo que sea al mismo tiempo *a-priori*. No hay ningún sujeto para garantizar o fundar por anticipado un acuerdo de nuestras representaciones con el mundo. En todo caso, tal intento cae fuera de los límites del lenguaje. La conclusión del *Tractatus* es un llamamiento al silencio y, en este esfuerzo de autolimitación, evidencia el rechazo a las categorías básicas de los sistemas morales. Esta posición no implica afirmar que la ética sea contraria al discurso argumentativo sino que sus fundamentos están en otro lado.

En 1919, Wittgenstein abandona el trabajo filosófico, manifestando de este modo una toma de posición práctica respecto a sus ideas publicadas. Desde 1920 a

⁷⁰ WITTGENSTEIN, L., W, T, 6.43, p.83

⁷¹ WITTGENSTEIN, L., W, T, 6.423, p.83

1926 se dedica al magisterio y en esta época recopila un glosario de términos alemanes para uso en las escuelas primarias. Esta investigación, realizada sobre el uso del lenguaje en los niños, podría ser uno de los factores inspiradores del análisis de los juegos del lenguaje. Luego de su vuelta a Cambridge, Wittgenstein trabajó intensamente en sus nuevas ideas, aunque no publicó ningún libro.

La crítica general del lenguaje, asumida por Wittgenstein, debería mostrar que la lógica y la ciencia desempeñan un papel descriptivo dentro del lenguaje, que hacen posible la representación del mundo mientras que las cuestiones relativas a la ética, la estética y la comprensión general del mundo forman parte de una visión mística que se mantiene en el ámbito de lo indecible. La distinción entre “decir” y “mostrar”, que encontramos en el *Tractatus*, sirve para marcar el límite más allá del cual no podemos realizar afirmaciones de orden descriptivo. Lo decible son las proposiciones que se refieren al mundo, entre las que encontramos los enunciados científicos, en cambio los que corresponden a la ética, la estética y el yo caen dentro de lo indecible, de lo místico ya que la relación lenguaje-mundo es inefable. La noción de “juegos del lenguaje” completa la tarea de ajustar los límites ya que incluye la idea de que el lenguaje es una práctica que nos conforma a partir de las reglas que lo rigen, las que no son más que el producto de una determinada forma de vida. A diferencia de la época del *Tractatus*, la relación entre el signo y sus usos le parece de primera importancia en los años 1930. Sostiene en esta época que toda sintaxis es arbitraria dado que lo que tiene de verdad es que rige como las reglas de un juego. Lo común a todos los lenguajes es que se desarrollan bajo la forma de *juegos*, es decir, adquieren sentido en la medida en que se respetan sus propias reglas, las cuales crean un ámbito de normatividad, de orden. Wittgenstein advierte que buscar la esencia del lenguaje sólo conduce a callejones sin salida, por el contrario advierte la fertilidad de la concepción del lenguaje como un juego reglado: descarta la idea de un lenguaje ideal, concibe al lenguaje como una actividad nunca terminada que determina una “forma de vida”. El problema que se genera acerca de la postulación de un juego del lenguaje ideal o de un juego último al cual remitir la diversidad de los distintos juegos parece ser resuelto por Wittgenstein destacando el carácter de las reglas, las que en los lenguajes normativos rigen de un modo “inexorable”, de allí la semejanza con el juego de ajedrez. El máximo formalismo se deriva de la convencionalidad de la norma, el seguimiento de la regla es la base de estos juegos que no remiten a ningún orden verdadero puesto que expresan, en cada caso, alguno de los órdenes

posibles, los que viven en el proceso de quienes los juegan. Desde este punto de vista, la filosofía puede poner un orden pero no puede explicar conclusivamente ningún orden último. Los argumentos que permitirían fundamentar el acuerdo entre las representaciones y el mundo caen fuera de los límites del lenguaje. Con estas afirmaciones, Wittgenstein nos previene del peligro de propagar el mito del simbolismo que consiste en dejarse llevar por el espejismo que crea el lenguaje y con ello ahogar, en el ruido de las palabras, los pensamientos filosóficos.

(Así como a veces se puede reproducir una música sólo en el oído interno, pero no silbarla porque el silbido ahoga la voz interna, así también, algunas veces es tan baja la voz de un pensamiento filosófico, que el ruido de las palabras habladas lo ahoga y ya no puede oírse, si a uno se le plantea una cuestión y tiene que responderla).⁷²

Wittgenstein admite el poder destructivo de la filosofía, la capacidad de derribar ídolos y esta tarea se inscribe en la misma línea que, desde el campo de la literatura, anuncian la pérdida de confianza en el poder de la palabra y su creencia en la mendicidad del lenguaje, en especial cuando da lugar a un parloteo sin gusto e indecente sobre la moralidad y la política.

En la bibliografía de los últimos años, encontramos un amplio debate sobre cómo contextualizar la obra de Wittgenstein, sobre todo a partir del rechazo de la idea de que hay dos Wittgenstein. Es frecuente que se ubique su ancestro filosófico en Schopenhauer pero colocándolo en el contexto cultural de la Viena finisecular de la crisis y caída del imperio austrohúngaro. Para estos autores, el eje motivador del *Tractatus* es el deseo de reconciliar la física de Hertz y Boltzman con la ética de Kierkegaard y Tolstoi y desde esta perspectiva pretenden subsanar la incisión que produjo la interpretación positivista al propalar la existencia de dos etapas distintas en la obra del filósofo austriaco.⁷³ Vistas las cosas de este modo, es explicable que su vida intelectual haya estado signada por una suma de equívocos: con Frege y Russell, con Popper, con los miembros del Círculo de Viena y de la Escuela de Oxford.⁷⁴ En buena medida, la filosofía posterior, marcada por el

⁷² WITTGENSTEIN, L. W., *Zettel*, 453, 84 *Zettel*, ed. cit., 453, p.379

⁷³ Ver JANIK, A. y TOULMIN, S., *La Viena de Wittgenstein*, Madrid, Taurus, 1983

⁷⁴ Ver LECOURT, DOMINIQUE, *El orden y los juegos*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1984, la polémica entre Wittgenstein y Popper. Respecto a los malentendidos con los miembros del Círculo de Viena, afirma AYER, ed. cit., p.46 "Sin embargo, hoy está claro que, en su aspecto central, la perspectiva del *Tractatus* fue mal interpretado por los miembros del Círculo de Viena y los jóvenes filósofos ingleses fuertemente influidos por él, incluyéndome a mí (...) Dimos por supuesto que él creía que la metafísica no tenía valor, mientras que, en la medida en que la equiparaba con lo que él llamaba "lo místico" e incluía en ella juicios de valor y la apreciación del sentido de la vida, su actitud era mucho más afín a la de Kant, cuyas críticas a la metafísica pretendían limitar el alcance del entendimiento en los asuntos de la fe."

giro lingüístico, estuvo caracterizada por los debates en torno a la apropiación de la idea de los juegos del lenguaje. Entre las polémicas que signaron los últimos años se encuentra el debate modernidad-postmodernidad donde la figura de Wittgenstein es apropiada, bajo tesis antagónicas. En el punto siguiente se exponen algunos de los argumentos de Lyotard y Habermas, los dos principales contendientes para, a modo de conclusión, criticar a ambos por hacer un uso de la idea de los juegos del lenguaje que traiciona la intención wittgensteiniana de remarcar los límites del lenguaje significativo al intentar decir algo acerca de la totalidad de los juegos.

3.4.El debate en torno a la interpretación de los juegos del lenguaje: la polémica modernidad-postmodernidad

El término "postmoderno" se hizo de uso corriente después de la publicación de *La condición posmoderna* de Jean-François Lyotard. Una vez establecido, se lo asoció a otros autores franceses. Durante los años ochenta y, a pesar del distanciamiento de alguno de ellos, los nombres de Jacques Derrida, Michel Foucault, Jean Baudrillard y el mismo Lyotard fueron asimilados como postmodernos. Lyotard define lo postmoderno como "la incredulidad acerca de los grandes relatos (*grands récits*)".⁷⁵ La principal metanarración en cuestión pertenece a la línea ilustrada que ve la legitimación de la ciencia en su capacidad emancipadora. Según este autor, el conocimiento moderno se justifica en relación con grandes narraciones tales como la creación de riqueza o la revolución de los trabajadores. Lyotard desmonta esta pretensión afirmando que ya no podemos recurrir a tales discursos. La ciencia, que en el pasado se consideraba la piedra de toque del conocimiento legítimo, ha perdido su supuesta unidad, cada forma de discurso está obligado a generar por sí misma su propia autoridad, todo lo que queda son "redes flexibles de juegos de lenguaje".

La legitimación es el proceso por el cual un legislador se encuentra autorizado a promulgar esa ley como una norma. Sea un enunciado científico; está sometido a la regla: un enunciado debe presentar tal conjunto de condiciones para ser aceptado como científico. Aquí, la legitimación es el proceso por el cual un "legislador" que se ocupa del discurso científico está autorizado a prescribir las condiciones convenidas (en gene-

⁷⁵ LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, *La condition post-moderne: rapport sur le savoir*, Paris, 1979. La traducción inglesa no se publicó hasta 1984, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester University Press, 1984, en castellano *La condición postmoderna: informe sobre el saber*, Madrid, Catedra Teorema, 1986

ral, condiciones de consistencia interna y de verificación experimental) para que un enunciado forme parte de ese discurso, y pueda ser tenido en cuenta por la comunidad científica.⁷⁶

La comparación entre ley jurídica y ley científica no es arbitraria. Para Lyotard esta comparación se justifica en la hermandad que encuentra entre el tipo de lenguaje que se llama ciencia y el que se llama ética y política ya que poder y saber son las dos caras de un mismo asunto. En este punto central de la crítica al proyecto moderno, Lyotard recurre a la noción “juegos del lenguaje” de Wittgenstein. Lyotard expresa tres observaciones a propósito de los juegos del lenguaje. La primera es que las reglas no se legitiman por sí mismas, forman parte de un contrato, explícito o no, entre jugadores. La segunda es que a falta de reglas, no hay juego y que una modificación de las mismas cambia la naturaleza del juego. La tercera dice que todo enunciado debe ser considerado como una “jugada” dentro de un juego.

Esta última observación lleva a admitir un primer principio que subtiende todo nuestro método: que hablar es combatir, en el sentido de jugar, y que los actos de lenguaje se derivan de una agonística general.⁷⁷

Lyotard propone el concepto de *agon* (lucha) para caracterizar al lenguaje en lugar de “comunicación” y retrotrae este uso a la ontología de Heráclito, la dialéctica de los sofistas y, por supuesto, también a Nietzsche. Esto no significa, aclara el autor, que se juega para ganar. Se puede hacer una jugada por el simple placer de inventarla pero, aun allí, habría un sentimiento de triunfo. La idea de una agonística del lenguaje se complementa con otro principio: “el lazo social está hecho de “jugadas” del lenguaje”.⁷⁸ La teoría de la información, en su versión cibernética trivial, deja de lado el aspecto agonístico del lenguaje, desconoce que los átomos están situados en el cruce de relaciones pragmáticas. Cada uno sufre las jugadas de los otros que suscitan “contra-jugadas” reactivas. Esta atomización de lo social en redes flexibles de juegos de lenguaje puede parecer bien alejada de la realidad moderna, afirma Lyotard. En la sociedad contemporánea, sociedad postindustrial, cultura postmoderna, la diseminación de juegos del lenguaje parece disolverse en el propio sujeto social, desde este punto de vista. Si bien el lazo so-

⁷⁶ LYOTARD, J.F., *La condición postmoderna...*, ed. cit., p.23

⁷⁷ LYOTARD, J.F., *La condición postmoderna...*, ed. cit., p.27

⁷⁸ LYOTARD, J.F., *La condición postmoderna...*, ed. cit., p.28 “Lo que se precisa para comprender de esta manera las relaciones sociales, a cualquier escala que se las tome, no es únicamente una

cial es lingüístico, es un entramado donde se entretajan distintas reglas bajo la interpretación de que tales juegos tienen autonomía entre sí y hasta puede predicarse la "inconmensurabilidad" entre ellos. Los juegos del lenguaje son muchos, y el juego del lenguaje descriptivo, que es el de la ciencia, es uno entre otros. Lyotard insistirá en la idea de que la postmodernidad no tolera metarrelatos porque cada juego del lenguaje juega su propio juego, del mismo modo que la ciencia juega el suyo. Según Lyotard, hoy en día, la ciencia juega su propio juego del lenguaje y es incapaz de legitimar los otros juegos. Ya no existe ningún fundamento metodológico seguro, las certidumbres de la ciencia se han derrumbado y el conocimiento, tal como lo entendieron los modernos, se ha desvanecido. El abismo lingüístico entre descripción y realidad, la interacción de poder y discurso significan que la ciencia es sospechosa. La consecuencia política de esta idea es el rechazo a la posibilidad de fundamentar científicamente el discurso político. Las múltiples realidades de lo local y lo limitado son parte constitutiva de la condición humana y descubrirlo podría ser liberador. Los elementos corrosivos postmodernos minan los fundamentos de los grandes proyectos ilustrados. Todo ello aparece ahora como una ficción, como superhistorias del progreso. Los grandes metarrelatos ya no son dignos de crédito.

Decidimos aquí que los datos del problema de legitimación del saber hoy están suficientemente despejados para nuestro propósito. El recurso a los grandes relatos está excluido; no se podría, pues, recurrir ni a la dialéctica del Espíritu ni tampoco a la emancipación de la humanidad para dar validez al discurso científico postmoderno. Pero, como se acaba de ver, el "pequeño relato" se mantiene como la forma por excelencia que toma la invención imaginativa, y desde luego la ciencia".⁷⁹

Desde este punto de vista, Habermas ofrece una meta narrativa más, una narración de la emancipación más general y abstracta que la metanarrativa marxista y freudiana. Para Lyotard, el principio del consenso es insuficiente como criterio de validación, el consenso no es más que un estado de las discusiones, no su fin, éste es la paralogía. El consenso se ha convertido en un valor anticuado. La justicia, para Lyotard, es una práctica que no está ligada al consenso ya que incluye la idea de heterogemorfismo de los juegos del lenguaje, la renuncia al terror del isomorfismo aunque admite que el consenso debe ser local. Postmodernismo significa, entonces, el final de singulares puntos de vista lo que supone una guerra a

teoría de la comunicación, sino una teoría de los juegos, que incluya a la agonística en sus presupuestos", ed. cit., p.39

⁷⁹ LYOTARD, J.F., *La condición postmoderna...*, ed. cit., p.108

la totalidad, una resistencia a las explicaciones singulares, un respeto por la diferencia y una celebración de lo regional, lo local y lo particular.⁸⁰

Jean-Francois Lyotard endosa la idea de que no debemos tener narrativas totalizantes. No podemos depender del singular discurso de una historia unificada que legitime todos nuestros reclamos políticos, morales y religiosos cuando retoma las ideas wittgensteinianas del lenguaje como juego y las usa como paradigma de conocimiento porque encuentra en ellas la llave de las 'narrativas pequeñas' opuesta a las 'narrativas grandes'. Su objetivo es una política que pueda respetar el deseo por la justicia y la búsqueda de lo desconocido, en una real liberación de los seres humanos. Para Lyotard el epílogo de la modernidad y el prólogo de la postmodernidad se encuentra en el Kant de la tercera crítica y en los textos historicopolíticos, los que podrían considerarse como una cuarta crítica, junto con el Wittgenstein de las *Investigaciones filosóficas* y los escritos póstumos donde encuentra un antropologismo trascendental en el primero y un antropologismo empírico, en el segundo.⁸¹

En 1980 Habermas pronuncia una conferencia bajo el título "La Modernidad: un proyecto inacabado" donde asume la tarea de enfrentar las acusaciones lanzadas al ruedo por Lyotard, bajo el término de batalla "postmodernidad". A la vez, trata de dar una respuesta a los temas presentados en un artículo de Richard Rorty "Habermas y Lyotard sobre la postmodernidad".⁸² En este artículo Rorty confronta al Habermas de *Conocimiento e interés* donde critica la línea del pensamiento francés que aquí denomina "neoconservadora" ya que los caracteriza a partir del intento de abandonar la política liberal dado el abandono explícito de los universalismos. Los escritores franceses que Habermas critica están dispuestos a abandonar las distinciones entre "verdadero y falso consenso", entre "validez y poder" para no tener que contar con una metanarrativa que explique "lo verdadero y lo válido". Habermas quiere volver a Hegel. Piensa que para evitar la desilusión que produjo la filosofía de la subjetividad en Nietzsche y las dos tendencias del pensamiento postnietzscheano (uno que lleva a Foucault y el otro a Heidegger), tenemos que volver al lugar donde el joven Hegel equivocó el camino, dice Ror-

⁸⁰ "El giro del lenguaje" en la filosofía occidental (las últimas obras de Heidegger, la penetración de las filosofías angloamericanas en el pensamiento europeo, el desarrollo de las tecnologías del lenguaje); correlativamente, el ocaso de los discursos universalistas (las doctrinas metafísicas de los tiempos modernos: los discursos del progreso, del socialismo, de la abundancia del saber)". LYOTARD, JEAN-FRANCOIS, *La diferencia*, Barcelona, Gedisa, 1988, p.11

⁸¹ LYOTARD, JEAN-FRANCOIS, *La diferencia*, ed. cit., p.11-12

ty.⁸³ El camino equivocado se tomó cuando la división realizada por Kant entre ciencia, moral y arte fue tomada en serio, lo que dio lugar a todo tipo de reduccionismos, donde todo es político o todo es estético mientras los antireduccionistas se esforzaron en mostrar los errores reduccionistas.

La necesidad de tomar posición frente al desafío lanzado al ruedo por Lyotard, es el tema de una serie de conferencias compiladas por Habermas bajo el título *El discurso filosófico de la modernidad*. Allí revisa las críticas de los autores aludidos ahora como “neoestructuralistas franceses” donde también muestra la divergencia acerca de la interpretación de Wittgenstein. Habermas ubica la obra de Wittgenstein en el contexto más amplio de la historia de la modernidad y la filosofía de la subjetividad.⁸⁴ En esta interpretación, Wittgenstein es ubicado entre los filósofos que permiten una salida a la agotada filosofía del sujeto, al considerarlo como un pragmatista junto a Peirce y Mead y por propiciar la teoría de los actos de habla de Austin-Searl o la hermenéutica filosófica de Gadamer.

A juicio de Habermas, la entrada de Nietzsche en el discurso de la modernidad cambia de raíz la argumentación puesto que se enfrenta a dos opciones: desarrollar la crítica a la Ilustración basándose en una racionalidad centrada en una subjetividad o abandonar el programa en su conjunto. La ruptura de Nietzsche con el pensamiento moderno se advierte, a juicio de Habermas, en el distanciamiento con Wagner cuando opone su dionisismo al romanticismo. Así Wagner, al que Nietzsche vuelve la espalda por motivos más filosóficos que personales, resume la modernidad con la expresión de un romanticismo decadente, finalmente postrado ante el cristianismo. Frente al desafío lanzado por Nietzsche a la metafísica moderna se abren varios caminos: uno transitado por Heidegger y otro por Bataille, junto a otra propuesta, ambigua y retardataria, según Habermas, de Horkheimer y Adorno con su Dialéctica negativa.⁸⁵ En el discurso de la modernidad, los acusadores coinciden en un punto: una razón que se funda en el principio de la subjetividad y se eleva desde allí como un bastión inatacable, convalida todo mo-

⁸² RORTY, RICHARD, “Habermas y Lyotard sobre la postmodernidad” en *Habermas y la modernidad*, Madrid, Cátedra-Teorema, 1994, pp.253-276

⁸³ RORTY, R., “Habermas y Lyotard...”, ed. cit., p263

⁸⁴ HABERMAS, JURGEN, *El discurso filosófico de la modernidad*, Madrid, Taurus, 1989. Habermas reconoce como punto de partida de sus investigaciones la crítica neoestructuralista a la razón, junto a la difusión del término post-modernidad tomado de J.F.Lyotard. De estas doce lecciones, las primeras cuatro fueron dictadas en el *College de France*, en París, en marzo de 1983. Otras de las lecciones son el tema de las *Messenger Lectures*, dictadas en 1984 en Ithaca, New York. Las restantes fueron dictadas en el *Boston College*, op. cit., p.10

⁸⁵ “Horkheimer y Adorno se enfrentan todavía a Nietzsche, Heidegger y Bataille se reúnen bajo la bandera de Nietzsche para dar la última batalla.” J.Habermas, op.cit., p163

do de represión y de totalitarismo, de humillación y de sojuzgamiento. A partir de aquí se despliegan estrategias diferentes: desde Hegel y Marx hasta Nietzsche y Heidegger, desde Bataille y Lacan hasta Foucault y Derrida, ya sea que se presente la crítica como ontología fundamental, como dialéctica negativa, como deconstrucción o como genealogía, pero todas ellas fracasan en las arrebatadas autotransgresiones del sujeto y terminan por caer, según Habermas, en grotescos éxtasis de tono religioso-estético. Habermas encuentra una salida a la filosofía del sujeto, en la idea de los “juegos del lenguaje” de Wittgenstein. En la interpretación de esta noción, Habermas no pretende “sacar a la palestra” la interpretación positivista de los juegos del lenguaje sino su comprensión a partir de la aceptación de que tales juegos funcionan porque presuponen idealizaciones que abrazan el juego del lenguaje completo de donde surge la perspectiva de un acuerdo.⁸⁶ El concepto de razón comunicativa debe eludir varios peligros: en primer lugar evita caer en las paradojas autorreferenciales en las que se ve envuelta toda crítica radical a la razón a la vez que ha de evitar caer en las trampas del pensamiento centrado en la noción de sujeto que no consigue huir de los rasgos totalizantes de una razón instrumental, una razón inclusiva que termina triunfando como unidad por encima de toda diferencia.

En un extremo, Lyotard supone en Wittgenstein la postulación de la inconmensurabilidad de los juegos del lenguaje. En el otro extremo, Habermas necesita que los distintos juegos del lenguaje “abracen” un juego del lenguaje completo e irrebalsable. En este punto, ambos traicionan el espíritu de la noción wittgensteiniana al “decir” algo que desborda las posibilidades del lenguaje, al hacer afirmaciones acerca de la totalidad del lenguaje, actitud que el mismo Wittgenstein considera parte de la enfermedad filosófica. El ansia de generalidad es el resultado de ciertas tendencias conectadas con algunas confusiones filosóficas. Como ya vimos, en *Cuaderno azul* Wittgenstein insiste en que el estudio de los juegos del lenguaje tiene por principal interés examinar formas primitivas del lenguaje, por ejemplo el modo en que un niño aprende a hablar u otras formas primitivas. El estudio de problemas ligados a la verdad o la falsedad, al acuerdo o desacuerdo de enunciados y otros procesos del pensamiento altamente complicados podría aprovecharse de este punto de partida. La ventaja reside en que, el estudio de los juegos del lenguaje, disipa la niebla mental que aparece a partir del “ansia de generalidad”, propia de los filósofos. La tendencia a buscar algo en común a todas las entidades que

⁸⁶ HABERMAS, J., *El discurso ...*, ed. cit., p.240

incluimos en un término general, lo que tienen en común todos los juegos, está conectada con ideas muy primitivas y simples. Es comparable con la idea de que las propiedades son ingredientes que tienen las cosas que tienen esa propiedad. Así como la cerveza tiene alcohol, se supone que en las cosas “bellas” hay “belleza”. Llegado al punto de decir algo acerca de lo que tienen en común todos los juegos del lenguaje, Wittgenstein recurre a los “rasgos de familia” (*Familiendehnlichkeiten*) con lo cual no termina de apoyar ninguna de estas dos posiciones extremas.

No puedo caracterizar mejor esos parecidos que con la expresión “parecidos de familia”; pues así como se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia: estatura, facciones, color de los ojos, andares, temperamentos, etc., etc. – Y diré: los “juegos” componen una familia.

Y del mismo modo componen una familia, por ejemplo, los tipos de números...⁸⁷

La ambigüedad que genera la idea de los “parecidos de familia” parece destinada a marcar una abstención filosófica y, con ello, dejar en blanco alguna tesis acerca de la totalidad del lenguaje quizás bajo la convicción de que decir algo en ese terreno invalidaría la adopción del concepto de “juego” como metáfora para caracterizar esta actividad polifacética a la que llamamos lenguaje. Ni inconmensurables, ni universales, para Wittgenstein cualquier tesis acerca de la totalidad incurre en el mismo error filosófico. Error que se agrava cuando dicha tesis sirve para justificar el discurso moral o político.

En continuidad con el recurso a la metáfora del juego, en el próximo capítulo, se trata de mostrar la presencia de ella en la elaboración de otra teoría decisiva en el campo de la ética y de las ciencias del comportamiento: la teoría de los juegos de estrategia. Esta teoría, emergente del utilitarismo, es otro de los polos de debate, en confrontación al deontologismo, en los debates contemporáneos.

⁸⁷WITTGENSTEIN, L., W, PhU, I, 67, p.276 Investigaciones..., ed. cit., I, 67, pp.88-89

Capítulo 4: La teoría de los juegos y la racionalidad estratégica

He conocido lo que ignoran los griegos: la incertidumbre
La lotería de Babilonia, Jorge Luis Borges

2.1. La teoría de los juegos (*Theory of Game*) como teoría de la decisión racional

Nuevamente en la intersección entre matemáticas y ética, como en el caso de Pascal y de Wittgenstein, la metáfora del juego encuentra un terreno fértil en la primera mitad del siglo XX. En este capítulo se trata de mostrar la importancia de la teoría de los juegos, propia de la racionalidad estratégica, en los debates filosóficos contemporáneos sin desconocer la incidencia principal que tiene en el desarrollo de distintas ciencias del comportamiento. Como se insistirá en las conclusiones, desde la etología hasta la ética, estos modelos sirven para caracterizar la conducta altruista. Para ello, en un primer punto, se presentará una breve reseña del desarrollo de estas teorías durante el siglo XX. Los principales elementos de la teoría y una clasificación de los distintos juegos serán mencionados para abordar la incidencia de estos desarrollos en la elaboración de las teorías contractualistas, en especial en el terreno de la teoría de la justicia donde la figura de John Rawls resulta central. El aporte de Elster a estas teorías se encuentra a lo largo de todo el capítulo.¹ En el caso de Elster, se trata de señalar la empresa, de corte kantiano, de remarcación de los límites de la razón. Tanto en el caso del “compromiso previo” como el del uso de sorteos representan la abdicación de una conducta intencional por otro mecánica. En estos casos, abdicar de la razón implica el reconocimiento de una racionalidad de orden superior, capaz de ponerse sus propios límites. Finalmente, en el último punto se hace mención a las críticas de Apel y Habermas, considerados como los dos principales exponentes de los modelos de razón comunicativa, teoría rival dentro de los modelos de conducta interdependiente.

¹ Desde el punto de vista de la filosofía política, Elster es un pensador filomarxista impuesto en la tradición del pensamiento liberal. Desde el punto de vista de la filosofía de las ciencias sociales, la defensa del individualismo metodológico y la crítica del holismo estructural-funcionalista marca su posición dentro de los debates acerca de la metodología de las ciencias sociales. Ver DOMÉNECH, ANTONI, Introducción a ELSTER, JON, *Domar la suerte*, Barcelona, Paidós, 1991. Ver AMBROSINI, CRISTINA, “La racionalidad estratégica como modelo de toma de decisiones. Algunas críticas” en *La racionalidad en debate*, compilación y prólogo de Oscar Nudler y Gregorio Klimovsky, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1993, pp. 291 - 307

La teoría de los juegos de estrategia tuvo sus inicios en la década del '20, cuando el matemático Emile Borel esbozó algunas ideas que ahora forman parte de la misma. El 7 de diciembre de 1926 John von Neumann dio una conferencia en la Sociedad Matemática de Gotinga en la que demostró el *Teorema principal de la teoría de los juegos*,² pero recién en 1944 apareció *Theory of Games and Economic Behavior* que escribió junto con Oskar Morgenstern, donde se destaca el amplio campo de aplicación de la teoría.³ La teoría de la racionalidad utilizada por los economistas anteriormente era una combinación de teoría bayesiana de la decisión paramétrica y del análisis matemático infinito clásico.⁴ En la teoría de los juegos de estrategia de von Neuman y Morgenstern, se admite que los agentes decisores no están enfrentados a parámetros fijos sino a otros agentes tan racionales como ellos mismos, con capacidad de conducta estratégica. La racionalidad paramétrica es un caso de conducta racional donde, al momento de tomar una decisión, se supone un medio formado por (a) objetos naturales gobernados por leyes causales y (b) por otros agentes menos sofisticados que él o que representan constantes descartables dentro de su análisis mientras que se considera a sí mismo como la única variable a tener en cuenta. A diferencia de este modelo, supuesto en toma de decisiones guiadas por principios, la racionalidad estratégica se define mediante un axioma de simetría: el agente actúa en un medio donde encuentra otros agentes, ninguno de los cuales puede suponer menos sofisticado que él mismo.

² Teorema fundamental de la teoría de los juegos en VAJDA, S, *Introducción a la programación lineal y a la teoría de los juegos*, Buenos Aires, EUDEBA, 1967

³ En 1940, von Neumann se conecta en Princeton con el economista de origen austriaco Oskar Morgenstern quien había llegado a América con un enfoque lógico-empirista de las ciencias sociales. Esta epistemología era resultado del contacto con los miembros del Círculo de Viena. De allí el interés por encontrar una teoría de base matemática

⁴ En la teoría económica neoclásica, la hipótesis aceptada es la del comportamiento racional. De acuerdo con él, el agente decisor se describe con un conjunto de creencias (matemáticamente representadas) y un conjunto de deseos o preferencias ordenados de los que se puede calcular una función de utilidad. Elegir un curso de acción es elegir la mejor opción sobre la base de creencias y restricciones. Si la función de utilidad posee determinadas propiedades matemáticas, entonces la hipótesis del comportamiento racional puede acogerse a un teorema matemático para decir que el agente decisor tiene un solo máximo y que el curso de acción que elegirá el actor racional será el que lleve a ese máximo. Los teoremas centrales de la ciencia económica estándar prueban matemáticamente que un conjunto de individuos que persigan descentralizadamente sus objetivos, actuando de un modo individualmente maximizador, alcanzarán un conjunto de condiciones que colocarán a la economía en una situación de equilibrio general tal que nadie podría mejorar su situación sin perjudicar a otros. A esta situación se la conoce como "óptimo de Pareto". La teoría tradicional del equilibrio económico suponía un mercado lo suficientemente grande y competitivo como para que los agentes no tuvieran que preocuparse de las acciones de los demás, en cuyo caso no habría diferencia entre actuar racionalmente entre condiciones de mercado y condiciones meteorológicas. Ver, DOMÉNECH, A., *Introducción...*, ed. cit., pp. 16-18

En las décadas que siguieron a la publicación de *Theory of Games*, la teoría ha mejorado los planteos matemáticos que le sirvieron de base y ha ampliado considerablemente el campo de aplicación desde la resolución de problemas económicos hasta la planificación de estrategias de guerra o la selección de animales para el mejoramiento de una raza.⁵ La teoría de los juegos se presenta como una herramienta disponible para las ciencias del comportamiento aunque el uso del término “juego” podría oscurecer la naturaleza de estas teorías.

Tal vez la palabra “juego” fue una elección desafortunada para un término técnico. Y aunque se pueden hacer muchas analogías ricas e interesantes con el bridge, el póker y otros juegos de salón, el sentido usual de la palabra tiene connotaciones de diversión y entretenimiento, y de alivio de la corriente principal y de los grandes problemas de la vida. A estas connotaciones no se les debería permitir oscurecer el serio papel de la teoría de los juegos, de proporcionar una base matemática para el estudio de la interacción humana, desde el punto de vista de las potencialidades estratégicas de los individuos y grupos.⁶

Los juegos, sobre todo los juegos de salón, sirven como modelo de situaciones donde el que toma una decisión debe tener en cuenta las decisiones que tomarán los otros y los otros deben hacer lo mismo para impedir que el contrincante neutralice o frustre su acción. En un juego, cada jugador debe establecer hasta qué punto sus intereses son contrarios o comunes con los demás antes de decidir si compite o coopera con todos o con alguno de los contrincantes. De esta mezcla de intereses comunes y antagónicos, que se presentan en los juegos, se extrae un modelo de racionalidad estratégica. Cuanto más complejo es el juego que sirve de modelo, más aplicaciones tiene en la vida real, pero también es más difícil su análisis. De allí se deduce una especie de ley perversa que se presenta en estos modelos: las situaciones más interesantes, son las menos predecibles. A pesar de que los juegos más complicados derivan en resultados menos predecibles que los sencillos, normalmente resultan más interesantes y más fructíferos. Al contemplar una situación compleja, como si se tratara de un juego, se pueden traducir las si-

⁵ “Durante más de una década, mientras que la ciencia económica dominante parecía aferrarse a los dogmas de la teoría tradicional, -paramétrica- del equilibrio del mercado, la teoría de los juegos pareció encontrar aplicaciones más obvias y naturales en otros campos: la teoría de las relaciones internacionales, la teoría política y, tímidamente al comienzo, la teoría sociológica. No es hasta entrados los años 70—quizá, nuevamente, como resultado de una crisis económica de envergadura desconocida desde la de 1929— que la teoría de los juegos vuelve a ingresar en el foco principal de interés de la ciencia económica.” DOMÉNECH, A., Introducción ..., ed. cit., p.22

⁶ SHUBIK, MARTIN, *Teoría de los juegos en ciencias sociales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1992, p.16. Elster también cuestiona el uso de la palabra “juego” en estas teorías cuando afirma “El enfoque estratégico de la conducta humana se formaliza mediante la teoría de los juegos que podría haberse denominado más correctamente la teoría de las decisiones interdependientes” ELSTER, JON, *El cambio tecnológico*, Barcelona, Gedisa, 1990, p.71

tuciones objetivas de un observador experimentado, introduciéndolos en un modelo cuantitativo y concediéndoles un determinado peso.⁷ La teoría de los juegos posibilitó la modelización de situaciones de interacción social bajo los siguientes supuestos. Primero, la recompensa de cada uno depende de la elección de todos, a través de la causalidad social general. Segundo, la recompensa de cada uno depende de la recompensa de todos mediante la envidia o el altruismo. Tercero, la decisión de cada uno depende de la decisión de todos y ésta es la contribución específica de la teoría de los juegos. Por último, la estructura de preferencias de cada uno depende de las acciones de todos a través de la socialización y mecanismos similares.⁸

Los juegos como el ajedrez o las damas son casos de juegos de *información completa* ya que se conocen las jugadas. En cambio, los juegos de azar como el póquer o el bridge son juegos de muy difícil conceptualización: en tanto el jugador se encuentra a ciegas respecto a las jugadas del contrincante las interacciones parecen escapar a las posibilidades de formalización de la teoría de los juegos. Estos modelos de juegos involucran una clase especial de incertidumbre que se presenta frente a la ignorancia de lo que harán los otros jugadores. Esto provoca la incursión de movimientos aleatorios, integrando de este modo un factor de riesgo en el cálculo de los jugadores. También pueden presentarse situaciones de incertidumbre por la ignorancia o equivocación en las reglas del juego. La teoría de los juegos ha operado en su mayor parte bajo el supuesto de una información completa, al admitir que todos los jugadores conocen todas las reglas y pueden hacer todos los cálculos necesarios, y es en el desarrollo de este paradigma que se advierte un progreso en el tratamiento de la incertidumbre respecto a las reglas.⁹ Una parte importante de la teoría de los juegos de estrategia es la determinación de los límites. Un modelo se define por sus límites y su adaptabilidad a las situaciones reales depende tanto de lo que se incluye como de lo que se omite. Son importantes las “condiciones de frontera”, donde pueden encontrarse suposiciones tácitas, las que tienen que ser explicitadas y sometidas a un escrutinio crítico.¹⁰

La teoría de la racionalidad estratégica, en especial la teoría de los juegos, parte de la noción de “función de utilidad” que resulta de una cuantificación de las

⁷ DAVIS, MORTON D *Introducción a la teoría de los juegos*, Madrid, Alianza, 1986, p.17

⁸ ELSTER, J., *El cambio...*, ed. cit., p.72

⁹ SHUBIK, MARTIN, *Teoría de los juegos en ciencias sociales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1992, p.17

¹⁰ SHUBIK, M., *Teoría de los juegos*, ed. cit., p.20

preferencias de las unidades tomadoras de decisión. La acción racional implica tres operaciones de optimización: 1) ubicar la mejor acción para creencias y deseos dados; 2) formar la creencia fundada para una prueba dada; y 3) acumular la cantidad atinada de pruebas para deseos dados y creencias previas. De este planteo se sigue que la teoría de la elección racional puede fallar en tres niveles puesto que, a menudo, no existe una acción, creencia o deseo óptimo. En los casos en que se cumplan estos requisitos, de todos modos, puede ser que las personas no puedan llevar a cabo la acción, formar las creencias o reunir las pruebas, tal como lo requiere la acción racional. A menudo, la toma de decisión involucra situaciones que combinan la incertidumbre y el riesgo lo que dificulta el criterio de maximización a adoptar. En la teoría clásica, el reconocimiento de estos problemas no llevó a un cuestionamiento demasiado profundo de los supuestos generales de la teoría del equilibrio general. La teoría de los juegos de estrategia de von Neuman y Morgenstern, en cambio, amplió el concepto de racionalidad de un modo decisivo, permitió ampliar la teoría a aquellas situaciones en que los agentes no actúan sobre parámetros inertes sino junto a otros actores tan capacitados como ellos para planear estrategias no controlables por otros. Los principales elementos y el vocabulario de estas teorías es el tema del próximo punto.

4.2. Los elementos de todo juego estratégico: los jugadores, las reglas, las ganancias o el resultado final y las estrategias.

A pesar de las dificultades de aplicación de los modelos, el optimismo de los teóricos de los juegos de estrategia se sustenta en que muchas situaciones conflictivas pueden ser formalizadas sobre la base de modelos matematizables. Bajo el presupuesto de que cada unidad de decisión busca el máximo de ganancias, respetando a la vez las reglas del juego, se puede afirmar que en todo juego estratégico intervienen cuatro elementos:

Los jugadores: son las unidades soberanas de decisión que persiguen sus fines.

Las reglas: establecen las variables o los cursos de acción posibles que cada jugador puede controlar ya que las reglas son las que establecen el juego mismo. Un cambio en las reglas provoca un cambio de juego. El jugador experto es aquel que puede sacar el máximo provecho de la flexibilidad de las reglas sin cambiar el juego.

El resultado final (play offs) o las ganancias: son las utilidades que resultan del juego, que en cada juego son distintas. En el ajedrez puede ser jaque mate, en la política puede ser la toma del poder o en la economía las ganancias en dinero.

Las estrategias: son los cursos de acción posibles de donde pueden determinarse planes de acción alternativamente posibles. Las estrategias se pueden planificar teniendo en cuenta tanto las reglas como las posibles acciones del contrincante. En los juegos de estrategia se destaca la interdependencia de las decisiones de los adversarios y las expectativas respectivas acerca de la conducta del otro. En el caso de la racionalidad estratégica, el criterio de racionalidad se refiere al criterio de elección de estrategias, teniendo en cuenta el resultado más favorable. Formulado en forma de una máxima, el patrón básico afirma: "elige la estrategia que, en el marco de las reglas del juego y en vista de los oponentes, prometa el resultado más favorable". En el lenguaje común, el término "estrategia" se refiere a "acción inteligente" aunque es posible encontrar casos de "estrategias deficientes". En el caso de los juegos complejos es muy difícil evaluar la conveniencia de la estrategia de modo concluyente. En algunos casos es conveniente contar con distintas estrategias, reguladas por el azar, lo que hace imposible que el rival descubra qué curso de acción tomará un jugador ya que él mismo lo desconoce. A esta combinación probabilística de estrategias puras se la conoce como "estrategia mixta".¹¹

Los jugadores son las unidades tomadoras de decisiones. Cada jugador cuenta con una cantidad de recursos a su disposición, cierto espectro de líneas de acción (medios de comunicación, colaboradores, etc.) y ciertas expectativas de preferencias o utilidades referentes a los posibles resultados. En estos modelos se supone que los jugadores son tomadores de decisiones racionales y conscientes, con objetivos definidos y que pueden ejercitar la libertad, dentro de los límites prescriptos. A pesar de esta supuesta libertad de acción, como en todos los juegos, las reglas restringen el comportamiento de un jugador. El jugador puede ser un individuo, una familia, una empresa, un sindicato, un Estado, etc. En los casos de toma de decisión grupal, la teoría considera que el grupo actúa como un único individuo, pero esta asimilación es peligrosa y puede inducir a engaño. La toma de decisión

¹¹ Habermas ubica a la racionalidad estratégica dentro del concepto de "acción teleológica" donde se espera que, en el resultado de la acción, los actores dependan unos de otros. Cada uno se orienta a la prosecución de su propio éxito y sólo se comporta cooperativamente en la medida en que ello encaja en un cálculo egocéntrico de utilidades". HABERMAS, Jürgen, *Theorie des kommunikativen Handelns*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1981 (en adelante TKH) tomo I, p.131, en versión castellana *Teoría de la acción comunicativa* (en adelante TAC) Madrid, Taurus, tomo I, p.127

de los jugadores a menudo se ve condicionada por cuestiones de tiempo, o de altos costos de la información indispensable, por la carencia de conocimiento o por la falta de una escala de preferencias suficientemente ordenada, lo que explica que la mayor parte de las decisiones son racionales a medias. Esta característica da lugar al concepto de *títere*. Un jugador limitado por las reglas del juego, hasta el punto de no tener mayor margen de acción, es un títere estratégico. En algunos casos, no son las reglas quienes determinan que un jugador sea un títere estratégico sino que es él mismo quien limita sus acciones a “un único curso de acción razonable”.

Shubick¹² divide el mundo de los jugadores en cinco categorías que no surgen de un análisis exhaustivo sino que pretenden sugerir distintos tipos de comportamientos a ser tomados en cuenta en la modelización de juegos de estrategia. Los cinco tipos son: el ciudadano (visto como consumidor, trabajador y votante), el industrial u hombre de negocios, el financiero, el político y el administrador o burócrata.

El ciudadano es considerado como consumidor, suministrador de mano de obra, pequeño comerciante o productor y también como partícipe limitado en el juego de la política donde, frecuentemente, su participación se reduce a votar. Las categorías “hombre de negocios” y “financiero” están restringidas a los más altos ejecutivos de las grandes empresas de una sociedad. En estos casos, las medidas que se consideran son valores monetarios. Normalmente están asociadas estas figuras a la toma de decisión bajo riesgo y son usados como medidores de los niveles de confianza de otros tipos de jugadores al delegarles el manejo de valores monetarios. En cambio, el político es un delegado en el ejercicio del poder y, hasta cierto punto, también de los bienes materiales de los ciudadanos. Normalmente la toma de decisión política se considera en términos de juegos cooperativos. Esto implica discusión, debate, comunicación y acción coordinada. Las decisiones tomadas por los políticos son ejecutadas por los burócratas o administradores. Existe una variada jerarquía de jugadores de este tipo y se caracterizan por limitar la perspectiva estratégica de sus superiores

Las reglas establecen, a su vez, las variables que cada jugador puede controlar. El sistema de reglas establece el tipo de juego de que se trata. En la teoría de los juegos, los de salón son usados como modelos de situaciones. Esto no indica cómo jugar bien un juego determinado, sino más bien cuáles son las reglas a tomar

en cuenta en una situación determinada. El sistema de reglas establece la totalidad de las posibilidades para las acciones de los jugadores y, finalmente, determina la ganancia o la pérdida de cada jugador.

Las ganancias o el resultado final son las utilidades o valores que se atribuyen a los resultados de las partidas. La teoría de los juegos está relacionada con el comportamiento motivado, de allí que continuamente esté relacionado con cuestiones de utilidad y de preferencias. El enfoque estándar de la teoría de utilidades admite un único individuo, lo que representa una seria restricción puesto que las situaciones más interesantes de modelizar son aquellas en las que coexisten e interactúan muchas estructuras de preferencia.

Existen diferencias entre elección y preferencia. La *elección* se refiere a un acto donde se toman decisiones o se adoptan algunas estrategias. La *preferencia*, en cambio, es una creencia acerca de resultados o perspectivas donde pueden ubicarse relaciones transitivas puesto que si x es preferida a y e y es preferida a z , es de esperar que x sea preferida a z . A menudo, estas diferencias son ignoradas por los teóricos lo que puede llevar a la idea errónea de que las preferencias son observables directamente. La teoría de los juegos, como toda teoría de la acción racional, busca la "maximización de utilidades" y la "minimización de pérdidas". Para asegurar la obtención máxima de utilidades, quien toma una decisión debe contar con una *matriz de utilidad* en la que se puedan ubicar los distintos cursos de acción, a la luz de deseos y fines dados. La racionalidad de la decisión se basa en el cálculo de la utilidad esperable, ya que con el cálculo de la matriz de utilidad se abre la posibilidad de que la toma de decisión no sea un acto arbitrario, sino un acto de conocimiento. Los deseos personales, los fines, el sistema normativo admitido, son considerados como dados y no son sometidos a crítica. Pero el conocimiento de que una determinada acción tiene una utilidad máxima, no conduce, por sí mismo, a una elección. Al momento cognitivo (de cálculo lógicamente coherente y matemáticamente correcto) debe sumársele otro momento práctico donde se afirme el autointerés. Éste no se identifica necesariamente con una conducta egoísta o miope, que sólo trate de sacar la máxima ventaja del momento. Por el contrario, se busca conciliar la maximización de utilidades con una forma de egoísmo racional, de largo plazo, compatible con el interés social. En este sentido, la racionalidad se concibe como el proceso de transformación de un primer momento de autointerés de corto alcance, en otro lúcido, capaz de calcular, a largo

¹² SHUBIK, MARTIN, *Teoría de los juegos*.... ed. cit., p.37

plazo, el éxito de la acción. La decisión racional no se ocupa de la corrección de los fines, toda la dimensión de la corrección de los fines queda eliminada de la teoría. El punto de vista teórico de los juegos supone sin cuestionar la presencia de la libre voluntad en el agente racional, al admitir que puede hacer todos sus cálculos y comparaciones necesarias para ordenar una serie de preferencias. A cada individuo se le asocia un conjunto ordenado, llamado *escala de utilidad*, y una proyección de la que saldrá la *función de utilidad*. Es discutible si las escalas y funciones de utilidad tienen alguna base real, si representan lo que la gente prefiere realmente.

Las estrategias representan un plan de acción que señala cuáles serán las reacciones de un jugador durante el juego. En el caso de los juegos reales, no siempre es posible explicitar completamente las estrategias ya que pueden ser muy complicadas y, a la vez, un jugador puede tener estrategias alternativas. En el caso del ajedrez, y sólo a modo de ejemplo, un jugador puede tener una estrategia global pero, a la vez, puede introducir modificaciones frente a cada nueva jugada de su contrincante. En el caso de los juegos de información completa, como el ajedrez, las damas y el Go, los jugadores tienen la posibilidad de adecuar sus estrategias de acuerdo a los movimientos del contrincante y, en estos casos, cuenta el factor psicológico. Por ejemplo, los manuales de ajedrez recomiendan forzar al contrincante a una jugada comprometida aunque sea a costa de una situación inicialmente desventajosa para el primer jugador.¹³ Por el contrario, en los juegos de cartas, los jugadores adaptan sus estrategias con un grado mayor de incertidumbre al encontrarse a ciegas respecto a las cartas del contrincante.

En un sentido más técnico, en la teoría de los juegos de estrategia se contrastan dos formas descriptivas: *la forma extensiva y la forma estratégica*.¹⁴ En el primer caso se expone, en detalle, cada movimiento y estado de información a lo largo de todo el juego, mientras que, en la segunda, se trata de establecer una cantidad de estrategias globales junto con los resultados o utilidades que se esperan. Una *estrategia* significa una descripción completa de la forma en que un jugador propone jugar un juego de tal modo que, en el caso de una estrategia completa, cualquiera podría jugar el juego en lugar del jugador original - una secretaria, un

¹³ Emanuel Lasker, campeón mundial de ajedrez, comentaba que los factores psicológicos constituyen uno de los principales factores del juego. Él mismo adoptaba una apertura que lo situaba en una posición ligeramente desventajosa frente a su oponente, con la intención de desconcertarlo o de incitarlo a una jugada riesgosa. Citado por DAVIS, MORTON, *Introducción a la teoría...ed.cit.*, p.29

¹⁴ SHUBIK, MARTIN, *Teoría de los juegos...ed. cit.*, p.41 y sgts

representante, una computadora -, sin tener que recurrir a nuevas instrucciones. Cuando en un juego falta la información perfecta, se puede recurrir a una distribución de probabilidades llamada estrategia mixta, sobre el conjunto original de estrategias puras.¹⁵ La información imperfecta proporciona una base racional para el uso del comportamiento aleatorio. En los juegos puramente competitivos pueden desempeñar un papel importante las estrategias en las que interviene el azar. En estos casos, la decisión aleatoria sirve para impedir que el adversario conozca la estrategia del jugador ya que ni él mismo la conoce.¹⁶

Tomar decisiones mediante el lanzamiento de una moneda al aire, tirando los dados o mediante loterías, se considera a menudo un recurso no racional ya que representa el caso de la renuncia a la conducta intencional a favor de la adopción de algún mecanismo no intencional. Frente a este tema, Jon Elster plantea dos preguntas principales: ¿cuándo se recurre realmente a las loterías para tomar decisiones y asignar tareas, recursos y cargas?, ¿bajo qué condiciones se permitirían normativamente en función de la racionalidad individual o la justicia social? El uso de loterías está asociado a la incertidumbre, la indeterminación y la incomensurabilidad.

La teoría de la elección racional puede fracasar a causa de la *indeterminación*, la que puede darse cuando se presentan varias opciones para actuar, todas igualmente óptimas (resulta indiferente elegir entre dos cajas del mismo producto en un supermercado, entre la elección de dos candidatos igualmente aptos para cubrir un puesto de trabajo, entre dos habitaciones iguales en un hotel). La falta de información para decidir qué es lo mejor entre varias opciones se acerca a la *incomensurabilidad*. Esta situación se da cuando se presentan varias opciones para elegir pero no hay elementos suficientes para decidir cuál es la mejor. Algunos casos de este tipo pueden ser la elección de una carrera o de un nuevo empleo o domicilio. Las consecuencias de tales decisiones en el futuro son desconocidas y debería haber experimentado las distintas alternativas en el pasado para estar en condiciones de afrontar una toma de decisión informada. Lo que sucede en tales casos es que toman importancia las consideraciones secundarias, por ejemplo, para elegir un cambio de domicilio, la cercanía o lejanía de ciertas personas, la presencia de medios de transporte público, etc. Frente a la ignorancia acerca de la maximización del mayor bien buscado, el modo de selección se parece al uso de una lote-

¹⁵ La primera demostración matemática del uso de estrategias mixtas se debe a Zermelo (1913)

¹⁶ SCHELLING; THOMAS, *La estrategia del conflicto*, Madrid, Tecnos, 1964, pp.199-230

ría.¹⁷ En todas estas situaciones, el recurso a las loterías manifiesta la disposición a admitir los límites de la razón.

La primera misión de una teoría de la elección racional es ser clara acerca de sus propios límites. Como dijo Pascal, a veces nada es más racional que la abdicación de la razón.¹⁸

Nos recuerda Elster que los seres humanos somos animales que buscan razones claras para actuar, de allí que resulte muy difícil aceptar la indeterminación. Es frecuente que se recurra a todo tipo de argumentos para inventar razones cuando no hay ninguna, quizás por el potencial peligro de arrepentimiento y culpa frente a los resultados no deseados de la acción intencional. En el argumento a favor de la utilización de las loterías también interviene la razón cuando se llega a la decisión de no utilizar la razón para tomar una decisión. Abdicar de la razón supone aquí la admisión de que no podemos contar con los elementos necesarios para determinar un punto óptimo o que los costos de este proceso son superiores a los beneficios esperados.¹⁹ Para que se justifique el uso de loterías no es necesario admitir que el proceso de selección es objetivamente aleatorio, ya que alcanza la aleatoriedad epistémica para considerar justo e imparcial el recurso a un sorteo para tomar decisiones.²⁰

En el caso de la toma de decisión individual, Elster distingue entre las *decisiones paramétricas y estratégicas*. En el primer caso, se considera al actor tomador de decisiones como la única variable a considerar y el resto de los elementos, in-

¹⁷ Cuando la opción racional es indeterminada, algún otro método de elección puede cubrir el vacío. Puede actuar el *principio de satisfacción* al elegir algo que se considera *bastante bueno aunque no lo mejor*. La mayoría de las situaciones en la vida cotidiana presentan este caso: Existe el riesgo de actuar demasiado pronto, con poca información y, por el contrario, el riesgo de actuar demasiado tarde buscando la mejor opción. ¿cuál es el riesgo más alto? En la mayoría de los casos hay indeterminación para decidir racionalmente. ELSTER, JON, *Tuercas y tornillos Una introducción a los conceptos básicos de las ciencias sociales*, Barcelona, Gedisa, 1991

¹⁸ ELSTER, JON, *Tuercas y ...*, ed. cit., p.44

¹⁹ Hay fuertes resistencias a usar los mecanismos alternativos a la acción racional, en casos de indeterminación. Pueden ponerse las expectativas en probabilidades subjetivas ficticias o, como en el caso de la disputa por la tenencia de los hijos en los juicios de divorcio, o de adjudicación de órganos de trasplante, se persigue la solución que sería la óptima en el caso de que no entrañara los riesgos de la demora en la toma de decisión

²⁰ Elster cita a von Neumann cuando afirma "Cualquier persona que estudie métodos aritméticos para producir dígitos aleatorios incurre en pecado. Las tablas de números aleatorios han tenido que ser modificadas, pues han resultado poseer propiedades de regularidades indeseables". Una secuencia aleatoria suficientemente larga presentará, en algún punto, regularidades. Al eliminarlas nos acercamos a una mezcla intencional no aleatoria. Para garantizar la imparcialidad, es necesario contar con un mecanismo verdaderamente aleatorio. A menudo la gente juzga la aleatoriedad del sorteo por los resultados pero esto también es problemático puesto que un conocimiento del cálculo de probabilidades o de ciertas regularidades del mecanismo empleado podría poner en mejor

cluyendo el entorno y el comportamiento de las demás personas, se consideran parámetros fijos. Por el contrario, en el caso de las decisiones estratégicas, se destaca la incidencia de la interdependencia de las decisiones. Antes de actuar, el jugador estratégico deberá anticipar lo que harán los otros, sabiendo que ellos harán lo mismo. En las decisiones paramétricas o "juegos contra la naturaleza" se puede recurrir a la suerte cuando el agente es indiferente en sus preferencias y necesita economizar esfuerzos en la toma de decisión o cuando la aleatoriedad garantiza la imparcialidad: el caso de un médico que debe decidir qué paciente recibirá un nuevo tratamiento puede ser un ejemplo. En las decisiones estratégicas, se recurre a las loterías cuando no existe un punto de equilibrio en las estrategias puras. En estos casos, la aleatoriedad sirve no tanto para resolver el problema de la indeterminación, sino para impedir que los otros actores tengan información acerca de la conducta futura, y es más frecuente en las interacciones de competencia pura o juegos de suma cero donde lo que gana uno lo pierde el otro y donde el uso de estrategias mixtas es más plausible.

Respecto al uso de loterías sociales, Elster revisa esta historia, en las *polis* griegas, en Roma, en Florencia y Venecia²¹ para elegir candidatos a puestos políticos o religiosos. La elección aleatoria de jurados era una práctica usada en Atenas en el siglo V a.C, por medio de algún sistema de sorteo, entre voluntarios, para que actuaran como jurados en distintos tribunales que, a su vez, se adjudicaban arbitrariamente.²² Las loterías políticas fueron usadas, en el pasado, como un mecanismo destinado a amortiguar los conflictos entre las facciones de la oligarquía o para garantizar la participación de los ciudadanos en los asuntos públicos

situación a distintos participantes del sorteo. ELSTER, JON, *Domar la suerte*, Barcelona, Paidós, 1991, p.69

²¹ En Venecia se recurría a un proceso muy complejo para elegir al *Dux*. La elección duraba cinco días. Treinta miembros del Gran Consejo, integrado por ciudadanos de menos de treinta años de edad, eran elegidos por un sorteo. Estos treinta se reducían a nueve, también por un mecanismo de lotería, quienes elegían a cuarenta hombres mediante, por lo menos, siete votos cada uno. Tras elegir a los cuarenta, los nueve volvían al Gran Consejo con su lista de nominados. Estos nominados eran examinados por la cámara para constatar que cada clan tuviera no más de un representante. A continuación, el grupo de cuarenta se reunía en una sala y echaban a suertes la reducción a doce. Estos doce elegían a veinticinco, quienes se reducían a nueve, quienes elegían a cuarenta y cinco para éstos seleccionar a once de ellos. Estos once (los *Undici*) elegían a los Cuarenta y Uno (los *Quarantouno*) que luego, finalmente, elegían al *Dux* por un mínimo de veinticinco votos. Tan complicado proceso buscaba desterrar la expectativa de que alguien tuviera la victoria asegurada ya que nadie podría imponer su voluntad "a menos que contara con una inmensa mayoría o una inmensa suerte". ELSTER, JON, *Juicios Salomónicos*, Barcelona, Gedisa, 1991, p.74

²² La adjudicación de jurados por sorteo entre ciudadanos es una práctica frecuente en varios estados modernos. Elster analiza el caso de Estados Unidos y Noruega. En este último caso, son los ayuntamientos quienes eligen jurados de un modo no aleatorio pero para dictaminar la sentencia se elige al azar a 14 miembros de este grupo, siete hombres y siete mujeres. De estos catorce, tanto la

con un mínimo de imparcialidad cuando el número de ellos hacía imposible la participación de todos a la vez.²³ En la antigüedad, el uso de las loterías se interpretaba como la expresión de la voluntad divina.²⁴ A menudo se asocian las loterías a los recursos adivinatorios usados desde la astrología hasta la brujería: la creencia básica es que el universo no es aleatorio, pero puede develar sus misterios por medio de métodos aleatorios. En otros casos, el recurso al azar puede servir para preservar la autoestima de los que resultan descartados, en la selección de beneficiarios para el reparto de un bien escaso.²⁵

defensa como el fiscal, rechazan dos cada uno, sin restricciones de género, con lo que quedan diez. ELSTER, JON *Juicios Salomónicos*, Barcelona, Gedisa, 1991, p.110

²³ La selección de miembros para actuar en el gobierno de Florencia (La Signoria) constaba de varias etapas: 1) se nombraban los candidatos, 2) los candidatos eran examinados para su aprobación, 3) entre los seleccionados, se elegía a un grupo menor, por medio de un sorteo, 4) entre los elegidos, se rechazaban a aquellos que no cumplían algunas condiciones últimas como, por ejemplo, que sus parientes cercanos hubiesen gobernado la ciudad recientemente. Para asegurar la estabilidad del sistema, durante el siglo XIV, se recurrió al siguiente sistema: cada tres años se nombraban los candidatos para ocupar los cargos. Se presentaban los candidatos a un comité examinador de 114 miembros y cada uno votaba secretamente a cada candidato que necesitaba el voto de las dos terceras partes del comité para ser aprobado. Los nombres de los candidatos aprobados se introducían en unas bolsas y cada dos meses se escogían al azar aquellos que se necesitaran para integrar el gobierno de La Signoria. Los candidatos no favorecidos por el azar seguían participando en los ciclos siguientes y siempre se empezaba la selección por la bolsa más antigua, hasta agotarla, de tal modo que todos mantenían la expectativa de ser elegidos en algún momento. La aleatoriedad epistémica y el hecho de que todos mantenían la posibilidad de participar otorgaba legitimidad al proceso, a la vez que desalentaba la incursión en acciones fraudulentas. ELSTER, JON, *Juicios Salomónicos*, ed. cit., pp.94-101.

²⁴ Desde el Antiguo Testamento hasta la Edad Moderna, las loterías se han utilizado para escrutar la voluntad de Dios. Los sorteos, formales o informales, podrían ser vistos como procedimientos destinados a forzar la mano de Dios. En Números 26:52-56 se da la orden de utilizar un sorteo para dividir las tierras de Israel o para detectar la culpabilidad (Josué,7). En los casos no ordenados por la palabra de Dios, el recurso al azar para escrutar la voluntad de dios es visto como una acción blasfema y supersticiosa. Así y todo, Santo Tomás de Aquino, citando a San Agustín, admite que, en caso de necesidad imperiosa, es lícito solicitar el juicio divino echando suertes, siempre que se observe la debida reverencia. Santo Tomás de Aquino, *Summa Theologica*, II-II, q 95, art.8. Elster toma los ejemplos de la obra de Thomas Gataker *On the Nature and Use of Lots*, de 1619 aunque las citas que realiza corresponden a la 2da. Edición de 1927. Otras obras en las que se basa son H.Greely, "The Equality of Allocation by Lot", *Harvard Civil Rights-Civil Rights Liberty Review*, 12, 1977, pp.131-141 y A.R.Amar, "Choosing Representatives by Lottery Voting", *Yale Law Journal*, 93, 1984, pp.1283-1308.

²⁵ No hay muchos casos de toma de decisiones mediante sorteos, en las sociedades contemporáneas. Los dos casos más frecuentes son la selección de jurados y el reclutamiento de soldados. La adjudicación de riñones artificiales, de vacantes en escuelas públicas o de viviendas populares, de becas de estudio o de puestos de trabajo, pueden ser resueltos mediante loterías. La práctica de diezmar prisioneros en campos de concentración también recurría al azar. En todos estos casos se admite que el sorteo preserva el valor de la justicia en el reparto. Elster desconfiaba del criterio según el cual un sorteo preserva la autoestima. Estudios psicológicos muestran que la imparcialidad procesual unida a un resultado desfavorable generan insatisfacción. Recibir una mala nota en un examen resulta mejor tolerado si es el resultado de una evaluación parcial e irracional. Perder injustamente resulta más tolerable que perder justamente. Si tenemos a nuestra disposición un sistema fiable y racional, no sería la preservación de la autoestima el motivo para adoptar un sistema aleatorio. El autorrespeto es un producto lateral que no puede lograrse mediante acciones diseñadas con el único propósito de reforzarlo. Ver ELSTER, J., *Domar la suerte*, ed. cit., pp. 124-126

Ser rechazado por la fortuna era menos deshonroso que ser rechazado por la comunidad.²⁶

Hay varias razones para preferir la selección aleatoria de jurados; una de ellas es que *garantiza la igualdad de oportunidades*: todos los ciudadanos deben estar en igualdad de condiciones para asumir esta carga pública. Otro motivo importante es que la selección aleatoria de jurados *dificulta el soborno o la intimidación*. Por otra parte, la selección aleatoria *garantiza la imparcialidad*, aunque podría ser que el resultado aleatorio de una selección, por casualidad, beneficiara o perjudicara al acusado ya que es muy difícil de garantizar la representación de una sociedad, en un microcosmos de pocas personas como es el caso de un jurado. Para evitar esta situación, en algunos estados se recurre a un mecanismo mixto donde se parte de una muestra estratificada al azar que asegurara una presencia proporcional de hombres y mujeres, de distintas clases sociales, religiones, nacionalidades de origen, etc. La indeterminación es una razón importante para utilizar loterías. En situaciones de equioptimalidad, cuando distintas opciones resultan todas igualmente buenas, se puede tirar al aire la moneda para decidir. La indeterminación también puede estar asociada a la inconmensurabilidad entre opciones.

Recapitulando: En opinión de Elster, la razón principal para recurrir al uso de loterías en la toma de decisiones es la honestidad. Esta exige reconocer la presencia de la incertidumbre, la indeterminación y la inconmensurabilidad entre opciones. En el argumento a favor del uso de las loterías interviene la razón, en una etapa anterior, en la etapa del reconocimiento de sus límites. Podemos saber que los beneficios esperables de una toma de decisión costosa serán menores que sus beneficios. Puede presentarse lo que Elster denomina *adicción a la razón* que es la insistencia en usar métodos racionales más allá de lo razonable. Resistir las sirenas de la razón es un modo de combatir el autoengaño. Esto representa un modo superior de la racionalidad puesto que, querramos o no, en parte, nuestras vidas resultan determinadas por la aleatoriedad. Domesticar la suerte, en la medida de lo posible, implica someter a control la aleatoriedad del universo, afirma Elster.²⁷

²⁶ ELSTER, JON, *Juicios Salomónicos*, ed.cit, p.95

²⁷ En algunas teorías se advierte la repugnancia hacia el reconocimiento de la incertidumbre, la ignorancia y la indeterminación. En muchos casos, recurrir a las estadísticas es otro modo de actuar a tientas. En gran parte la propia teoría de las decisiones bayesiana es una expresión del deseo de tener razones para todo. La idea de que ante la falta de información, todos los resultados deben considerarse igualmente probables no puede justificarse. Sin embargo, tiene firmes fundamentos

Antes de pasar a las críticas al modelo contractualista en el caso de las teorías de la justicia, crítica que se fundamenta en el individualismo metodológico, presentaremos un cuadro de clasificación de los juegos de estrategia, en el punto siguiente, con la intención de disponer de este vocabulario.

4.3. La clasificación de los juegos

Los juegos se distinguen por el número de personas que participan (de 2, de 3 o de n personas), también se clasifican según las utilidades (juegos de sumas constantes o de sumas no constantes). *Los juegos bipersonales de suma cero* indican que ambos jugadores tienen intereses diametralmente opuestos. El término “suma cero” procede de los juegos de salón, como el póquer, donde hay una cantidad fija de dinero sobre la mesa y lo que gana uno lo pierde el otro. Estos juegos, por ser de antagonismo perfecto, son los más estudiados.²⁸ Para este tipo de juegos, von Neumann enunció el *teorema del minimax* donde establece que se puede asignar un valor (V) a todos los juegos finitos de suma cero, representando este valor la cantidad media que puede esperar ganar el jugador I del jugador II, en el caso de que ambos actúen racionalmente, dado que este resultado es esperable por tres razones:

- 1) Existe una estrategia para el jugador I que protegerá esta ganancia y nada de lo que haga II impedirá que I obtenga V . *Por lo tanto, I no se conformará con algo que le ofrezca menos que V .*
- 2) Existe una estrategia para el jugador II que le garantiza que no perderá más del valor de V . *Por lo tanto, puede evitar que I gane más que V .*
- 3) Por definición, el juego es de suma cero y lo que gane I, lo pierde II. El jugador II está interesado en limitar las ganancias de I a V , con lo que minimiza sus pérdidas.

psicológicos en el deseo de forzar una solución ya que no resulta fácil tolerar la ignorancia y la ambigüedad. Ver ELSTER, J., *Domar la suerte*, ed. cit., pp. 147-148

²⁸ Morton Davis cita el caso de un general aliado, jefe de las fuerzas aéreas del Pacífico sur, cuando enfrenta el siguiente problema: los japoneses quieren reforzar su ejército en Nueva Guinea y para hacerlo pueden elegir dos rutas. Por el norte, donde el tiempo era lluvioso o por el sur, donde el tiempo era bueno. En cualquiera de los dos casos el viaje duraba tres días. Los japoneses deseaban que su flota estuviese el menor tiempo posible expuesta al bombardeo aliado, mientras que el general aliado deseaba lo contrario. Este caso se diferencia del caso del ajedrez ya que ambos jugadores deben tomar una decisión desconociendo la decisión que tomará el contrincante. DAVIS, MORTON, *Introducción a la teoría...* ed. cit., “Los juegos bipersonales de suma cero con puntos de equilibrio”, pp.31-43

Este teorema permite analizar los juegos de suma cero como *juegos con punto de equilibrio*, esto es, cuando ninguno de los jugadores mejora su posición si cambia unilateralmente de estrategia. El punto de equilibrio se transforma en una estrategia segura y en el caso de que los jugadores hayan llegado a este punto, no habría ninguna razón para abandonarlo. Los puntos de equilibrio, cuando existen, son relativamente fáciles de encontrar. Se llama "maximin" a la estrategia que proporciona el máximo de estos mínimos. Si el minimax es igual que el maximin, el resultado que se obtiene es un punto de equilibrio. Dado que se formaliza en filas y columnas, un punto de equilibrio es el más pequeño de su fila y el más grande de su columna. Cuando existe un punto de equilibrio en un juego bipersonal de suma cero, a este punto se lo llama "solución". Los jugadores racionales deben adoptar estrategias de equilibrio.²⁹ Los juegos que tienen un punto de equilibrio tienen también solución.

Los juegos de suma distinta de cero son los más frecuentes de encontrar en la realidad y los más interesantes. Pero, cumpliendo con la ley perversa de la que hablamos antes, resultan los más difíciles de formalizar. En este tipo de juegos es donde se esgrimen los argumentos menos convincentes y las predicciones más discutibles. Mientras que la teoría de los juegos bipersonales de suma cero encuentran soluciones aceptables universalmente, los juegos de suma no constante no tienen estrategias claramente preferibles a otras, ni hay un resultado único, previsible y definido. En estos juegos se presenta una mezcla de intereses cooperativos y competitivos de donde resulta que los intereses de los jugadores son en parte opuestos y en parte complementarios. Al respecto afirma Thomas Schelling:

La teoría de los juegos ha proyectado una importante luz sobre la estrategia del conflicto puro —los juegos de suma igual a cero—. Pero sobre la estrategia de la acción en que el conflicto se mezcla con la mutua dependencia —los juegos de suma distinta de cero que entrañan las guerras y las amenazas de guerra, huelgas, negociaciones, extor-

²⁹ "Comencemos con un ejemplo muy simple: El jugador A elige el número s del conjunto $-1, 0, 1$ y su rival B elige el número t del mismo conjunto. Después de conocer los resultados, B deberá pagar a A la cantidad $s(t-s) + t(t+s)$ ¿cuáles son las elecciones que es más prudente realizar, para ambos jugadores? (...) A desea obtener la mayor de las entradas posible. Lo llamaremos el jugador *maximizante*, y a B el jugador *minimizante*. La teoría de los juegos aconseja al jugador maximizante razonar del siguiente modo: Si elijo $s=-1$, puede ocurrir que B elija $t=1$, en cuyo caso pierdo 2. La misma pérdida se produce si elijo $s=1$. Si elijo $s=0$, lo peor que puede ocurrir es que yo no gane nada y no pierda nada. Luego, si elijo $s=0$ tengo una mayor seguridad que con cualquier otra elección. Análogamente, B decide elegir $t=0$, porque sabe que de este modo no tendrá que pagar más de cero, mientras que con otra elección puede perder 2. (...) Si el mayor de los mínimos (maximin "puro") es igual al menor de los máximos (el minimax "puro") el número que buscamos es ése. A la posición que ocupa la llamamos un *punto de ensilladura*. La entrada misma recibe el nombre de *valor* del juego y el par de estrategias principales una *solución*". VAJDA, S, *Introducción a la programación lineal y a la teoría de los juegos*, Buenos Aires, EUDEBA, 1967, p.35

sión delictiva, lucha de clases, guerra de razas, guerra de precios y chantaje; maniobrar en burocracia o en el embotellamiento de tráfico; y la coacción de nuestros propios hijos- la teoría de los juegos tradicional no ha logrado proyectar una luz semejante.³⁰

En estos juegos, la mutua dependencia exige la necesidad de llegar a acuerdos aunque más no sea para evitar el fracaso mutuo.

El ejemplo clásico de este tipo de juegos es "*la guerra de los sexos*", enunciado por R.Duncan Luce y Howard Raiffa.³¹ En este modelo, se presenta la situación de una pareja que debe decidir si ir al boxeo (opción preferida por el marido) o al ballet (opción preferida por la esposa). A pesar de tener deseos opuestos, los dos prefieren ir juntos al lugar que no eligieron antes que ir solos al lugar que más les gusta. En estos casos aparece un elemento que no tiene ninguna incidencia en los juegos de suma cero: la necesidad de comunicarse. En la medida en que el juego no es meramente competitivo, es indispensable agregar elementos como la consulta o la transmisión de información, que se darán en mayor o menor grado según qué tan cooperativo o competitivo sea el juego.

En los juegos de suma cero, el jugador no conoce la estrategia de su contrincante y si la conociera, el juego dejaría de despertar interés conceptual ya que el jugador que tuviera esa información tendría una ventaja tal que haría inmediata la solución del juego. Por el contrario, en los juegos de suma distinta de cero, conocer la estrategia del contrincante no contribuye a reducir la complejidad en la adopción de una estrategia y hasta puede darse el caso en que desconocer la estrategia contraria resulte favorable. A veces, limitar la posibilidad de elegir estrategias puede resultar conveniente. Puede resultar ventajoso para la esposa de la guerra de los sexos desmayarse en presencia de sangre, lo que limitaría las posibilidades de optar por el boxeo o para el marido, no tener ropa adecuada para ir al ballet. También pueden aparecer amenazas, aunque éstas resultan un arma de doble filo en muchas ocasiones.³² Deben ser consideradas muchas variables antes de decidir si la intimidación o la amenaza no se volverán en contra de quien la emite. El grado de racionalidad del otro para comprender la amenaza, la capacidad del amenazador de cumplir la amenaza y otras variables pueden incidir en el fracaso.

³⁰ SCHELLING, T, *La estrategia ...*, ed. cit, p.103

³¹ LUCE, DUNCAN Y RAIFFA, HOWARD, *Games and Decisions*, New York, John Wiley, 1957

³² El objetivo de una amenaza es el de condicionar el comportamiento de alguien. Cuanto mayor sea el costo de la parte amenazante de perjudicarse en el caso de cumplir la amenaza, será menos plausible. Una amenaza es distinta a una promesa ya que una amenaza exitosa es la que no se lleva a la práctica. La amenaza es costosa cuando fracasa. El riesgo de fracaso crea un incentivo para elegir amenazas moderadas en lugar de excesivas. Existe también el riesgo del cumplimiento involuntario de la amenaza. Ver SCHELLING, T, *La estrategia ...*, La amenaza, ed. cit., pp.51-59

El concepto de intimidación tiene sentido cuando se presentan una mezcla de los intereses antagónicos con los comunes. En cambio, no cumplen ningún efecto en las situaciones de competencia pura o de cooperación perfecta.

El dilema del prisionero es el ejemplo clásico de juego de suma variable y el que permite una gran riqueza de análisis. El modelo, inventado por Merrill Flood y Melvin Dresher en 1950, luego formalizado por A.W.Tucker, se basa en el caso de dos sospechosos de haber cometido un crimen. Ambos se encuentran encerrados en celdas separadas e incomunicadas. Cada prisionero tiene dos estrategias: hablar o callar, lo que da lugar a dos alternativas:

- 1) Si uno habla y culpa al otro, él sale libre y su compinche recibe veinte años de cárcel.
- 2) Si ambos hablan, los dos reciben cinco años de prisión.
- 3) Si ambos permanecen callados, les corresponde un año de prisión ya que, a lo sumo, reciben un cargo menor por tenencia de armas.

Desde el punto de vista de los prisioneros, cada uno debe tomar la decisión de hablar o callar sin conocer la estrategia del otro. Las opciones se reducen a dos: actuar competitivamente o cooperativamente, donde se deduce que la opción cooperativa los beneficia más a ambos que la acción competitiva. En este caso, el mejor resultado se obtiene si los dos callan. Siendo la opción más tentadora la de delatar al compañero, el dilema sigue en pie ya que si ninguno coopera ambos obtendrán peor resultado que si ambos cooperan. La acción maximizadora resulta la más riesgosa individualmente ya que, al no conocer la estrategia del otro, podría darse el caso "yo callo y él me acusa", con lo que el agente cooperativo resulta castigado con la pena máxima. A pesar de la ventaja acerca de la opción altruista o cooperativa, el dilema sigue en pie porque la adopción de esta estrategia se realiza bajo el riesgo de que el compañero sea tan racional o solidario como uno mismo ya que si este supuesto no se cumple entonces provoca el peor resultado: "yo callo y él me acusa". Si ordenamos en una escala de preferencias las opciones del dilema del prisionero, obtenemos que cada uno prefiere:

- 1) yo soy egoísta, él es altruista; 2) ambos somos altruistas; 3) Ambos somos egoístas; 4) yo soy altruista y él egoísta

Cuando se da esta escala de preferencias, cada uno prefiere la salida individual aun cuando el altruismo universal conviene más que el egoísmo universal. A pesar de que colectivamente la opción altruista es la que elegiría un actor racional, ya que representa una situación óptima, dada la falta de información acerca de la

racionalidad de los demás, se produce un corrimiento hacia la opción egoísta y de allí a que se presente como una estrategia dominante. El resultado final es el peor para todos a pesar de que el altruismo universal, siendo lo más conveniente, es inestable por el riesgo individual.³³

Entre otros, los casos que permiten formalizarse como el dilema del prisionero son los siguientes:

a) Gente que va al trabajo: cada uno va más rápido si lleva su coche, pero si todos lo hacen, entonces todos van más despacio.

b) Soldados que son atacados: cada uno se salva más fácil si sale corriendo, pero si todos lo hacen, entonces todos mueren.

c) Pescadores: cada uno gana más si pesca en exceso pero si todos lo hacen, entonces ganan menos.

A pesar de la clara ventaja acerca de la acción altruista o cooperativa, el problema sigue en pie, de allí su carácter de dilema. Para arribar a la solución, cada detenido debe considerar la utilidad de su compinche como si fuese la propia. Pero, si éste fuese el caso real, ya no sería problemático. El conflicto se presenta, justamente, porque no hay una opción clara acerca de callar, y permanecer en la cárcel durante un año, o hablar y conseguir la libertad. Son numerosos las situaciones de interacción social donde se da el caso de un conflicto moral entre actuar de modo altruista, a costa de sacrificar el interés personal y bajo el riesgo de que el resto no lo haga, o sacar provecho del sacrificio de los demás. Cuando se presenta un dilema del prisionero, entre los miembros de una comunidad, puede predicarse una solución moral, por ejemplo, el cumplimiento del "imperativo categórico" bajo el convencimiento de que con el tiempo los egoístas se volverán kantianos y alterarán su escala de preferencias hasta el punto de preferir ser altruistas en todos los casos, aún cuando el otro no sea tan racional como se espera. Si bien todos preferirían vivir en una sociedad de altruistas, en las sociedades complejas se impone el egoísmo universal puesto que en los grandes grupos los flujos de información acerca de la conducta de los demás son muy débiles. La falta de información desalienta la adopción de principios éticos ya que, en caso de imponerse, se asumen bajo el riesgo de resultar más perjudicado individualmente.

³³ En el caso de las empresas, observan los economistas, éstas juegan un dilema del prisionero que se repite año tras año. En un punto, se hace evidente la ventaja de la solución cooperativa y la adopción de medidas que limiten la competencia hasta llegar a la paradoja de que cada uno se beneficia si beneficia a su competidor. Frecuentemente se prohíben estos juegos cooperativos cuando toman la forma de carteles o monopolios ya que el perjudicado es el consumidor.

Más rápida y efectiva resulta la solución política: el uso de la coerción de la ley o de la fuerza para obligar a todos por igual a renunciar a la opción egoísta ya que si cada uno está seguro de que el resto colabora, entonces está mejor predispuesto a postergar su interés personal.³⁴

El Dilema del prisionero es el punto central de análisis del libro de Robert Axelrod, *La evolución de la cooperación*, donde el autor trata de determinar bajo qué condiciones los individuos que persiguen sus propios intereses están dispuestos a cooperar, sin la ayuda de una autoridad central que los obligue a ello. Se trata de contestar la siguiente pregunta ¿en qué casos debe una persona cooperar y en qué casos ser egoísta, en el curso de una relación que puede durar mucho tiempo? El Dilema muestra una formulación abstracta de diversas situaciones en las cuales lo que es individualmente óptimo lleva a la defeción mutua cuando todos podrían haber obtenido mejores resultados de haber cooperado. Dos egoístas que jugasen una sola vez optarían por la estrategia dominante, la defeción (no cooperación). Si el juego tuviera un número finito de jugadas prefijadas, los jugadores seguirían sin tener incentivos para cooperar dado que el futuro no influenciaría en la última partida. Axelrod advierte que si el juego se juega no una vez, sino un número finito de veces, los jugadores tampoco tienen incentivos para cooperar ya que si en la penúltima jugada los jugadores saben que en la última defectuarán,³⁵ tampoco cooperarán en aquélla. Por regresión, este razonamiento se aplica a todas las jugadas. Este no es el caso si los jugadores interactúan un número indefinido de veces. La probabilidad de la emergencia de la cooperación deja de ser cero. Lo que hace posible la cooperación es el hecho de que los participantes pueden volver a encontrarse. Eso significa que la elección en el presente juego no sólo determina el resultado de ese juego, sino que también influencia las elecciones subsiguientes. En la mayoría de los casos, los jugadores no pueden estar seguros de cuándo se producirá la última interacción. La tesis de Axelrod afirma “cuando el número de interacciones es indefinido puede surgir la cooperación”.³⁶ En el análisis del Dilema del prisionero se han ideado muchos modos de resolver el problema, alterando en algún punto la naturaleza de la situación que, para Axelrod, presenta en su forma fundamental los siguientes rasgos:

³⁴ Este argumento respalda la teoría del estado que sostienen Hobbes, para quien el Contrato Social emerge de la necesidad de asegurar la actitud altruista. DAVIS, MORTON, *Introducción a la teoría ...*, ed. cit, pp.127-132

³⁵ AXELROD, Robert, *La evolución de la cooperación. El dilema del prisionero y la teoría de juegos*. Madrid, Alianza, 1984. El verbo inglés *defect* se traduce por defraudar o no cooperar

³⁶ AXELROD, A. *La evolución...*, ed. cit, p.22

- a) Los jugadores no disponen de ningún mecanismo para llevar a cabo amenazas.
- b) Cada uno de ellos ha de tomar en consideración todas las posibles estrategias del otro. Además, los jugadores pueden disponer de todas las estrategias posibles.
- c) No hay forma de saber lo que hará el otro jugador.
- d) No hay forma de eliminar al otro jugador, ni de huir o eludir la interacción. Cada jugador debe optar por cooperar o no en cada jugada.
- e) No hay forma de cambiar los pagos del otro jugador. Estos incluyen las consideraciones que los jugadores podrían tener por los intereses del otro.³⁷

Bajo estas condiciones, lo único que posibilita la cooperación es la expectativa de los jugadores de volver a encontrarse en el futuro. De este modo, el futuro influye sobre la situación estratégica, aunque los jugadores valoran menos los pagos conforme se aleja en el futuro el momento de su recepción. Incluso cabe la posibilidad de que en el futuro no vuelvan a encontrarse ya sea porque el otro jugador se muda, cambia de ocupación, quiebra o fallece.³⁸

El Dilema del prisionero iterativo es diferente de una partida de ajedrez. Los intereses de los jugadores no son totalmente competitivos, ambos jugadores pueden salir mejor parados si cooperan que si no lo hacen. Pero, al parecer, un sistema de cooperación no puede emerger en una jugada, tampoco en una serie de jugadas de número conocido. Sin embargo, si ninguno de los participantes sabe cuántas veces se encontrará con el otro, si la posibilidad de que se encuentren es alta, y si la expectativa acerca del futuro no es mucho menor que la valoración del presente, la evolución de la cooperación tiene una probabilidad no nula.³⁹

A diferencia del dilema del prisionero, donde la estrategia dominante es el egoísmo, en el llamado *juego de los seguros*, el orden de preferencia de los jugadores cambia ya que prefieren:

- 1) ambos somos altruistas; 2) yo soy egoísta, él altruista; 3) ambos somos egoístas; 4) yo soy altruista, él egoísta.

Aquí el egoísmo ya no es dominante y el altruismo es individualmente estable. Pero subsiste el temor de que los demás no sean tan racionales como se puede esperar y lo que menos se prefiere es ser tomado por un incauto. En estos casos,

³⁷ AXELROD, A, *La evolución...*, ed. cit, pp. 22-23

³⁸ AXELROD, A, *La evolución...*, ed. cit, p.23

³⁹ Para una más completa exposición de la teoría de Axelrod y la aplicación de la teoría en el campo de la selección biológica y la evolución de la cooperación social, ver SZNYCER, DANIEL, *Adaptaciones Cognitivas para Intercambios Sociales: Evidencia Local y Derivaciones Teóricas*, (Tesis de Licenciatura en Antropología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina, Agosto de 2002)

más que la coerción, puede convenir una tarea de liderazgo para propiciar el logro de la conducta solidaria. Más desalentador es el resultado del llamado *juego de las gallinas*⁴⁰ donde se presenta la siguiente escala:

1) yo soy egoísta, él altruista; 2) ambos somos altruistas; 3) yo soy altruista, él egoísta; 4) ambos somos egoístas

En estos casos hay incentivos para ser egoísta pero no constituye una estrategia estable, como en el caso del Dilema del prisionero, lo que deriva en una lucha de todos contra todos.⁴¹

Mientras que en los casos de juegos de suma cero puede haber una opción por la estrategia minimax, ya que ésta será redituable tanto si el contrincante es racional como si no lo es, en el dilema del prisionero la opción cooperativa se admite bajo el riesgo de que el compañero sea tan solidario como se espera, puesto que, si esto no se cumple, el resultado es peor para el que se arriesgó a la cooperación. En el caso de las acciones sociales, a menudo fracasan los intentos por resolver un Dilema del prisionero dado que la falta de cooperación del contrincante puede conducirlo más rápidamente al fracaso individual.

En el caso de los juegos de suma variable presentados hasta ahora, los cuadros de pagos son los siguientes:

⁴⁰ El juego de las gallinas recibe el nombre de una forma de carrera de autos donde, en una especie de duelo, los conductores corren uno hacia el otro con una rueda en la misma línea del camino. El primero que cambia la dirección antes de chocar es el "gallina". Para ver la diferencia entre estos cuatro modelos de juegos de suma variable. SHUBICK, MARTIN, *Teoría de los juegos en ciencias sociales, Conceptos y soluciones*, México, Fondo de Cultura Económica, 1992, pp.376 y sgts.

⁴¹ "Cuando se juega un juego sin solución racional, cada jugador tiene que suponer algo sobre lo que los demás van a hacer (...) la situación se torna intolerable cuando cada jugador, al tratar de adivinar a los demás, sabe que ellos están tratando de hacer lo mismo" ELSTER, JON, *El cambio tecnológico*, Barcelona, Gedisa, 1990, p.75

Dilema del prisionero

C: Coopera D: Defecta (no coopera)

II

		C	D
I	C	3.3	1.4
	D	4.1	2.2

Juego de los seguros:

II

		C	D
I	C	4.4	1.3
	D	3.1	2.2

Juego de las gallinas:

II

		C	D
I	C	3.3	2.4
	D	4.2	1.1

La guerra de los sexos:

II

		C	D
I	C	4.3	2.2
	D	2.2	3.4

Los juegos puramente cooperativos representan el otro extremo respecto a los juegos de suma cero.

Si la *persecución* resume el juego de suma igual a cero la *cita* puede hacer otro tanto por lo que se refiere al juego de coordinación.⁴²

Un juego de coordinación pura es un juego de estrategia en la medida en que domina la situación la falta de parametrización, es decir, la ausencia de información acerca de las acciones de los demás cuando los intereses son convergentes. El juego de cooperación pura deja de ser un juego de estrategia si los jugadores pueden comunicarse sin dificultad y sin esfuerzo.⁴³

4.4 La aplicación de la teoría de los juegos en la ética y en las ciencias sociales

En el campo de la ética, encontramos distintos planteos que intentan dar a una respuesta frente al problema que presenta la fundamentación de la acción moral en el contexto de las actuales sociedades democráticas, pluralistas, frente a las necesidades de una organización social racional. De este modo, cobra interés, en el campo de la ética, una *teoría de la decisión*. Partiendo del análisis del uso del lenguaje natural, se pueden encontrar elementos en los usos comunes del término "decisión" para encontrar los elementos necesarios para construir una teoría ética.

⁴² SCHELLING, THOMAS C, *La estrategia ...*, ed. cit., p.105

⁴³ Luce y Raiffa definen los juegos cooperativos entre dos personas tomando en cuenta tres características: 1) todos los mensajes previos al juego formulados por un jugador son transmitidos sin distorsión al otro jugador, 2) todos los acuerdos son obligatorios y son exigibles por las reglas del juego, 3) la evaluación de un jugador de los resultados del juego no se ve alterada por estas nego-

Comúnmente se dice que "es necesario tomar una decisión", lo que no indica que "decidir" implica tomar efectivamente un curso de acción, frente a la opción de distintas alternativas, y realizar una acción de manera concreta. En primer lugar, "decidir" se relaciona con "actuar", es autodeterminación y, en este sentido, está incluido el tema de la responsabilidad frente a las posibles consecuencias de la acción concreta. De esta manera, las decisiones colocan al actuar humano dentro del ámbito de la responsabilidad y por esto mismo convocan la necesidad de una teoría ética. En segundo lugar, es necesario advertir que la autodeterminación difícilmente es total ya que en el momento de la toma de decisión puede haber elementos heterónomos que participan y de los cuales el actor no siempre es consciente. Las condiciones bajo las cuales se toman decisiones no siempre están bajo el control de quien decide, puesto que la decisión contiene tanto elementos de autodeterminación como de hetero-determinación. Una teoría ética también tiene que tomar en cuenta las tensiones que se producen entre la auto y la hetero-determinación. En tercer lugar, la decisión es vista como una elección entre alternativas, como una disposición que pone punto final a un proceso de reflexión y de valoración. Como "decisión" no se entiende tanto el acto concreto de la elección sino más bien todo el proceso que lleva a la decisión. En el caso de las decisiones grupales (políticas, empresariales, familiares) este proceso suele ser complicado. Una teoría de la decisión debería tomar en cuenta el momento previo a la toma de decisión, ya que es el momento de la deliberación y planificación frente a distintas instancias valorativas. Desde este punto de vista, el proceso de la toma de decisión está compuesto por tres momentos conceptuales:

- 1) la reflexión acerca de un objetivo.
- 2) el reconocimiento del objetivo como propio.
- 3) la reflexión o planificación de las vías que conducen a un fin.

Lo que buscan las teorías de la decisión es dotar de elementos racionales el momento de la elección de un curso de acción para presentarlo como un momento de conocimiento, deliberado y reflexivo y, con ello, disminuir el riesgo de una acción arbitraria e irreflexiva. Se supone que quien debe tomar la decisión conoce sus intereses, elimina los posibles conflictos entre intereses o las contradicciones, ha ordenado en una escala jerárquica y ha ubicado la utilidad esperada en algún punto. En este sentido, la racionalidad se identifica con la superación de un primer

momento “ciego” por un interés “lúcido”, que es capaz de calcular el éxito de la acción. El modelo básico de la toma de decisión, como elección racional, supone “maximizar” las ganancias y “minimizar” las pérdidas, por lo que a menudo se tacha a esta posición de egoísta, egocéntrica o personalista. Según los defensores de la teoría, el logro del máximo de utilidades personales es compatible con logros de mayor alcance y con el interés grupal. En el modelo básico, la toma de decisión racional se da bajo tres condiciones distintas:

La toma de decisión bajo certeza Este es el caso más simple y responde mejor al modelo de la teoría de la decisión. Aquí el que toma de decisión conoce exactamente todas las contingencias posibles que rodean al problema, todas las conexiones entre el estado real de cosas y la acción elegida, con lo que los actos pueden maximizar las utilidades esperadas.

La toma de decisión bajo riesgo Se da cuando no se conocen todas las alternativas posibles y lo que se sabe es que existen algunas probabilidades de que, bajo ciertas condiciones, se presenten determinados efectos. En este caso, el criterio de racionalidad cambia ya que no se trata de lograr el máximo de utilidad en tanto no se dispone de toda la información necesaria, sino que la maximización se refiere a las expectativas de utilidad.

La toma de decisión bajo inseguridad Es cuando no se conocen los resultados posibles de una acción, ni se conocen los resultados probables, con lo que los criterios de racionalidad se multiplican. En este caso se formulan distintas versiones de máximas: “Elige una acción cuyas utilidades, en la situación más ventajosa, sean máximas”. En la versión pesimista sería “Elige una acción cuyos prejuicios, en la situación más desventajosa, sean mínimos”.

En los casos reales se da con mayor frecuencia la segunda situación ya que en la mayoría de los casos ni se conocen todos los factores intervinientes ni se ignoran todos los resultados esperables. En todos los casos, el criterio predominante de racionalidad es el logro del máximo éxito. Si bien estas teorías están pensadas para la acción individual, no se descarta que la usen grupos humanos o sirvan a la toma de decisiones del Estado, aunque en estos casos la teoría es menos confiable: una opción individual ampliada, puede presentar problemas.

La noción de “cuerpo político” es muy antigua y sugiere que las acciones políticas son acciones individuales a gran escala. La idea es que las sociedades forman preferencias, recogen información, toman decisiones y las ejecutan de un modo parecido a la opción racional individual. El *teorema de la imposibilidad de*

Arrow, y otros desarrollos, demuestran que la noción de “preferencias sociales” es problemática y que el concepto de “voluntad general” puede ser incoherente.⁴⁴ En el modelo básico, se presuponen entes homogéneos de decisión. Pero el problema se complica cuando, habiendo intereses en común, los portadores de decisión son entes heterogéneos, cosa que sucede en el caso de una sociedad pluralista. Dado que en la mayoría de los casos el éxito de la acción depende tanto de las acciones de un actor como de las acciones de los demás, el problema de la maximización de utilidades se revela como conflicto entre las distintas maximizaciones, con lo que el modelo básico resulta inadecuado. Para estos casos se formuló la teoría de los juegos de estrategia.

La teoría de los juegos se sustenta sobre la suposición de que los participantes logran una mayor utilidad si toman decisiones racionales, es decir, decisiones meditadas y reflexivas, calculadas, en lugar de dejarse llevar por un súbito arrebato. La irracionalidad se identifica con un desordenado e incoherente sistema de valores, con errores de cálculo o de información. De todos modos, resulta paradójico observar que, en algunas situaciones, por ejemplo frente a amenazas o frente a engaños, resulta más redituable una conducta irracional ya que neutraliza la fuerza de la amenaza.

Son múltiples los ejemplos de casos donde la racionalidad de la acción individual conduce al fracaso de la acción colectiva puesto que la toma de decisión unilateral, en casos de conflictos de interacción, puede conducir rápidamente a un caso de inmolación inútil. Más allá de motivaciones de corte altruista o egoísta, que de un modo u otro supongan una conducta instrumental, el cumplimiento del imperativo categórico de Kant se desinteresa por las consecuencias de la acción o por las circunstancias que la rodean. La ley moral kantiana supone elevar a máxima universal el principio de la acción y postula que alguien haga X, si X beneficia a todos cuando todos lo practican pero, en ocasiones, tal curso de acción puede ser autodestructivo. La toma de decisión unilateral, en casos de conflictos de interacción, puede servir de ejemplo: una política de desarme beneficiaría a todos aunque el desarme de uno solo de los contendientes puede conducirlo a la inmola-

⁴⁴ “Los sistemas políticos reales se aproximan al modelo del actor unitario en diversos grados. Cuanto más recurren a la planificación centralizada más se desvían de ese modelo en la práctica. Las economías de estilo soviético ilustran esta paradoja. En cambio, las democracias pluralistas tienen probabilidades de lograr más porque intentan menos. La planificación macroeconómica cuyos instrumentos son las políticas fiscales y monetarias tienen más probabilidades de alcanzar sus metas que las formas más ambiciosas de planificación física.” ELSTER, JON, *Juicios salo-*

ción inútil. Pese a que, frente a las limitaciones de la racionalidad estratégica, para justificar la adopción de conductas altruistas, descubrimos los méritos de la racionalidad paramétrica, que es la que utiliza un actor cuando decide actuar tomándose a sí mismo como única variable, es decir, sin recurrir a ningún tipo de cálculo acerca de la conducta de los demás o de los resultados de la acción. Un altruista paraméricamente racional presentaría el siguiente orden de preferencia:

- 1) yo soy altruista, independientemente de los demás, 2) todos somos altruistas, 3) todos somos egoístas, 4) yo soy egoísta y el resto es altruista.

En una comunidad de individuos que adoptasen esta escala de preferencias (ser incondicionalmente altruistas, donde lo que más se detesta es sacar provecho de los demás), no se necesita autoridad, ni liderazgo ni Estado, empero el modelo kantiano presenta otro tipo de problemas.⁴⁵ Algunos de estos problemas, asociados al deontologismo, serán examinados en el punto siguiente.

4.5. Críticas a la moral del contractualismo liberal

Caracterizar el pensamiento moderno da lugar a grandes controversias ya que distintas tradiciones recuperan y resaltan aquellas notas más significativas para ellas mismas. Lo cierto es que la modernidad surge del entrecruzamiento de acontecimientos de orden político, religioso, estético y económico, y en esta mezcla aparece un pensamiento que se distingue por el carácter individualista, por su poder de crítica y por su petición de derecho a la autonomía de la acción. Podemos distinguir en el pensamiento moderno, centrado en el plano de la toma de decisiones éticas y políticas, dos grandes vertientes o matrices teóricas:

- a) El utilitarismo, pensamiento basado en un uso estratégico de la razón
- b) El deontologismo, caracterizado en nuestros días por la razón comunicativa

mónicos. Las limitaciones de la racionalidad como principio de decisión", Barcelona, Gedisa, 1991, p.133

⁴⁵Ver "El trilema de la filosofía práctica kantiana" donde se plantea que el juego de la virtud kantiana conduce a un trilema: o bien el imperativo da razones materiales para el cumplimiento del deber, con lo que se hunde el criticismo (el rigorismo se convierte en eudemonismo); o bien el yo moral se impone sobre el yo empírico con lo que se sacrifica la síntesis entre el hombre nouménico y el fenoménico; o bien es Dios y no el hombre quien realiza la síntesis "La idea de un soberano dentro del alma es un reconocimiento implícito de que los sujetos no pueden resolver el juego del dilema del prisionero contra sí mismo." DOMÈNECH, ANTONI, *De la Ética a la política. De la razón erótica a la razón inerte*, Barcelona, Crítica, 1989, pp.288-292. Para este autor, Rousseau traslada al interior del alma del ciudadano el poder del soberano político usando la ficción de la "voluntad general", en cambio Kant intenta evitar la noción de un soberano absoluto recurriendo a la noción de un sobreego que es la "voluntad pura". La sola idea de buscar un soberano dentro del alma es ya un reconocimiento de que los sujetos no pueden resolver el juego del dilema del prisionero contra sí mismos.

Tanto unos como otros confían en los logros de la libertad subjetiva que se realiza en el Estado, puesto que éste encarna la formación política que representa la “voluntad general”. Los grandes sistemas éticos tratan de fundamentar el altruismo universal buscando modelos de toma de decisiones sociales que alienten escalas de preferencias altruistas antes que egoístas, sin embargo, en las sociedades complejas en que vivimos predominan las regulaciones del mercado que no siempre garantizan un estado de justicia.

La idea de un contrato social es una de las más fructíferas en el desarrollo de la modernidad y, alrededor de ella, se reformulan las principales ideas éticas: autonomía, justicia, deber, entre otras. La idea de un contrato es la de un acuerdo donde las partes ingresan voluntariamente en una situación inicial de igualdad de derechos y obligaciones, de tal modo que queda excluida la posibilidad de que unos se beneficien a costa de otros. Superada la concepción descendente del poder divino, propio de la época medieval, esta idea sirvió para justificar racionalmente el orden social basado en la aprobación autónoma de sus miembros. A pesar de que todas las versiones contractualistas deben servirse de suposiciones contrafácticas, algunas se esfuerzan por acercarse a las condiciones sociales reales y en este grupo podemos ubicar a Thomas Hobbes, quien busca abstenerse del mayor modo posible de condiciones apriorísticas. El punto de partida, imaginado por Hobbes, es el de un estado de naturaleza anárquico y anómico donde, a falta de regulaciones, rige una guerra permanente de todos contra todos. Para asegurar la autoconservación y la paz social, los individuos renuncian a una parte de su libertad para someterse a la autoridad estatal absoluta. A diferencia de la versión individualista de Hobbes, en el estado de naturaleza que concibe John Locke, las personas están dotadas de derechos naturales que las limitan en la interacción social.⁴⁶

Jean-Jacques Rousseau reconoció claramente la imposibilidad de partir de un estado inicial de desigualdad en el momento de suscribir el contrato social. El orden social es el que introduce las desigualdades e injusticias. El interrogante que anima a Rousseau es el siguiente ¿se puede recuperar la libertad individual y la fuerza creadora, propia del estado de naturaleza, sin renunciar a los logros beneficiosos alcanzados por la vida social? Desde las primeras líneas del *Contrato so-*

⁴⁶ Ver KOLLER, PETER, “Las teorías del contrato social como modelos de justificación de las instituciones políticas”, en VV.AA, *La Justicia. ¿Discurso o mercado?*, Barcelona, Gedisa, 1992, pp.21-65 En este trabajo el autor relaciona la propuesta de Hobbes con Buchanan, la de Locke con Nozick y la de Rousseau y Kant con Rawls, donde la idea contractualista, originariamente individualista, se transforma en liberal para diluirse, a juicio del intérprete, en una metáfora universalista con Rawls.

cial se aprecia la difícil tensión en que se encuentra el concepto de *libertad* con el de *cadena*, ya que poder fundamentar un orden de *cadena* *legítimas* parece ser el objetivo de la obra. Para resolver la contradicción que provoca la afirmación de la libertad individual y la legitimación de un sistema de coacciones sociales, Rousseau introduce el tema de la *voluntad general*, concepto sobre el que más tarde harán pie tanto Kant como Hegel y Marx.⁴⁷

El concepto “voluntad general” supone algún tipo de voluntad colectiva o voluntad en gran escala. Este concepto resulta problemático, pues parte de una caracterización, en principio, individualista al suponer que es un yo organizado a partir de distintos mecanismos de decisión quien controla la voluntad. Las distintas voluntades individuales agregadas, darían entonces lugar a la acción social o política. En la matriz moderna, claramente individualista, la analogía entre “acción individual” y “acción política” se basa en la suposición de que las sociedades toman decisiones de un modo análogo a los individuos. Esta suposición fracasa en tanto las sociedades son entidades complejas, fragmentadas, con pocas posibilidades de encontrar un centro organizador. En este punto, la teoría de los juegos de estrategia marca un límite. Con las preferencias grupales existe una “trampa antropomórfica” cuando se abusa de las analogías entre el plano de lo individual y el social. La consideración de lo que “quiere” o “prefiere” el grupo admite a la sociedad como una persona generalizada

La teoría de los juegos se cree en la obligación especial de no requerir que la “sociedad” sea una persona generalizada, capaz de hacer elecciones y juicios entre acciones o resultados sobre la base de cierta clase de función de bienestar. El conjunto de jugadores comprometido en un juego conforma una clase de “animal” diferente y más evasivo que el jugador individual.⁴⁸

Desde la idea del actor unitario se puede aceptar que entre tomar una decisión y llevarla a cabo no hay mucha distancia, aunque se presentan, a menudo, problemas interpersonales de preferencias, hay autoengaño y fragmentación cognitiva. También puede darse el caso de debilidad de voluntad para ejecutar la decisión.

⁴⁷ “A partir del Renacimiento, con la liberación de los condicionamientos teológicos, renace con fuerza el pensamiento político de inspiración platónico, que hace converger, en mayor o menor grado, los planteamientos éticos y políticos, con las consiguiente correspondencia, al menos final, de justicia y felicidad, deber y bien. Sus hitos mayores pueden situarse en T.Moro, J.Bodin, Rousseau, Kant, Fichte, Hegel, socialistas utópicos, Marx, J.S.Mill hasta sus representantes actuales, como Rawls, Apel y Habermas.” CARRACEDO, JOSÉ RUBIO, *Paradigmas de la política. Del estado justo al estado legítimo (Platón, Marx, Rawls, Nozick)*, Barcelona, Anthropos, 1990, p.110

⁴⁸ SHUBIK, MARTIN, *Teoría de juegos...*, ed.cit., p.126

Pueden presentarse problemas de falta de información, lo que provoca la irrupción de la incertidumbre. A pesar de todos estos inconvenientes, la teoría de la elección racional es apta como modelo de toma de decisión individual. En cambio, su extrapolación al plano de las tomas de decisiones sociales resulta sumamente problemática, al punto que algunos autores consideran que el concepto de "voluntad general", tan caro al contractualismo, es incoherente. La teoría de la racionalidad estratégica, en especial la teoría de los juegos, parte de la noción de "función de utilidad" que resulta de una cuantificación de las preferencias de las unidades tomadoras de decisiones. Como ya se ha dicho anteriormente, la acción racional implica tres operaciones de optimización:

- 1) Hallar la mejor acción para creencias y deseos dados.
- 2) Formar la creencia fundada para una prueba dada.
- 3) Acumular la cantidad afinada de pruebas para deseos dados y creencias previas.

En consecuencia, la elección racional puede fallar en tres niveles, pues a menudo no existe una acción, creencia o deseo óptimo o, aun cuando exista, las personas no pueden llevar a cabo la acción, formar las creencias o reunir las pruebas tal como lo requiere la acción racional. Esta teoría tiene limitaciones de aplicación para todos los casos de interacción humana, entre otros motivos, porque parte del *individualismo metodológico*.

Entre los más preocupantes logros de las teorías de la racionalidad de corte utilitarista se encuentran los Teoremas de la imposibilidad de Kenneth Arrow,⁴⁹ según los cuales la elección social racional de una sociedad óptima es imposible, si se aceptan una cantidad de supuestos:

- 1) El conjunto de los agentes está establecido.
- 2) Los agentes se enfrentan a una serie de alternativas dadas.
- 3) Las preferencias de los sujetos están dadas y no cambian a lo largo del proceso político de elección.
- 4) Las preferencias se miden de un modo puramente ordinal.
- 5) Las preferencias individuales están definidas y son completas
- 6) Las preferencias individuales son transitivas

Del mismo modo que en la ordenación individual, los procesos de ordenación social deben ser completos y transitivos. El concepto de utilidad paretiano es ordinal, puesto que en general se admite que la información canalizable por el

mercado impide explorar de un modo cardinal las preferencias, es decir, a través de comparaciones interpersonales. Si esto fuera posible, podría pensarse en una maximización de la utilidad general.

El teorema de la imposibilidad de Arrow nos dice que en general no podemos pretender ser capaces de construir un ordenamiento social que respete y refleje las ordenaciones individuales. En términos más precisos, no podemos esperar reunir las comparaciones interpersonales realizadas por diferentes individuos en una ordenación consecuente pretendiendo que dicha ordenación constituya la comparación social.⁵⁰

A partir de esta limitación, el pensamiento moderno desarrolla diversas estrategias para atacar el problema. La imposibilidad de estabilizar la noción de "voluntad general" marca una anomalía seria en el pensamiento ético-político moderno. Aceptando el desafío, tanto desde la tradición kantiana como desde la utilitarista, se presentan distintos modos de conceptualizar la idea del contrato social.⁵¹

En los años '70 la filosofía kantiana obtiene un renovado ímpetu a partir del programa de la ética del discurso, impulsado por Apel y Habermas, a la vez que se publica *A theory of justice* (1971) de Rawls. Estos autores reactualizan los principios de una ética universalista de neto corte deontológico. En esos años, Kant deja de ser sólo una figura histórica para ser considerado un interlocutor válido en la preocupación por fundamentar normas de validez universal. En el caso de Rawls, su posición se encuadra dentro del liberalismo deontológico puesto que mantiene firmemente la prioridad de lo justo sobre lo bueno.⁵² El objetivo central de su teoría de la justicia es proporcionar un procedimiento para la elección de principios capaces de regular la vida social.

En la modernidad, la propiedad es una categoría clave que vertebra la idea de necesidad y, a partir de allí, condiciona cualquier modelo de pacto social. Hume es el fundador de la llamada justicia distributiva moderna al afirmar que la pro-

⁴⁹ ARROW, K.J., *Social Choice and Individual Values*, New York, Wiley, 1963

⁵⁰ ELSTER, JON, *Domar la suerte*, Barcelona, Paidós, 1991

⁵¹ La justicia supone la intervención de un agente racional autointeresado cuando acuerda aceptar ciertas restricciones a cambio de obtener la cooperación de los demás. Esta teoría, que se ha vuelto más sofisticada en los últimos años, puede remontarse al siglo XVII y XVIII desde Hobbes y Hume hasta los planteos contemporáneos ligados a la teoría de los juegos. Este modelo entiende a la "justicia como ventaja mutua". Otra concepción rival es la de "justicia como imparcialidad". Esta concepción, sostenida principalmente por Rawls, implica la renuncia al autointerés para adoptar un punto de vista que antepone las nociones de autonomía e igualdad.

⁵² Robert Nozick afirma sobre el libro de Rawls *Teoría de la justicia*, "es un trabajo vigoroso, profundo, sutil, amplio, sistemático dentro de la filosofía política y la filosofía moral como no se había visto otro igual cuando menos desde los escritos de John Stuart Mill(...). Ahora los filósofos políticos tienen que trabajar según la teoría de Rawls, o bien explicar por qué no lo hacen". NOZICK, ROBERT, *Anarquía, Estado y utopía*, México, F.C.Económica, 1988, p.183

piedad es el objeto de la justicia aunque deduzca la justicia de la utilidad pública. De acuerdo con Hume, el único fundamento sobre el que puede legitimarse la propiedad privada es la ventaja mutua: es más ventajoso respetar las posesiones de los otros que persistir en una guerra de todos contra todos y, para asegurar la continuidad de este respeto por las posesiones de los otros, eleva este sentimiento a la categoría de virtud. La propiedad y la desigualdad de propiedades son justas porque son útiles, salvo en los casos de absoluta abundancia o de absoluta escasez. La condición descrita por Hume como escasez moderada es analizada en términos de un límite superior e inferior de la naturaleza para satisfacer las necesidades de los hombres. El tema central de la justicia es la distribución de las cosas de las que tenemos una provisión limitada. Podemos hablar de justicia allí donde la cuestión concierne a la distribución de una cantidad limitada de bienes. Otra de las condiciones de la justicia, en Hume, es el egoísmo moderado, dado que si los hombres fueran sinceramente altruistas, nunca se hubiesen planteado la necesidad de adoptar reglas restrictivas de la libertad, y si persiguieran su propio interés sin ningún tipo de interés común, caerían en la violencia sin conciencia de culpa.

He aquí una proposición que, según creo, puede ser considerada como cierta: que el origen de la justicia se encuentra únicamente en el egoísmo y la limitada generosidad de los hombres, junto con la escasa provisión con que la naturaleza ha subvenido a las necesidades de éstos⁵³

Si la idea de distribución es “a cada cual lo mismo”, entonces la distribución es igualitaria y “justicia” significará distribución de exactamente las mismas cosas y las mismas cantidades de cosas, a cada miembro de la sociedad, de forma continuada y consistente. Este es un modelo que ningún liberal aceptaría en tanto la justicia distributiva completa puede resultar desigual por basarse en el supuesto de que las necesidades y las estructuras de las necesidades de todas las personas son las mismas. En caso de hambruna extrema, por ejemplo, repartir la misma cantidad de pan a cada persona puede resultar tanto ineficaz como injusto al no tomarse en cuenta consideraciones acerca de edad, enfermedad, embarazo, trabajos pesados, etc.

Rawls define las circunstancias de la justicia siguiendo la misma idea de Hume. Se admite la ley de escasez, como una condición objetiva, y los conflictos de intereses, entre las condiciones subjetivas. La teoría de la justicia supone un límite

⁵³ HUME, DAVID, *Tratado de la naturaleza humana*, Madrid, Tecnos, 1998, p.666

sobre la fuerza de la motivación social y altruísta, supone que los individuos y grupos promueven intereses competitivos. La suposición de una sociedad donde no haya demandas conflictivas y las necesidades se satisfagan sin coacción en un plan armonioso, sería una sociedad que va más allá de la justicia. La justicia es una virtud allí donde existen intereses competitivos y cuando las personas se sienten facultadas para hacer valer sus derechos. Para Rawls, un esquema competitivo ofrece algunas ventajas frente a un sistema regulado, es impersonal y automático en los detalles de su operación. Sus resultados no expresan las decisiones individuales, tomadas conscientemente, y el uso del sistema de mercado no implica, necesariamente, una pérdida en la autonomía. Según Rawls, la teoría de la justicia como equidad no favorece, por sí misma, una economía de mercado o un régimen socialista. La decisión de qué sistema de distribución es el mejor depende de circunstancias, instituciones y tradiciones históricas. De lo que se trata, en su propuesta, es de postular una teoría ideal de la justicia. Decidir cuál sería la distribución justa de bienes y servicios sobre la base de la información acerca de las preferencias y demandas reales de las personas excede las posibilidades de una teoría ideal aunque es necesario establecer y administrar imparcialmente un sistema justo de instituciones.⁵⁴ Advierte Rawls que, en la práctica, se elige entre va-

⁵⁴ Al establecer estas instituciones básicas, el gobierno puede considerarse dividido en cuatro funciones, asignadas en varias agencias o actividades encargadas de preservar ciertas condiciones sociales y económicas:

La función de asignación ha de mantener un sistema de precios competitivos que prevenga la acumulación irracional de poder por parte del mercado. También estará encargada de identificar y corregir, mediante impuestos y subsidios, las desviaciones causadas por errores en los precios que pudieran afectar la definición de los derechos de propiedad.

La función estabilizadora trata de lograr el pleno empleo en el sentido de que aquellos que busquen empleo, lo encuentren en el marco de la libre elección de ocupación.

La función de transferencia tendrá a su cargo la determinación del mínimo social tomando en cuenta las necesidades, las que no son tomadas en cuenta, necesariamente, por el sistema competitivo de precios. El principio de la diferencia exige que los ciudadanos se aseguren, a sí mismos y a sus descendientes, contra las contingencias del mercado frente a las demandas de necesidades básicas. Una vez obtenido este mínimo adecuado, puede ser justo que el resto de la renta total se determine por un sistema de precios, suponiendo que sea eficaz y admita restricciones monopolistas. Este modo de determinar la demanda de necesidades puede parecer más eficaz que el tratar de regular la renta mediante niveles salariales mínimos.

La función de distribución asume la tarea de preservar la justicia de las porciones distributivas mediante la tributación y los reajustes necesarios sobre los derechos de propiedad. El propósito de estos impuestos no es incrementar las rentas en manos del gobierno sino corregir gradual y continuamente la distribución de riqueza y prevenir las concentraciones de poder que pudieran poner en peligro la prioridad de la libertad política y la justa igualdad de oportunidades, las que resultan perjudicadas cuando las desigualdades de riqueza superan un límite. La determinación de este límite es asunto de decisión política y no una parte de la teoría de la justicia. Ya que el mercado no está capacitado para responder a las demandas de necesidades, éstas deben de resolverse mediante un proceso diferente. El que los principios de justicia sean satisfechos plantea el problema de si la renta de los menos aventajados (salarios más transferencias) sea tal que maximice sus expectativas (concordes con las limitaciones de la libertad y de la igualdad de oportunidades). RAWLS, JOHN, *Teoría de la justicia*, México, F.C.Económica, 1979, p. 315)

rias situaciones injustas y se busca, en una teoría no ideal, la solución menos injusta posible buscando un equilibrio de imperfecciones, un reajuste de injusticias compensadas. El mérito de una teoría ideal, puramente procedimental, residiría en la posibilidad de contar con alguna noción de lo que es justo para evaluar, desde allí, la gravedad de las imperfecciones reales y establecer el mejor modo de acercarse a ese ideal. Para ello imagina un estado inicial de igualdad donde los participantes en la toma de decisión están cubiertos por un *velo de ignorancia* respecto a su posición en el resultado de la elección. De este modo queda garantizada la imparcialidad ya que el velo de la ignorancia garantiza que los agentes no se ven motivados por fines heterónomos. Desde esta perspectiva, quien formula un juicio moral se sitúa en una posición ficticia que excluye las diferencias de poder a la vez que ignora la posición que tendrá en el futuro.⁵⁵ En concordancia con la tradición, que puede remontarse hasta Kant, para Rawls, *una regla justa ha de tener en cuenta por igual los intereses de todos los involucrados*. Rawls reconoce las circunstancias de la justicia en una sociedad de individuos egoístas racionales que persiguen su propio interés en condiciones de escasez moderada y las “condiciones de moralidad” que implica un “velo de ignorancia” que cubre a los contratantes (información restringida al conocimiento de las leyes generales del comportamiento social pero desconociendo la posición social y la situación personal de los participantes en la elección). Estas condiciones recrean la idea de un reino de los fines ya que la situación originaria supone la participación de personas morales que buscan la concreción de dos fines: el establecimiento de una institución bien ordenada en la que cada uno tenga interés por mantener los principios de justicia y la realización de su propia idea del bien corporizada en un plan de vida.⁵⁶

⁵⁵ “En la justicia como imparcialidad, la posición original de igualdad corresponde al estado de naturaleza en la teoría tradicional del contrato social (...) Entre los rasgos esenciales de esta situación, está el de que nadie sabe cuál su lugar en la sociedad, su posición, clase o *status* social; nadie conoce tampoco cuál es su suerte con respecto a la distribución de ventajas y capacidades naturales, su inteligencia, su fortaleza, etc. Supondré, incluso, que los propios miembros del grupo no conocen sus concepciones acerca del bien, ni sus tendencias psicológicas especiales. Los principios de justicia se escogen tras el velo de la ignorancia”. RAWLS, JOHN, *Teoría de la justicia*, ed. cit., p. 29

⁵⁶ En *Political Liberalism* (1993) el enfoque de “la justicia como equidad” sigue siendo normativo pero su justificación es política. Este principio se limita a los consensos, tradiciones e instituciones de la cultura política democrática. Rawls parte de una concepción normativa de “persona” ya sea jurídica, política o moral, incluso religiosa. Se parte de la concepción de las personas como unidades básicas de pensamiento, deliberación y responsabilidad, que se adapta a una concepción política de la justicia, no a una doctrina comprensiva, a la vez que ofrece una concepción adecuada como fundamento de la ciudadanía democrática. “Considérese ahora la idea fundamental de la persona. Obvio es decir que muchos aspectos de la naturaleza humana pueden ser destacados por su relevancia especial para el punto de vista que adoptemos. Prueba de ello son expresiones tales

La teoría de la justicia de Rawls rescata la idea de Contrato Social y propone una interpretación donde el contrato tiene como finalidad el diseño de una sociedad bien ordenada ya que las personas que suscriben el contrato tienen las siguientes características:

Los ciudadanos deben verse a sí mismos como seres dotados de un poder moral que los capacita para tener una concepción del bien. También son capaces de revisar y cambiar, si es necesario, su concepción de acuerdo con fundamentos racionales y razonables. Los ciudadanos, en cuanto personas libres, son independientes y no pueden ser identificados con una concepción del bien preestablecida. Los ciudadanos se ven a sí mismos como personas libres, porque son fuente de la que surgen peticiones válidas. Dichas peticiones tienen un peso que es independiente de los deberes y obligaciones especificadas en la concepción política de la justicia. Los ciudadanos tienen la capacidad de responsabilizarse de los fines que persiguen, así como de la desvalorización que den a sus peticiones; así, la concepción de la persona como libre, igual, portadora de poderes morales y fuente de peticiones válidas, es la idea básica intuitiva que se encuentra implícita en la cultura pública de una sociedad democrática.⁵⁷

Llegado a este punto, Rawls recurre al concepto de “equilibrio reflexivo” para justificar el “constructivismo kantiano” que propone. Las nociones de bien y de justicia no son de orden metafísico, tampoco son convenciones ni se obtienen por decisiones mayoritarias.⁵⁸ El equilibrio reflexivo es una técnica de razonamiento que nos permite comparar nuestras intuiciones del bien con conceptos más generales. En los casos en que se presenten discrepancias podemos modificar la

como *Homo politicus*, *Homo oeconomicus*, *Homo ludens* y *Homo faber*. Puesto que nuestra exposición de la justicia como equidad comienza con la idea de que hay que concebir la sociedad como un sistema equitativo de cooperación a lo largo del tiempo entre generaciones, tenemos que adoptar una concepción de la persona que se compadezca con esa idea”. En castellano, RAWLS, JOHN, *El liberalismo político*, Barcelona, Crítica, 1996, p.48

⁵⁷ RAWLS, JOHN, “Justice as fairness: political not metaphysical”, en *Philosophy and Public Affairs*, núm.XIV, Princeton, Universidad de Princeton, 1985, p.244

⁵⁸ Rawls rechaza la idea de adoptar principios emergentes del sentido común de justicia, entre los que encuentra juntos con los utilitaristas (maximizar el balance neto de satisfacción) los principios ya enunciados por Marx “a cada uno según su capacidad, a cada uno según sus necesidades” (Rawls, 1979, 344), puesto que estos criterios se encuentran en el nivel erróneo de la generalidad. Desde su punto de vista, Mill argumentaba correctamente cuando justificaba que, en tanto permanezcamos en el nivel del sentido común, no hay reconciliación entre los distintos criterios de justicia. Por ejemplo, en el caso de los salarios, los preceptos de que a cada uno según su esfuerzo, y a cada uno según su contribución, son incompatibles, considerados aisladamente, aunque de allí no deduce, como lo hace Mill, la adopción del criterio utilitarista. También rechaza Rawls el uso de un criterio moral para establecer un principio de justicia distributiva puesto que tal principio no podría ser elegido en la posición original. El criterio “a cada uno según su virtud” no sería elegido bajo el velo de la ignorancia, no puede introducirse hasta que los principios de justicia hayan sido reconocidos. Puede decirse que el valor moral tiene un cierto sentido de justicia y que las virtudes pueden caracterizarse como deseos o tendencias a actuar según estos principios. (Rawls, 1979, 351). El concepto de justicia como equidad tampoco supone la defensa de una sociedad meritocrática. El principio de la diferencia no es igual al principio de la compensación aunque alcanza alguno de los objetivos de este último. Para este autor, la distribución natural no es justa ni injusta, lo que puede ser justo o no es el modo en que las instituciones controlan estos hechos. Una sociedad aristocrática es injusta porque consagra una contingencia, el nacimiento dentro de una clase social, como criterio de distribución. Ver RAWLS, J., *Teoría de la ...*, ed. cit., pp.344-351

situación original o podemos revisar nuestros juicios ya que ellos no son fijos sino que son susceptibles de revisión.⁵⁹

Otro concepto central del pensamiento de Rawls es el de la posición original, donde recrea las ideas contractualistas de Locke y de Rousseau. Pero, a diferencia de la visión clásica, donde los que suscriben el contrato saben qué intereses les preocupa preservar: la propiedad, la libertad religiosa, la forma de gobierno, en el contrato de Rawls todos carecen de información.⁶⁰ En la posición original, las partes son iguales como personas morales, tienen una concepción del bien y, para preservar la imparcialidad, se encuentran bajo el velo de la ignorancia. Tal situación hipotética supone que ninguno sabe cuál será su lugar en la sociedad, su clase social, su suerte en la distribución de habilidades y capacidades, tampoco conocen la situación económica o política ni tienen información sobre la generación a la que pertenecen. En términos de los juegos de estrategia, esta situación hipotética representa un caso de toma de decisión bajo incertidumbre, aunque hay algunos datos que los individuos sí conocen y que son necesarios para llegar a acuerdos. Podría objetarse que la condición del velo de la ignorancia es irracional al suponer que los principios de justicia deben elegirse a la luz de todo el conocimiento disponible. A esta objeción responde Rawls: "si nadie conoce su situación en la sociedad ni conoce sus dotes naturales, no está en posición de sacar ventajas, ni de hacer coaliciones ni de proferir amenazas ya que desconoce cuáles principios sirven a sus intereses".⁶¹

⁵⁹ Con esta concepción, Rawls trata de mantenerse equidistante tanto del dogmatismo intolerante como del escepticismo ético. La elección de los principios de justicia debe darse sobre una base distinta al universalismo de tipo procedimentalista. Rawls renuncia a principios apriorísticos, entendiendo por tales a los principios metafísicos, trascendentales y necesarios, tal como los presenta el kantismo tradicional. Su concepción política, no metafísica, de la justicia, supone la admisión de los principios de justicia como puramente procedimentales. Pero, a pesar del esfuerzo por caracterizar a las partes en la situación originaria como personalidades abstractas, parecen filtrarse algunas características de los sujetos reales de las sociedades democráticas occidentales, por ejemplo, de la capacidad argumentativa para dirimir los conflictos. Desde la perspectiva del constructivismo, esta prioridad de lo justo sobre lo bueno, puede ser postulada pero no demostrada y, por eso, aparece como una contingencia histórica y, por lo tanto, no llega al "punto arquimédico" que propone. Ver GUARIGLIA, OSVALDO, *Moralidad. Ética universalista y sujeto moral*, Buenos Aires, F.C.Económica, 1996, pp. 137-141

⁶⁰ "Lo que distingue a la justicia como imparcialidad es cómo ésta caracteriza a la posición original, el esquema en donde aparece la condición de unanimidad. Ya que puede darse a la posición original una interpretación kantiana, esta concepción de la justicia tiene afinidades con el idealismo. Kant intentó dar una base filosófica a la idea de Rousseau de la voluntad general. La teoría de la justicia a su vez trata de presentar un proceso natural, traducción de la concepción kantiana del reino de los fines y de las nociones de autonomía y del imperativo categórico. De este modo, la estructura subyacente de la doctrina de Kant se separa de sus bases metafísicas, de manera que pueda verse más claramente y se presente libre de objeciones." RAWLS, JOHN, *Teoría de la ...*, ed. cit., p301

⁶¹ Rawls muestra la diferencia entre la concepción de la justicia de Hume, donde el velo de la ignorancia es tenue porque no se excluye más conocimiento que el necesario para lograr un tipo de

La razón por la cual la posición original debe abstraerse de las contingencias del mundo social y no verse afectada por ellas es que las condiciones para que se dé un acuerdo equitativo, sobre la base de los principios de justicia política, entre personas libres e iguales imponen eliminar las ventajas negociadoras que inevitablemente surgen en el seno del marco institucional de cualquier sociedad por acumulación de tendencias sociales, históricas y naturales.⁶²

La posición original incorpora la justicia procedimental pura en su más alto nivel ya que define los principios de justicia apropiados. En cambio, en la justicia procedimental perfecta, la justicia es el resultado de un procedimiento. Esta diferencia la ilustra Rawls con el famoso ejemplo de cortar la tarta: si se toma por equitativo el reparto de partes iguales, lo que se requiere es que el que corta la tarta se quede con el último pedazo, en tal caso la justicia es parte del resultado del procedimiento mismo. En la posición original rawlsiana, en cambio,

no existe ningún punto de vista externo a la propia perspectiva de las partes desde el que se vean constreñidas por principios previos e independientes en las cuestiones de justicia que surgen entre ellas como miembros de una sociedad.⁶³

Hay una *condición objetiva* en la que se encuentran los individuos bajo el velo de la ignorancia: una situación de escasez moderada donde los recursos naturales y no naturales no son tan abundantes como para no requerir la cooperación ni tan escasos como para que fracasen tales acciones, y otra *condición subjetiva*: el mutuo desinterés. Rawls parte, en este punto, del supuesto que puede enunciarse del siguiente modo: los hombres no son puramente egoístas ni altruistas perfectos, se reconocen como portadores de demandas válidas. Las circunstancias de la justicia se dan en condiciones de escasez moderada y entre personas que presentan demandas conflictivas. Si estas circunstancias no se presentaran, no habría necesidad de la virtud de la justicia.

El velo de la ignorancia obliga a los individuos a elegir los principios de justicia bajo incertidumbre. En estos casos, la teoría de la elección racional indica que la decisión racional es aquella que lleva a minimizar las pérdidas, a la elec-

imparcialidad: las partes siguen conociendo la configuración general de su sociedad, su estructura política y su organización social. En la doctrina kantiana, en cambio, el velo de la ignorancia es lo más tupido posible. No basta que los agentes sean imparciales en el sentido de no aprovecharse de las ventajas que lo coloquen en una posición de fuerza., es necesario garantizar que los principios de justicia se alcancen a partir de una representación de las personas como morales, libres, iguales y simétricas ya que es ésta la noción que caracteriza a una posición kantiana.

⁶² RAWLS, JOHN, *El liberalismo político*, Barcelona, Crítica, 1996, p.54-55

⁶³ RAWLS, JOHN, *Justicia como equidad y otros ensayos*, "El constructivismo kantiano en la teoría moral, Madrid, Tecnos, 1986, p.144. En este ensayo Rawls toma distancia de la visión de Kant y advierte que usa el adjetivo "kantiano" para expresar analogía pero no identidad con Kant. No se trata de encontrar una concepción de la justicia adecuada para todas las sociedades, haciendo caso omiso de las particularidades históricas.

ción más conservadora. La regla *maximin* indica que debemos jerarquizar las alternativas conforme a sus peores resultados posibles, como si el lugar inicial que alguien ocupará en la sociedad fuera decidido por un oponente maléfico. El velo de la ignorancia indica que debemos priorizar la alternativa cuyo peor resultado sea superior al peor resultado de las otras alternativas.⁶⁴ Las situaciones que hacen plausible la adopción de esta regla tienen tres características:

a) El velo de la ignorancia excluye toda base para el cálculo de las probabilidades. Los individuos deben tomar en cuenta el hecho de que los principios que adopten tendrán gravitación sobre la vida de sus descendientes.

b) En tales condiciones de oscuridad acerca de los probables cursos de acción se mantiene la prioridad de la libertad, puesto que en la posición original la gente no arriesgaría la pérdida de la libertad a cambio de otro tipo de bienes económicos y sociales.

c) Disponiendo de la alternativa de los dos principios de justicia que aseguran un mínimo satisfactorio, parece irracional que las personas pongan en riesgos sus libertades básicas.⁶⁵

Existe una escala lexicográfica de intereses según los cuales las personas elegirían los principios de justicia, bajo el estado de incertidumbre que propone la posición original. Se ha asumido que, en la posición original, las personas son racionales y que aún cuando tengan un plan racional de vida, no conocen los detalles particulares de dicho plan. La suposición especial que introduce Rawls es que a estos agentes racionales no les asalta la envidia, no les resulta insoportable saber que otros tienen mayor cantidad de bienes sociales primarios, al menos mientras no excedan ciertos límites o que las desigualdades se basen en la injusticia.⁶⁶ El velo de la ignorancia indica que las personas están representadas como personas morales y no como personas beneficiadas o perjudicadas por las contingencias de los accidentes históricos, ni por las capacidades naturales. La única característica común es la posesión de las facultades de personalidad moral mínimas. Esto asegura que la posición original sea equitativa.

La justicia como equidad supone el siguiente orden de principios:

⁶⁴ "Existe una relación entre los dos principios y la regla *maximin* para escoger en condiciones de incertidumbre. Esto es evidente a partir del hecho de que los dos principios son aquellos que escogería una persona al proyectar una sociedad en la cual su enemigo hubiera de asignarle su lugar. La regla *maximin* nos dice que debemos jerarquizar las alternativas conforme a sus peores resultados posibles: habremos de adoptar la alternativa cuyo peor resultado sea superior al peor de los resultados de las otras alternativas" RAWLS, J., *Teoría de la ...*, ed. cit., p.181

⁶⁵ RAWLS, JOHN, *Teoría de la ...*, ed. cit., pp.182-183

⁶⁶ "Una razón para proceder así es que la envidia tiende a hacer peores a todos los hombres. En este sentido es una desventaja para la totalidad (...) La concepción de la justicia elimina las condiciones que dan origen a actitudes antisociales. Es, por tanto, estable en sí misma" RAWLS, J., *Teoría de la ...*, ed. cit. p.171

1) cada persona tiene un derecho igual al sistema más amplio de iguales libertades básicas que sea compatible con un sistema similar de libertades para todos.

2) las desigualdades sociales y económicas han de ordenarse de modo que cumplan dos condiciones: (a) han de redundar en el mayor beneficio de los miembros menos favorecidos de la sociedad; y (b) han de estar adscritas a cargos y posiciones abiertos a todos en condiciones de imparcial igualdad de oportunidades.

El primer principio indica la prioridad de la libertad y, por lo tanto, indica que las libertades básicas sólo pueden ser restringidas a favor de la libertad en sí misma en dos casos:

a) Una libertad menos extensa debe reforzar el sistema total de libertades compartido por todos.

b) Una libertad menor que la libertad igual debe ser aceptada por aquellos que detentan una libertad menor.

El segundo principio señala la prioridad de la justicia sobre la eficacia y el bienestar puesto que el principio de justicia es lexicográficamente anterior al principio de la eficacia, y al que maximiza la suma de ventajas. La igualdad de oportunidades es anterior al principio de la diferencia en dos casos:

1) La desigualdad de oportunidades debe aumentar las oportunidades de aquellos que tengan menos.

2) Una cantidad excesiva de ahorro debe mitigar el peso de aquellos que soporten esta carga.

La idea que alienta esta escala de preferencias es que los bienes sociales primarios –libertad, igualdad de oportunidades, renta, riqueza, las bases del respeto mutuo- deben ser distribuidos de una manera igual, a menos que una distribución desigual beneficie a los menos aventajados.⁶⁷ Este orden garantiza el respeto por las libertades básicas y que los individuos tengan garantizadas las condiciones de una igualdad de oportunidades equitativas. El principio de la diferencia proporciona una interpretación del principio de fraternidad, a saber: no querer tener mayores ventajas a menos que esas ventajas favorezcan a los que están peor situados. Dentro de una familia, afirma Rawls, en condiciones ideales, parece natural el rechazo al principio de maximizar la suma de beneficios netos. Los miembros de una familia no esperan beneficiarse a menos que ello redunde en el interés de los más débiles. Del mismo modo, correctamente interpretado, el principio de

⁶⁷ Ver RAWLS, JOHN, *Justice as Fairness : Political not Metaphysical*, Philosophy & Public Affairs 14 (1985) pp.223-251.

la diferencia expresa la idea de una sociedad ordenada bajo la exigencia de que los menos favorecidos tengan confianza en su propio valor, puedan disponer de los bienes primarios, especialmente del autorrespeto.

La fraternidad, el tercer valor integrante de la tríada democrático-republicana,⁶⁸ expresa la necesidad, no meramente formal, de interpretación del principio de la diferencia. En Rawls, este principio expresa un sentido de amistad cívica y de solidaridad moral que incluye la igualdad en la estimación social y excluye todo tipo de hábitos de privilegios o servilismos. El principio de la diferencia corresponde a la idea de la fraternidad porque incluye la necesidad de no querer tener mayores ventajas a menos que beneficien a los peor situados. Según Rawls, la incredulidad acerca de la aplicación de este principio para una sociedad más amplia que una familia, seguramente, ha sido la razón del descuido con el que se lo ha tratado en la teoría democrática.

El principio de la fraternidad resulta una pauta perfectamente realizable.⁶⁹

En contra de la interpretación trivial e instrumental del Contrato Social, Rawls afirma el principio de la diferencia como una medida política de justicia social, sin desconocer que las situaciones reales de distribución de beneficios y satisfacción de necesidades están determinadas, en gran parte, por porciones estratégicas de poder. Según Rawls, la posición original modela un importante rasgo tanto del constructivismo kantiano como del constructivismo político: la distinción entre lo racional y lo razonable, donde lo razonable no se subordina a lo racional.

La distinción entre lo razonable y lo racional se remonta a Kant, a la distinción entre el imperativo categórico y el imperativo hipotético. En la justicia como equidad, lo racional y lo razonable se presentan como dos ideas básicas e independientes, ambas se complementan y forman parte de la idea de cooperación equitativa. Tomando prudente distancia de *Teoría de la Justicia*, donde afirmó que la teoría de la justicia es una parte de la teoría de la decisión racional, en escritos posteriores Rawls insiste en una nota central de su propuesta:

entender la justicia como equidad como un intento de derivar lo razonable de lo racional es una mala interpretación de la posición original.⁷⁰

⁶⁸ DOMÈNECH, ANTONI, "...y fraternidad", ISEGORIA 7, 1993, pp.49-78

⁶⁹ RAWLS, J., *Teoría de la ...*, ed. cit., p.129)

Una sociedad razonable no es una sociedad de santos ni de miopes agentes egocéntricos. El aspecto básico de lo razonable es la disposición a proponer términos equitativos de cooperación “suponiendo que los demás hagan lo propio”. Los agentes razonables y racionales son las unidades de responsabilidad en la vida social y política. Lo racional se aplica a un agente singular y unificado que puede ser un individuo o un colectivo, que tiene capacidad deliberativa para elegir los medios que considera más efectivos para conseguir fines. Advierte Rawls que tal concepción de “lo racional” no se agota en una racionalidad meramente estratégica, limitada a la relación medios-fines, puede también un agente racional deliberar sobre la elección de fines, según su pertenencia a un plan de vida global, puede incluir sentimientos como el amor a la patria o a la naturaleza, pero carece de la sensibilidad moral que motiva el deseo de comprometerse en una cooperación equitativa, deseo presupuesto en la teoría de la justicia. Sin el aspecto racional, los agentes razonables carecerían de fines necesarios para propiciar la cooperación social. Por otra parte, una sociedad de agentes puramente racionales carecería de un sentido de la justicia. El velo de la ignorancia satisface esta necesidad de no subordinación de lo racional a lo razonable. En la medida en que admitamos que en una sociedad hay agentes razonables, es posible construir el marco del mundo social público; en caso contrario, podría ser irracional renunciar al autointerés para actuar de modo altruísta. En una sociedad integrada por actores razonables, todos tienen fines racionales que cumplir y, a la vez, poseen una facultad moral que les permite actuar según esta concepción de la justicia.

lo razonable presupone y subordina a lo racional. Define los términos equitativos de cooperación aceptables para todos dentro de un grupo de personas separadamente identificables, cada una de las cuales posee y puede ejercer las dos facultades morales. Todos tienen una concepción de su bien que define su provecho racional, y todo el mundo tiene un sentido, normalmente efectivo, de la justicia: una capacidad de hacer honor a los términos equitativos de la cooperación (...) lo razonable subordina a lo racional porque sus principios limitan, y en una doctrina kantiana limitan absolutamente, los fines últimos que pueden ser perseguidos.⁷¹

Las características de los ciudadanos racionales y razonables son las siguientes:

a) Capacidad para tener un sentido de la justicia y una concepción del bien, interpretada a la luz de una concepción comprensiva (razonable)

⁷⁰ RAWLS, JOHN, *El liberalismo político*, Barcelona, Crítica, 1996, p.83

- b) Facultades intelectuales de juicio, pensamiento e inferencia.
- c) Poseen las capacidades y habilidades necesarias para ser miembros cooperantes normales de la sociedad, a lo largo de un ciclo vital completo.
- d) Poseen una disposición a proponer términos equitativos de cooperación, cuya aceptación por los demás resulte razonable esperar, siempre que pueda confiarse en que los demás harán lo mismo.

La subordinación de lo razonable a lo racional corresponde, según Rawls, a la unidad de la razón práctica cuando subordina la razón práctica empírica a la razón práctica pura, esto es, en una sociedad bien ordenada,⁷² los principios de justicia son lexicográficamente previos a las pretensiones particulares del bien. Esta característica, la prioridad de lo recto sobre lo bueno, es lo propio del constructivismo kantiano.⁷³

A juicio de Jon Elster, la obra de Rawls constituye el aporte más importante del siglo XX en filosofía política y social aunque no tiene consecuencias claras para los problemas en pequeña escala. Al momento de justificar un criterio de justicia, Elster reconoce la superioridad del enfoque deontológico ante las limitaciones de la racionalidad teleológica. En el utilitarismo clásico una persona no es digna de protección por derecho propio, por el contrario, es "sólo una gota en el océano de la utilidad social general".⁷⁴ Frente al modelo utilitarista, se señala la imposibilidad de superar el enfoque del individualismo metodológico, propio de

⁷¹ RAWLS, JOHN, *Justicia como equidad y otros ensayos*, El constructivismo kantiano en la teoría moral, Madrid, Tecnos, 1986, p.150

⁷² "Una sociedad bien ordenada no tiene una economía de maná, ni sus arreglos económicos son un juego de suma cero en el que nadie puede ganar a no ser que los otros pierdan (...) en vista de las circunstancias de la justicia, los miembros de una sociedad bien ordenada no son indiferentes en cuanto al modo como se distribuyen los frutos de su cooperación social y, para que su sociedad sea estable, la distribución resultante y que se espera en el futuro tiene que ser considerada como suficientemente justa." John Rawls, *Justicia como equidad y otros ensayos*, op.cit., p.156

⁷³ Rawls señala algunas diferencias entre su versión del constructivismo kantiano y Kant: la concepción de la justicia como equidad otorga cierta primacía a lo social ya que el primer objeto de la justicia es la estructura básica de la sociedad y los ciudadanos tienen que llegar a un entendimiento público sobre la concepción de la justicia. En el caso de Kant, el tratamiento de la máxima, derivada del Imperativo Categórico, se aplica al caso particular de individuos conscientes. En su caso, la dirección es la contraria: es necesario presuponer un compromiso previo, a partir del cual tienen sentido todas las decisiones personales y asociativas. Para Kant, la autonomía de la persona deriva del Hecho de la Razón, es decir, del reconocimiento de que la ley moral es la suprema autoridad en tanto seres racionales y razonables, lo que pone el acento en la conciencia moral individual y no en las condiciones sociales de fondo. Ver RAWLS, JOHN, *Justicia como equidad y otros ensayos*, p.171. En *El liberalismo político*, Rawls señala cuatro diferencias entre el constructivismo moral de Kant y el constructivismo de la justicia como equidad, pp.130-132

⁷⁴ "Una crítica común al utilitarismo afirma que no toma en cuenta el bienestar de los que se encuentran peor. Una queja a la justicia maximin es que toma demasiado en cuenta el interés de aquellos. Maximizar el bienestar total parece inhumano, maximizar el bienestar mínimo parece ineficaz. El concepto que el sentido común tiene de la justicia se encuentra en algún lugar entre estos dos conceptos". ELSTER, JON, *Justicia local*, Barcelona, Gedisa, 1994, p.252.

la matriz teórica en que se basa. La teoría de la acción estratégica es apta como modelo de toma de decisión individual pero, como se dijo anteriormente, su extrapolación al plano de la toma de decisión social resulta sospechosa ya que la asimilación entre "individuo" y "sociedad" puede esconder una trampa antropomórfica al suponer que los grupos se comportan como las personas.⁷⁵

Elster manifiesta un creciente desencanto frente a las posibilidades de las teorías generales, en especial en lo que respecta a la indeterminación de las prescripciones que ofrecen, lo que afecta al carácter normativo de las mismas. Frente al problema de determinar las limitaciones empíricas de la justicia, el autor noruego distingue entre teorías duras y blandas. Las primeras comienzan proponiendo principios y luego "que las fichas caigan como puedan", mientras que las teorías blandas son renuentes a ir en contra de lo que indican los juicios intuitivos en condiciones particulares. Si aceptamos que el concepto teórico de justicia necesita fundamentos empíricos, tiene sentido el estudio de la justicia local.

El estudio de los modos en que las instituciones asignan recursos escasos y obligaciones penosas podría aportar parte de esos fundamentos empíricos que serían utilizados como datos para una teoría normativa. El concepto de "justicia local" alude a la justicia en situaciones concretas y particulares, sobre todo en los casos en que se utilizan principios de distribución de bienes escasos y cargas penosas, donde es posible detectar algunos mecanismos que dan lugar al orden social. Los casos estudiados se relacionan con la asignación de órganos, de diálisis, de esperma para fecundación, de alimentos en casos de emergencia, de vacantes en la universidad o en el servicio militar.⁷⁶ Si bien Elster no admite que el análisis normativo deba ser contextual, tampoco propone "una teoría de la justicia local" (un conjunto de condiciones necesarias y suficientes para la aplicación de principios distributivos en casos particulares). Lejos de descartar el criterio de justicia como imparcialidad o equidad, Elster propone el estudio de los mecanismos (patrones causales que entran en juego bajo condiciones generalmente desconocidas)

⁷⁵ Sobre la importancia del "teorema de imposibilidad" de Arrow ver DOMÈNECH, ANTONI, *De la ética a la política*. "La relevancia ético-política de los teoremas de imposibilidad", Barcelona, Círculo 1989, pp.354-358.

⁷⁶ "Local" se utiliza en tres sentidos: 1) se refiere al estudio de la asignación de recursos o cargas en sectores de la sociedad: salud, educación y trabajo. 2) se refiere al estudio de las prácticas de distribución en distintos países: Noruega, Francia, Alemania y Brasil, 3) se analiza el modo en que se adaptan los criterios generales en los centros locales de toma de decisión. Estos estudios empíricos son tomados para ilustrar los puntos generales y no como fines en sí mismos. Este estudio reconoce como antecedente CALABRESI, GUIDO Y BOBBIT, PHILIP, *Tragic Choices*, New York, Norton, 1978 y WALZER MICHAEL, *Esferas de la Justicia*, México, Fondo de Cultura

que justifican los procedimientos de distribución. Puede parecer un consejo surgido del sentido común, que para implementar una teoría de justicia busquemos recabar tanta información como sea posible, por el contrario, partir del velo de ignorancia es un mecanismo utilizado por individuos que se encuentran motivados por algo que excede su propio interés. El estudio de la justicia local parece corroborar esta segunda posición ya que la riqueza, las habilidades y preferencias normalmente son descartadas como fundamentos para la asignación de bienes. A juicio de Elster, el principal mérito de la posición de Rawls, en oposición al utilitarismo, es la renuncia a una actitud instrumental hacia el resto de los individuos ya que algunos derechos individuales como la libertad de expresión no sería restringida por agentes racionales, cegados por el velo de la ignorancia. Desde el punto de vista del filósofo noruego, el problema de la teoría de Rawls, al igual que otras teorías globales, es que no produce consecuencias claras para los problemas en pequeña escala y resulta poco específica al momento de determinar, por ejemplo, qué sector de la sociedad alude el tema de "los que se encuentran en la peor situación". En estos puntos el estudio de los fundamentos empíricos de los mecanismos de asignación de recursos puede servir para abonar el terreno en el que la política se entrelaza con la filosofía y las ciencias sociales.

Una vez señalados los aportes que Elster realiza a la teoría de la justicia de Rawls, aportes que se vinculan al reconocimiento del mérito del enfoque propio del individualismo metodológico y a la necesidad de ajustar los límites de aplicación del constructivismo kantiano, pasamos a revisar las críticas que formulan Apel y Habermas a los modelos de racionalidad estratégica. Alrededor de esta polémica es posible ubicar gran parte de la reelaboración de la filosofía kantiana contemporánea.

4.6. La racionalidad estratégica como razón monológica y el "consenso de estrategias" como racionalidad dialógica: Apel y Habermas

En las teorías de la toma de decisión racional existe una marcada competencia entre los modelos calculatorios, de corte utilitarista y los modelos comunicacionales de raíz kantiana, en los que Apel y Habermas son sus principales

Económica, México, 1993, quien es el precursor de la frase "justicia local" al colocar los temas de microdistribución en su contexto histórico-social.

exponentes.⁷⁷ Ambos modelos tienen en común el punto de partida: la situación de conflicto. Las teorías calculatorias y comunicativas parten de la idea de un consenso que debe ser elaborado y que siempre está amenazado, en su éxito y en su duración.⁷⁸ Ambos modelos admiten que la resolución de los conflictos debe agotar los procesos de interacción pacífica al rechazar ambas las soluciones espontáneas, tradicionales, autoritarias o violentas. Otro rasgo común es el carácter normativo y universalista. A pesar de algunas coincidencias, tanto Apel como Habermas remarcan las diferencias entre sus propuestas y los modelos de racionalidad estratégica, en especial con la teoría de los juegos. Según ellos, la consulta práctica y la búsqueda de una voluntad común no es un fin en sí mismo en los modelos de interacción estratégica: la búsqueda de consenso es un esfuerzo que se justifica sólo si los participantes del juego esperan alguna ventaja, es decir, si se da el caso de que actuar cooperativamente asegura mayor beneficio que actuar de

⁷⁷ La ética comunicativa" nace en los años '70 del siglo XX a partir de los trabajos de Karl Otto Apel y Jürgen Habermas. Ambos parten de la idea de "acción comunicativa" asumiendo el "giro lingüístico. Consideran al lenguaje desde la triple dimensión del signo, evitando la "falacia abstractiva" en la que incurrirían aquellos que no aluden a la dimensión pragmática y solamente reducen el análisis del discurso a la dimensión sintáctica y semántica. Habermas parte del paradigma de las "ciencias reconstructivas" para su pragmática universal al destacar el carácter falible de sus enunciados, en el sentido de ser hipótesis. Apel señala como método filosófico el trascendental y confía en llegar a enunciados universales e irrebables. Como procedimiento de corrección propone la contradicción performativa o la contradicción pragmática. La ética comunicativa es una ética procedimental, propia del estadio 6° en el desarrollo de la conciencia moral, de la que habla Kohlberg. No reflexiona sobre contenidos morales, como lo haría una ética material sino acerca de los procedimientos mediante los cuales podemos declarar que las normas son correctas. A la vez, es una ética deontológica que enuncia los procedimientos que deben seguirse para llegar a fundamentar la idea del deber moral. Estos dos caracteres, procedimentalismo y deontologismo, los comparten con la propuesta de la "justicia como imparcialidad" propia de John Rawls. Frente a cualquier tipo de cientificismo o emotivismo, la ética comunicativa es cognitivista en la medida en que considera al discurso práctico como análogo a aquel que determina lo verdadero. Con lo cual es posible distinguir racionalmente lo correcto de lo vigente, lo que representa contar con un principio racional-práctico donde fundamentar las normas morales. Ver CORTINA, ADELA, *Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía*, "Ética comunicativa", Madrid, Trotta, 1992

⁷⁸ En la segunda mitad del siglo XX, se han desarrollado en Alemania dos importantes vertientes del universalismo ético: la ética constructivista y la ética discursiva. La primera tiene su origen en la Escuela de Erlangen cuyo precursor fue Hugo Dingler. P.Lorenzen y W.Kamlah proponen en su *Propedéutica lógica* un método constructivo, es decir, un método que procede paso a paso y en el que cada paso tiene que ser fundamentado argumentativamente. Este método se basa en la llamada "verificación interpersonal" que se utiliza para examinar la pretensión de verdad de los enunciados y determina el marco para toda posible investigación científica. Un enunciado, para ser considerado verdadero, debe resistir el examen crítico de todo árbitro competente. Allí se excluye como árbitro competente al interlocutor condicionado por emociones, tradiciones o hábitos, al menos mientras se desarrolla la discusión. Aplicando esta idea a la ética, O.Schwemmer cree encontrar en este método las reglas de una argumentación racional. Aquí se introducen las nociones claves de "consulta" y "transubjetividad". Según esta idea, la consulta recíproca de todos los involucrados o afectados permite, a través de exámenes argumentativos, el entendimiento entre ellos. El principio de transubjetividad es el elemento que aporta el universalismo ético. El imperativo "trasciende tu subjetividad", enunciado por Schwemmer, responde a tres postulados: 1) los conflictos no deben ser resueltos por la violencia, 2) todo participante tiene derecho a representar sin trabas sus propios intereses, 3) todo participante en la consulta tiene que estar dispuesto a modificar sus intereses,

modo egoísta o que la solución pacífica es mejor que la violenta. A diferencia de la cooperación estratégica, la acción comunicativa renunciaría de entrada a la instrumentalización de la búsqueda de acuerdos. Las meras consideraciones acerca de la utilidad de la acción cooperativa serían una objeción para fundamentar allí la razón comunicativa.

Tanto los modelos de racionalidad estratégica como los de razón comunicativa exigen que las normas que regulan la interacción social satisfagan normas de validez universal, fundamentadas racionalmente, antes que intereses de grupos. La idea del Contrato Social expresa el carácter postradicional de la modernidad donde es posible criticar cualquier proyecto social que no encarne los ideales ilustrados de autonomía e igualdad.

Según Apel, desde el punto de vista de una teoría de la acción, se trata de afrontar la siguiente cuestión ¿existe una racionalidad especial de la interacción social que no puede ser reducida a la racionalidad medio-fin? La racionalidad estratégica, presente en la teoría de los juegos, presenta el caso en que la reciprocidad entre los actores se ve motivada por la instrumentalización. En el juego estratégico, los sujetos del cálculo de beneficios tienen que tomar en cuenta también el cálculo de los otros jugadores como condiciones y como medios de los propios cálculos de beneficios. Apel admite que en el contexto de los juegos parcialmente cooperativos aparecen elementos comunicativos, por ejemplo, intercambio de información y acuerdo acerca de acciones conjuntas. Pero, estas formaciones de consenso se realizan bajo la condición de que los otros actores del juego estratégico esperen de ello una ventaja. En estos casos, la formación de consensos tiene una importancia instrumental y accidental, nunca es un fin en sí misma. Los socios, en la relación recíproca, son siempre sólo medios y condiciones límites de las finalidades solitarias y de los esfuerzos de éxito de los actores particulares. En tal sentido, la interacción estratégica se ve motivada por el cumplimiento de imperativos hipotéticos. Si la racionalidad de la interacción social se agota en la racionalidad estratégica, el imperativo categórico de Kant, en la versión que afirma “actúa de manera tal que siempre utilices como fin y nunca como medio la humanidad en tu persona y en la persona de cada uno de los demás” expresaría un principio irracional, un dogma, entendido quizás como una secularización de la con-

subordinándolos a un fin más amplio cuyo reconocimiento puede ser exigido de todos. Ver HÖFFE, Otfried, *Estrategias de lo humano*, Buenos Aires, Alfa, 1979, cap.9, pp.175-197

cepción cristiana acerca de la naturaleza del hombre.⁷⁹ Tal parece ser, según Apel, la concepción dominante en la sociedad industrial occidental. Las formas valorativamente neutras de la racionalidad científicista, tecnológica y estratégica se presentan como las únicas formas de racionalidad intersubjetivamente reconocidas en el ámbito de la vida pública, puestas al servicio de la búsqueda de un equilibrio estratégico.⁸⁰ En opinión de Apel, desconocer los presupuestos semántico-lingüísticos y consensual-comunicativos del pensamiento válido constituye el error propio del *solipsismo metódico*, presente en toda la tradición filosófica clásica.⁸¹

Apel distingue dos tipos de racionalidad de la interacción humana:

(1) de la *racionalidad de formación de consenso a priori transubjetivamente* orientada a la comunicación lingüística a través de actos *ilocucionarios*

(2) de la *racionalidad teleológica a priori, subjetivamente* orientada, de la interacción *estratégica* a través de actos *perlocucionarios*.⁸²

Según Apel, no es posible derivar la comunicación lingüística a partir de la razón estratégica ni de la teoría de los juegos, sino al revés.

⁷⁹ Weber se vale del concepto de "racionalidad teleológica" como el grado más alto de racionalización de la cultura, puesto que ella se da cuando el actor no sólo delibera acerca de los medios adecuados para lograr el éxito de la acción sino que calcula también las consecuencias secundarias. Este tipo de racionalidad da lugar a una "ética de la responsabilidad", la que se identifica con la ética del político. En una escala más baja de racionalización, Weber ubica la "racionalidad valorativa" que es la que se da cuando el actor elige los medios y los fines adecuados sin tomar en cuenta los efectos secundarios puesto que concede un valor incondicional a la acción, lo que da lugar a una "ética de la convicción" siendo ejemplos de este tipo el sermón de la montaña o el kantismo. Weber encuentra que el proceso de racionalización en occidente se orienta hacia la preeminencia, cada vez mayor, de la racionalidad teleológica cuando la razón valorativa queda relegada a las decisiones subjetivas de los individuos y entiende que éste es el rasgo que caracteriza al "proceso de desencantamiento" del mundo que corresponde a la era de la ciencia. "En la medida en que la ciencia y la técnica penetran en los ámbitos institucionales de la sociedad, transformando de este modo las instituciones mismas, empiezan a desmoronarse las viejas legitimaciones. La secularización y el "desencantamiento" de las cosmovisiones, con la pérdida que ello implica de su capacidad para orientar la acción, y de la tradición cultural en su conjunto, son la otra cara de la creciente "racionalidad" de la acción social." HABERMAS, JÜRGEN, *Ciencia y técnica como ideología*, Madrid, Tecnos, 1984 p.54

⁸⁰ "Por lo pronto, habría que examinar si —en contra de la opinión de Kant— bajo el presupuesto del bien entendido autointerés empírico, y consecuentemente sobre la base de la racionalidad estratégica de la teoría de los juegos, no es posible una ética, digamos una ética de la negociación y de la formación de compromisos de acuerdo con los mínimos intereses vitales comunes", APEL, KARL OTTO, *Estudios Éticos*, Barcelona, Alfa, 1986, p.38

⁸¹ Este error se encontraría presente no sólo en Paul Grice y sus seguidores sino en los platónicos, en la medida en que aseguran la validez intersubjetiva de los significados independientemente de la formación lingüística del consenso. El solipsismo metódico subyace en la filosofía de Kant a Husserl en la medida en que asegura a priori la intersubjetividad del conocimiento a través de las funciones de la conciencia trascendental. Ver APEL, K.O., *Estudios Éticos*, ed. cit., p.64

⁸² APEL, K.O., *Estudios Éticos*, ed. cit., p.65

hay que inferir la posibilidad de determinar unívocamente la racionalidad de la teoría de la decisión o de la teoría de los juegos a partir de la ya siempre presupuesta *racionalidad de la formación lingüística del consenso sobre sentido y verdad*.⁸³

Los criterios normativos de la racionalidad, orientada al entendimiento, tal como los presenta Apel, no serían criterios secundarios de los cuales dependieran luego las teorías especiales acerca de la acción estética, ética o política. Serían, básicamente, la condición de posibilidad de una determinación racional de los criterios de racionalidad de donde emanarían las normas de todos los otros posibles tipos de racionalidad de la acción.⁸⁴

Apel denuncia la incursión en *autocontradicción pragmática del argumentante*⁸⁵ para quien quisiera fundamentar la racionalidad estratégica, propia de la teoría de los juegos. Para este autor, la concepción del lenguaje como un juego cooperativo, entre otros, en el que se puede o no participar, tiene una justificación contradictoria. La concepción del discurso como una empresa cooperativa y teleológico-racional, bajo el presupuesto de intereses empíricos, no toma en cuenta la función pragmático-trascendental del discurso argumentativo que no se vincula solamente a intereses empíricos sino también a pretensiones de validez universal. Aceptando tales pretensiones, la posibilidad del actuar comunicativo no puede quedar confinado a un prudente cálculo de utilidades del actuar estratégico. Apel propone una fundamentación última racional del discurso argumentativo alrededor del concepto de "comunidad ideal de comunicación" puesto que, desde su punto de vista, quien argumenta *seriamente*⁸⁶ debe presuponer una norma fundamental

⁸³ APEL, K. O. *Estudios Éticos*, ed. cit., p.66

⁸⁴ La posibilidad de una reconstrucción filosófica de los tipos de racionalidad se sustenta en dos características: 1) Reflexividad trascendental, 2) Sujeción a las reglas del juego del lenguaje del discurso argumentativo. Ambas determinaciones definen la racionalidad de una filosofía trascendental en el sentido de una pragmática trascendental del lenguaje. APEL, K.O., *Estudios Éticos*, ed. cit., p. 17

⁸⁵ La pragmática trascendental de Apel accede a enunciados universales, criticables y autocorregibles pero no falibles. Como procedimiento de comprobación recurre a la contradicción performativa o contradicción pragmática que supone una contradicción entre lo que se dice y lo que pragmáticamente se está suponiendo para que tenga sentido lo que se dice. La caracterización del lenguaje como *lógos* supone necesariamente la validez del principio de no-contradicción. Si se tiene en cuenta la doble estructura (proposicional-performativa) propia de todo acto de habla, se puede aceptar que la pretensión de validez universal se da siempre con independencia del contenido de lo que se dice. La estructura del lenguaje (*qua lógos*) impide hacer cierto tipo de afirmaciones ("no hay verdades") que, por ser pragmáticamente autocontradictorias, no dicen nada. Este tipo de afirmaciones presentan una contradicción entre el acto locucionario y el acto ilocucionario. La aplicación de esta distinción, supuesta en los actos de habla, conduce a una fundamentación última en la medida en que los presupuestos pragmáticos trascendentales de la argumentación son irrefutables.

⁸⁶ El "argumentar seriamente" muestra una nota compatible con Platón para quien el juego es lo opuesto a lo serio. Ver APEL, K. O., *Estudios Éticos*, ed. cit., Cap. I. La posición dialógica hunde sus raíces en la posición de Sócrates. Cualquiera que quiera dialogar "en serio" tiene que reconocer la presencia de reglas discursivas anticipadas contrafacticamente. No argumentar en serio es

en el sentido de las reglas de comunicación de una comunidad ilimitada.⁸⁷ Las normas que emergen de la comunidad ideal de comunicación no son normas materiales; se trata de normas formales de cooperación discursiva que ayudan, en tanto ideas regulativas, a la búsqueda discursiva de la verdad. Sin embargo, los argumentantes que han aceptado las reglas del discurso, saben que siguen siendo miembros de una comunidad real de comunicación y que deben empezar por controlarse a sí mismos para cumplir, más mal que bien, con los requisitos del diálogo que anticipan contrafácticamente. En este punto es donde puede presentarse el conflicto entre el cumplimiento de la norma ideal y la preservación de los sistemas de autoafirmación, puesto que resulta una riesgosa anticipación la postulación de un estado ideal lejano frente a los bloques de poder en conflicto, determinados primariamente por *reglas estratégicas de interacción*. Frente a esta situación, Apel propone una máxima de mediación: *"Tanto recurso a procedimientos estratégicos (por ejemplo, amenaza de revancha y semejantes) como sean necesarios, tantos esfuerzos en el sentido de un punto de apoyo previo en mecanismos consensu-discursivos de solución de conflictos (por ejemplo, "medidas de confianza"), como sea posible"*.⁸⁸

posible pero quien renuncia a hacerlo, renuncia también a la posibilidad de la racionalidad práctica. Estos presupuestos pragmáticos trascendentales son tomados como orientación de la acción y como canon para la crítica de los diálogos reales

⁸⁷ La posibilidad de una fundamentación última es motivo de debate entre Apel y los partidarios de Popper para quien toda forma de infalibilismo implica una variante del modelo de la revelación del conocimiento, ligado a concepciones teológicas que intentan así evadir la crítica. Hans Albert señala la presencia de un trilema frente a quien esté dispuesto a afrontar la tarea de una fundamentación última de la razón. Esta tesis de la imposibilidad ha sido sistematizada bajo la denominación *trilema de Münchhausen* donde se plantea una triple aporía: o bien un regreso infinito de la fundamentación a principios que a su vez deben ser fundamentados; o bien un círculo lógico en la deducción; o bien, una interrupción dogmática del procedimiento al llegar a un principio que se da por evidente en sí mismo. Dado lo inaceptable de las dos primeras opciones, la búsqueda del punto arquimédico concluye en un dogmatismo. Siguiendo la idea de inspiración popperiana, Albert propone cambiar la idea de fundamentación última por la de examen crítico. ALBERT, HANS, *Tratado sobre la razón crítica*, Buenos Aires, Estudios Alemanes, 1973. Apel enfrenta esta acusación imputando "falacia abstractiva" e incursión en "autocontradicción performativa" a Popper y sus seguidores. Habermas coincide con Apel en que el trilema sólo puede surgir si se presupone un concepto semántico de fundamentación, que se atiene a una relación deductiva entre proposiciones y no puede dar cuenta de las relaciones pragmáticas entre actos de habla argumentativos. Habermas considera correcta la metacrítica de Apel al trilema planteado por Albert al admitir que el falibilismo consecuente incurre en "autocontradicción performativa". Ver HABERMAS, JÜRGEN, *Moralbewusstsein und kommunikatives Handeln*, Frankfurt, Suhrkamp, 1983, p.91, en castellano *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994, pp.101-104

⁸⁸ APEL, KARL OTTO, *Una ética de la responsabilidad en la era de la ciencia*, Buenos Aires, Almagesto, 1990, p.50. Apel distingue dos dimensiones constitutivas de la ética. La dimensión de fundamentación (Parte A) y la dimensión de aplicación (Parte B). La parte A es una ética de dos niveles: el nivel de una transformación del principio kantiano de universalización de la ética deontológica, esto es, de una metanorma para la fundamentación discursiva de las normas que se pueden consensuar universalmente y el nivel de los discursos prácticos donde se legitiman las "normas situacionales" que no revisten carácter absoluto. La parte B es compatible con una ética de la res-

Por su parte, Habermas admite que una teoría basada en la idea de "razón comunicativa" no puede caer en extravíos fundamentalistas.⁸⁹ En la versión de Habermas, el lugar del imperativo categórico lo ocupa el procedimiento de la argumentación racional.⁹⁰ Pero, en lo que atañe a la consideración de la teoría de los juegos de estrategia, su crítica se muestra solidaria con la de Apel. La acción teleológica ocupa el centro de atención de las teorías filosóficas de la acción desde Aristóteles, según Habermas. Este concepto de acción se amplía y se convierte en acción estratégica cuando en el cálculo que el agente hace de su éxito intervienen las expectativas de otros agentes que también buscan maximizar sus propios intereses y éste es el caso de la teoría de los juegos que se utilizan en Economía, So-

ponsabilidad que debe atenerse a la situación histórica real. La metanorma es *a-priori*, irrefutable y factible de fundamentación última. El carácter procedimental de la metanorma significa que ella sólo indica un procedimiento (el del discurso) como moralmente obligatorio. Pero de ella no pueden deducirse normas situacionales ya que no puede haber normas con contenido que sean válidas de antemano. De tal modo, la parte A de la ética es necesaria pero no suficiente a la hora de enfrentar las situaciones de conflicto real ya que parte de la conciencia de la diferencia entre la comunidad ideal y la comunidad real de comunicación. Apel formula un principio de complementación (*Ergänzung*), principio E, que cumple una función de complementación estratégico-moral para la fundamentación de una ética de la responsabilidad, como parte B de la ética discursiva.

⁸⁹ HABERMAS, J., Tkh, II, p. 589, *Teoría de la acción...*, ed. cit., Tomo II, p. 568. Para Habermas, la insistencia apeliniana en el concepto de fundamentación última presenta una inconsecuencia con la declarada adopción del giro lingüístico. Apel, según Habermas, apoya la pretensión de "fundamentación última" pragmático-transcendental en una identificación entre verdad proposicional y vivencia de certeza, identificación que era corriente en la filosofía de la conciencia pero que no es lícita en la pragmática del lenguaje. Habermas admite que el saber sobre reglas de la argumentación es, en cierto modo, un saber no falible, pero puede ser falible nuestra reconstrucción de ese saber preteórico y sostiene que la fundamentación pragmático-transcendental no sufrirá ningún deterioro si se le quita el carácter de última y se admiten estos presupuestos como hipótesis regulativas. "La idea de justificación de normas no debe ser demasiado fuerte y no debería introducir en la premisa aquello que sólo debe ser conclusión, a saber: que las normas, para considerarse justificadas, habrían de poder encontrar el asentimiento de todos los afectados. Este fue un error que cometí en J. Habermas (1983)." HABERMAS, JÜRGEN, *Escritos sobre moralidad y eticidad*, "¿Afectan las objeciones de Hegel a Kant también a la ética del discurso?", Barcelona, Paidós, 1991, p. 102. "El hecho de que Apel se aferre testarudamente a la aspiración de fundamentación última del pragmatismo transcendental se explica, en mi opinión, en virtud de un retorno inconsecuente a concepciones que él mismo ha desvalorizado, con un cambio tan enérgico de paradigma entre la filosofía de la conciencia y la del lenguaje", HABERMAS, JÜRGEN, *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994, p. 120

⁹⁰ El principio de universalización es concebido en términos de la siguiente regla de argumentación que identifica como principio U: "en el caso de normas válidas, los resultados y consecuencias laterales que, para la satisfacción de los intereses de cada uno, previsiblemente se sigan de la observancia general de la norma tienen que poder ser aceptados sin coacción alguna por todos". Este principio no debe ser confundido con el principio de la ética discursiva (D) que dice "sólo pueden pretender validez aquellas normas que pudiesen contar con el asentimiento de todos los afectados como participantes en un discurso práctico". HABERMAS, JÜRGEN, *Escritos sobre moralidad y eticidad*, "¿Afectan las objeciones de Hegel a Kant también a la ética del discurso?", ed. cit., p. 101. El carácter dialógico de U y la exclusión de todo uso monológico, marca un punto de la crítica a Rawls. Según Habermas, Rawls entiende la imparcialidad en el sentido de que cada individuo es capaz, por sí solo, de intentar una justificación de las normas básicas. Habermas admite que su propuesta ofrece ventajas frente a la teoría de Rawls, ya que en ella desaparece el carácter ficticio de la "posición original", incluyendo el artificio que representa el "velo de la ignorancia".

ciología y Política Social.⁹¹ El resultado de la acción depende de los otros actores y sólo se admite la cooperación en la medida en que ello encaja en su cálculo ego-céntrico de utilidades. Este modelo concibe el lenguaje como un medio a través del cual los agentes se orientan hacia su propio éxito. Entre las acciones sociales, Habermas distingue, en las acciones estratégicas, a la acción estratégica encubierta de la acción abiertamente estratégica. A su vez, en las primeras, distingue el engaño inconsciente del engaño consciente (manipulación). Habermas tipifica como *patologías de la comunicación o distorsión sistemática* a las situaciones de acción estratégica. La pragmática formal contribuye a la clarificación de los distintos tipos de interacción social donde reserva para la acción comunicativa el mérito de ser un tipo especial de acción orientada no al éxito ni a la eficacia, sino al entendimiento.⁹² En estos términos, la idea de *acuerdo* no se identifica con *pacto estratégico*. Si el oyente acepta la oferta que un acto de habla entraña, se produce un *acuerdo* entre los sujetos capaces de lenguaje. Tal *consenso* revela una intención comunicativa que se realiza en tres planos: a) el realizar un acto correcto de habla en relación con el contexto normativo, b) el hacer un enunciado verdadero (presuposiciones de existencia ajustadas a la realidad, un saber proposicional compartido) y c) expresar verazmente opiniones, sentimientos, deseos, intenciones, etc. (mutua confianza en la sinceridad de cada uno).⁹³

⁹¹ HABERMAS, J., Tkh, I, p. 127. *Teoría de la acción...*, ed. cit. I, p. 123

⁹² "El término "entendimiento" tiene el significado mínimo de que (a lo menos) dos sujetos lingüística e interactivamente competentes entienden idénticamente una expresión lingüística. Ahora bien, el significado de una expresión elemental estriba en la aportación que ésta hace a un acto de habla aceptable. Y para entender lo que un hablante quiere decir con ese acto, el oyente tiene que conocer las condiciones bajo las que puede ser aceptado". HABERMAS, J., Tkh, I, p. 412. *Teoría de la acción...* I, p. 393

⁹³ Habría dos niveles en el tratamiento de las reglas del diálogo. Un nivel más abstracto, caracterizado por las reglas propuestas por R. Alexy las que se dividen, a su vez, en tres niveles distintos: el semántico, el pragmático y el procedimental. En este tercer nivel, las reglas proponen determinar los requisitos de participación de los hablantes en el interior del discurso, anticipando así el contenido normativo: 2.1 Cada sujeto capaz de lenguaje y de acción puede tomar parte en las discusiones. 2.2. a) Cada uno podrá problematizar cualquier afirmación, b) Cada uno podrá introducir cualquier afirmación en la discusión, c) Cada uno podrá expresar sus posiciones, deseos y necesidades. 2.3. Ningún hablante podrá ser impedido mediante una coacción que se imponga fuera o dentro de la discusión en el goce de sus derechos fijados en 2.1 y 2.2. Habermas deriva el principio (U) de los presupuestos especificados mediante el empleo de un argumento negativo según el cual quien entra en una discusión sin la intención de respetar estas normas, incurre en una autocontradicción performativa que invalida su participación. El otro nivel en el tratamiento de las reglas del diálogo es de carácter empírico. Trata sobre la selección y el uso de las reglas que los hablantes utilizan en sus conversaciones cotidianas, tales como las reglas conversacionales de Grice o los actos de habla argumentativos, estudiados por Van Eemeren y Grootendorst. Ver GUARIGLIA, OSVALDO, *Moralidad. Ética universalista y sujeto moral*, Buenos Aires, F.C. Económica, 1996, p.p. 121-183

llamo comunicativas a las interacciones en las cuales los participantes coordinan de común acuerdo sus planes de acción: el consenso que se consigue en cada caso se mide por el reconocimiento intersubjetivo de las pretensiones de validez. En el campo de procesos de entendimiento lingüísticamente explícitos, los actores plantean pretensiones de validez con sus acciones de habla, en la medida en que se ponen recíprocamente de acuerdo y se trata, además, de pretensiones de verdad, de rectitud, de veracidad, según se refieran en cada caso a algo en el mundo objetivo (como la totalidad de las realidades existentes), a algo en el mundo social conjunto (como la totalidad de relaciones interpersonales legítimamente reguladas) o a algo en el propio mundo subjetivo (como la totalidad de las vivencias a las cuales tiene acceso privilegiado). Mientras que en la acción estratégica, un actor *influye* sobre el otro empíricamente mediante la amenaza de sanciones o la promesa de gratificaciones a fin de *conseguir* la deseada prosecución de una interacción, en la acción comunicativa cada actor aparece *racionalmente impedido* a una acción complementaria, y ello merced al efecto vinculante locutivo de una oferta del acto de habla.⁹⁴

Habermas reafirma el carácter deontológico, cognitivista, formalista y universalista de su propuesta al exigir que todo aquel que trate *en serio* de participar en una argumentación no tiene más remedio que aceptar los presupuestos pragmáticos de la razón comunicativa.⁹⁵

A modo de conclusión de este capítulo, antes de pasar a las conclusiones de esta tesis, podemos afirmar que desde el inicio, la modernidad ha estimulado la idea de emancipación. En un primer momento se trató de la emancipación de los imperativos de la tradición y de la religión, mediante la aplicación de métodos que involucraran la toma de decisión racional. Con ello, se ha tratado de liberar a los individuos de las trabas u obstáculos de los prejuicios y de las condiciones de vida social ligadas al mantenimiento de privilegios de raza o de clase. En Apel y Habermas, esta necesidad moderna se desarrolla en función de una teoría de la comunicación que, en cada caso, determina la situación del discurso ideal como una norma a tomar como fundamento regulativo para la acción ética y política. Las consideraciones acerca de tal situación ideal, immanente en cualquier utilización del lenguaje, ofrecen una visión estimulante de la vida social ya que emanan de la acción de individuos libres e iguales, sin embargo da pocas indicaciones acerca del modo de enfrentar situaciones de alto riesgo donde se enfrentan bloques de poder, fuera de la indicación de que, en tales casos, se necesitan "principios puentes" que permitan conectar la acción comunicativa con la acción estratégica. Estos mismos autores reconocen que las convicciones morales, perseguidas sin referencia a las implicaciones estratégicas, pueden resultar inútiles e incluso peligrosas cuando se aplican de modo unilateral. La conducta orientada por principios

⁹⁴HABERMAS, JÜRGEN, *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994, pp.77-78

⁹⁵Habermas cree evadir la acusación de caer en falacia etnocéntrica al hacer esta afirmación ya que, a diferencia de Kant, no parte del *factum* de la razón.

puede proporcionar la tranquilidad de conciencia implícita en las acciones legítimamente fundamentadas, dotadas de validez, tal como pide la conducta social. Pero también, es cierto que pueden conducir a resultados perversos si no van acompañadas de la conciencia del riesgo acerca de las posibles consecuencias. En vista de las grandes vergüenzas que afectan al mundo actual, en vista del hambre y la miseria, en vista de la tortura y la continua violación de la dignidad humana, en vista del creciente desempleo y las disparidades en la distribución de riquezas, en vista, finalmente, del riesgo de autodestrucción del planeta, afirma Habermas, una teoría tan restrictiva como la que sostiene, quizá resulte decepcionante dadas las drásticas y enérgicas suposiciones idealizadoras de toda ética formalista.⁹⁶ Conviene recordar, en oportunidad del análisis de esto autores, que la filosofía no tiene la última palabra y las ciencias sociales pueden contribuir al análisis de las situaciones de riesgos, presentes en la vida social donde la teoría de los juegos de estrategia sigue siendo un programa de investigación vigente.⁹⁷

Apéndice al capítulo 4: Carácter transdisciplinario del estudio del juego: el aporte de las ciencias sociales (etología antropología, psicología)

¿Por qué y para qué se juega? En la frontera entre la etología animal y la antropología se construyen las distintas teorías científicas sobre el juego. Entre la naturaleza y la cultura se ubica este fenómeno multifacético del juego, objeto teórico redescubierto por las ciencias sociales del siglo XIX que, a la vez, resultó un campo propicio para el cultivo de la sociobiología.⁹⁸

Los animales juegan, lo mismo que los hombres

⁹⁶ HABERMAS, JÜRGEN, *Escritos sobre moralidad y eticidad*, "¿afectan las objeciones de Hegel a Kant también a la ética del discurso?", ed. cit., p. 130

⁹⁷ Ver GIDENS, ANTHONY, *Consecuencias de la modernidad*, Madrid, Alianza, 1994. "Como enfoque para el análisis social, la teoría de juegos es probablemente la que mejor funciona cuando se aplica a situaciones en la que los agentes tratan de anticiparse a los otros, aun sabiendo perfectamente que esos otros están intentando anticiparse a ellos (...) Si uno excluye el riesgo real de la guerra, lo que desde este punto de vista es extraño, la carrera de armamentos está sustentada por el intento mutuo de anticipación basando cada parte su estrategia sobre la valoración de las posibles estrategias de los otros." p. 123

⁹⁸ La oposición naturaleza-cultura es congénita de la filosofía, tiene por lo menos la edad de la sofística. A partir de la oposición *physis-nomos*, *physis-téchne* ha sido traída hasta nosotros a través de toda una cadena histórica que opone la naturaleza a la ley, a la institución, al arte a la técnica pero también a la libertad, a lo arbitrario, a la historia, a la sociedad, al espíritu, etc. Ver, DERRIDA, J., "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas" en *La estructura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989, p. 389

En esta afirmación, Huizinga ubica al juego como una manifestación anterior a la cultura y, por lo tanto, presente en los animales y los niños. En un terreno previo a la racionalidad y compartiendo esta nota común con los animales, el *homo ludens* tipifica el rasgo propio de lo humano aunque sea un territorio ignorado por la metafísica tradicional. Si aceptamos, como afirma Nietzsche, que la historia de la filosofía es *monotono-teísmo*,⁹⁹ la noción de *homo ludens* coloca la nota propia de la humanidad en un terreno ajeno a esta tradición. Desde la vieja fórmula aristotélica que caracteriza al hombre como *zoon logon*, la razón fue la diferencia específica de lo humano al identificarla con una fuerza ordenadora, cosmológica o divina, donde la nota común entre los hombres es la pertenencia a algún orden trascendente que lo acerca a un Dios en la misma medida en que lo aleja de la animalidad. Lo invariante de una presencia concebido bajo la noción del fundamento o del principio primero, bajo los nombres de *eidós*, *arché*, *telos*, *energeia*, *ousía*, sujeto, consciencia, ha sido pensado por la metafísica como un centro.¹⁰⁰

La noción de *homo ludens*, en cambio, parte del intento de identificar lo humano recurriendo a una nota común con todo lo que está vivo, sea o no racional. Desde el punto de vista científico, distintas disciplinas intentan determinar la naturaleza y la significación del juego en esta etapa previa a la razón. Las respuestas acerca de la finalidad o utilidad biológica del juego son muy divergentes.

se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio de la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dafinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad.¹⁰¹

Las teorías elaboradas en los años subsiguientes a la publicación de *Homo ludens* destacan esta característica ya que lo que se recalca es la presencia de la actividad lúdica tanto en el hombre como en el animal. En el mismo año de 1938, el antropólogo Marcel Griaule publica un libro relacionando sociedad y juego en

⁹⁹ El concepto *Monotono-Theismus* aparece en KSA, 6, *Götzen Dämmerung* "Die Vernunft in der Philosophie", 6, p. 78

¹⁰⁰ CACCIARI, MASSIMO, *El Archipiélago*, traducción Mónica Cragnolini, Buenos Aires, EUDEBA, 1999, p. 29

¹⁰¹ HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens*, ed. cit., p. 13

las culturas africanas¹⁰² aunque no llega a tener la misma repercusión que la obra de Huizinga. La tesis de Huizinga, teñida del irracionalismo propio de la época, encuentra un nuevo camino para explicar antropológicamente el siempre presente fenómeno del juego.¹⁰³ En 1945 aparece otra obra influyente, *El juego como expresión de libertad*, de Gustav Bally.¹⁰⁴ En esta obra, Bally procura encontrar el punto a partir del cual el juego, primariamente instintivo, se convierte en cultura y en expresión de libertad.

Así pues, llamamos juego a aquella conducta animal que se refiere a determinados objetos dentro del ámbito de la apetencia, relación que se repite una y otra vez, "hasta el cansancio", en el ir y venir, comenzar e interrumpir que se da bajo las formas más variadas. Hallaremos que esta conducta será tanto más evolucionada cuanto más intensivo sea el cuidado de la cría y cuanto más tiempo dure la época de juventud.¹⁰⁵

Según este autor, los rasgos que constituyen la conducta instintiva son "esquemas" que permiten la liberación de un instinto y suprimen la tensión que produce la apetencia. Una vez satisfecho el instinto —de caza, de huida, sexual, de descanso, etc.— se cambia de esquema para satisfacer alguna nueva apetencia y continúa la actividad que se orienta a la obtención de objetos inútiles o poco significativos, al parecer, por placer, con independencia de la satisfacción de una necesidad física. En estos casos, el objeto al que se dirige la actividad del animal toma la apariencia de un "juguete", el movimiento no tiene una meta, orientada a satisfacer un instinto sino que se convierte él mismo en meta.

el medio ambiente plantea al animal juguetón problemas que no sólo no son eliminados por el movimiento del juego, sino que, por el contrario, éste profundiza y enriquece.¹⁰⁶

El objeto, transmutado en juguete, posibilita la aparición de una conducta libre, puramente gozosa y placentera. El cachorro, alimentado y protegido por su madre, se entrega despreocupadamente al disfrute de una actividad, aparentemente

¹⁰² GRIAULE, MARCEL, *Jeux dogons*, Paris, 1938

¹⁰³ "El libro y las tesis pandulistas de Huizinga habían servido de acicate a los debates teóricos y, por su carácter revulsivo, habían provocado el afianzamiento de los argumentos en pos de la relación entre ludismo y sacralidad (...) las tesis de Huizinga estaban, pues, empujadas por el irracionalismo de entreguerras y los grandes sistemas explicativos civilizatorios y por las informaciones medievalistas y etnográficas, que sirvieron de sustento a su teorización del *homo ludens*". GONZÁLEZ ALCANTUD, JOSÉ ANTONIO, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993, p.224

¹⁰⁴ BALLY, GUSTAV, *El juego como expresión de libertad*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973

¹⁰⁵ BALLY, GUSTAV, *El juego como...*, ed. cit., pp.58-59

¹⁰⁶ BALLY, GUSTAV, *El juego como...*, ed. cit., p.43

inútil y juguetona, cuando persigue algo que se mueve. Bally disiente con aquellos biólogos que ven en este tipo de actividades un adiestramiento y maduración de conductas instintivas. Bally afirma que son dos las condiciones que deben darse para admitir que el animal está jugando:

- 1) Satisfacción de alimentación y de protección.
- 2) Una relativa lejanía de sus padres. La posibilidad del juego depende de una cierta libertad o independencia respecto de sus padres.

El instinto busca la satisfacción de una necesidad rígida, orienta la conducta a una meta determinada, mientras que, en el juego, la meta es el movimiento mismo. Lo inútil, unido a lo placentero, caracteriza la actividad lúdica, según este autor.

La actividad lúdica aparece, entonces, según Bally, en una estrecha brecha que se abre entre la seguridad y la libertad, que se manifiesta en el animal en una primera etapa de la vida, en tanto que en el hombre es una conducta presente en todas las etapas de su evolución. Bally diferencia así la conducta animal de la humana ya que esta última necesita de la mediación de la cultura para desarrollarse. En el animal, la seguridad que le brinda el adulto desaparece rápidamente y, con ello, la capacidad de juego. En el hombre, en cambio, la cultura sustituye y continúa, como una especie de madre artificial, las funciones protectoras de los progenitores biológicos, y con ello le proporciona el margen de seguridad y libertad necesarios para jugar.

La etología, como disciplina admitida en el mundo científico, dirige su atención a las costumbres (*ethos*) de los seres vivos, a sus movimientos. Internarse en este terreno supone admitir la presencia de decisiones que pueden ser conscientes o no y que pueden responder a mecanismos adaptativos, bajo la forma de estrategias. Niko Tinbergen¹⁰⁷ explicaba que la etología se caracteriza por plantear cuatro cuestiones fundamentales sobre el comportamiento: su causalidad, su mecanismo ontogenético, su historia filogenética (evolución) y su función adaptativa.

Más allá de tomar partido acerca de si los animales juegan o no, la teoría de los juegos de estrategia, en principio desarrollada para aplicar en el campo de la economía, fue usada en el campo de la etología por primera vez por Lewontin (1961) para el estudio de la evolución.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Niko Tinbergen es considerado el padre de la etología. En 1972 ganó el premio Nobel junto con Konrad Lorenz y Karl von Frish. La etología es la ciencia que reúne todos los intentos que buscan responder cuestiones sobre el comportamiento. El enfoque adaptativo es el que ha logrado un mayor desarrollo y requiere de una perspectiva ecológica

¹⁰⁸ Fisher (1930) fue el primero en aplicar, en su estudio de la evolución de la proporción de sexos, razonamientos análogos a los que constituyen la base de la teoría de los juegos. Hamilton (1967) se

Advierten los autores que todo modelo requiere una definición precisa de las estrategias entre las que los jugadores podrán elegir un curso de acción y de las consecuencias posibles de cada curso de acción. Otras variantes incluyen la existencia de asimetrías entre jugadores, la transferencia de información al contrinicante. De lo que se trata es de encontrar las estrategias evolutivamente estables definidas como estrategias tales que, de ser adoptadas por todos los miembros de la población, ninguna estrategia mutante puede invadir la población.¹⁰⁹

Otro capítulo que concierne a la etología y a la teoría de los juegos es el tema de si en la naturaleza en general y en el animal, en particular, se puede hablar de comportamiento racional. En este terreno, los principios de la teoría de los juegos de estrategia sirven para modelizar temas relacionados con la evolución de las especies y la ecología. Se trata de determinar si se puede hablar de "conducta estratégica" en el caso de algunas acciones que, en los animales, contribuyen a la supervivencia de la especie. Hay casos paradójicos, que desafían el principio de maximización, cuando la supervivencia de la especie depende de la acción altruista y riesgosa de algunos individuos. Un pájaro, al dar un grito de aviso frente a la presencia de un depredador, llama la atención sobre sí mismo y eso puede derivar en su muerte, el pez que viaja en los bordes del cardúmen tiene más probabilidades de ser comido, pero permite la supervivencia de los que viajan en el centro. La conducta altruista puede ser entendida como aquella en la que un individuo compromete parte de su bienestar en beneficio de otro aunque en algunos casos puede llegar a la inmólación del ejemplar. En el caso de la conducta instintiva, las estrategias no se eligen deliberadamente por un organismo individual, sino que se forman a partir de un proceso que involucra la evolución de la especie.

Tomado la idea del campo de la economía, algunos autores consideran oportuno hablar de una "mano invisible" que enlaza los comportamientos individuales y da por resultado una conducta colectiva exitosa para el grupo. Para encontrar un

dedicó a la búsqueda de "estrategias invencibles" que son equivalentes a las más conocidas estrategias evolutivamente estables de Maynard Smith y Price (1973). Ver RODRIGUEZ-GIRONÉS, MIGUEL ÁNGEL, *Estrategias evolutivamente estables: el juego de la eficacia biológica* en CARRANZA, JUAN (editor) *Etología*, Universidad de Extremadura, Cáceres, 1994, pp.181-182

¹⁰⁹ "Hasta una fecha cercana a 1960, las descripciones del proceso evolutivo solían dejar de lado en gran medida a los fenómenos de cooperación (...) La cooperación propiamente dicha ha recibido comparativamente poca atención por parte de los biólogos, a pesar de los trabajos de Trivers (1971) (...) En conexión con ella, se ha planteado una noción nueva, la de estrategia evolutivamente estable. Una estrategia es evolutivamente estable si es imposible que una población de individuos que apliquen esta estrategia sea invadida por un mutante que adopte una estrategia diferente. (Maynard Smith y Parker 1976; Dawkins 1976; Parker 1978)", AXELROD, ROBERT, *La evolución...*, ed. cit., p.91

ejemplo donde se aplican estrategias mixtas en la teoría evolutiva, aplicadas para el caso de conflictos entre animales, se cita la obra de John Maynard Smith, *The Evolution of Behavior*.¹¹⁰ En esta teoría se supone una comunidad animal compuesta por dos genotipos: halcones y palomas. Estos dos conceptos no representan dos especies biológicas sino dos actitudes frente a un conflicto. Cada uno de ellos puede optar entre dos alternativas: amenazar o atacar al contrincante donde la paloma siempre amenaza y el halcón siempre ataca. Hay situaciones en que los animales tienen intereses enfrentados, cuando compiten por una pareja, por alimento o por un territorio. Los individuos pueden rehuir el enfrentamiento (palomas) o presentar batalla (halcones). Si se encuentran dos palomas, es posible que se amenacen mutuamente hasta que decidan compartir el bien disputado, pero si se encuentran una paloma y un halcón, se admite que la paloma decida huir en cuanto se siente atacada y el halcón se quede con todo el botín sin mayor esfuerzo. Finalmente, si se encuentran dos halcones es posible que luchen hasta que uno resulta herido o muerto y el vencedor se quede con el bien disputado. Aunque, a primera vista, la estrategia de los halcones puede resultar ventajosa, está claro que la proliferación de éstos, sobre las palomas, lleva en sí misma la semilla de su destrucción. En el modelo de los halcones y las palomas no hay estrategias estables. Los halcones consiguen la mejor ganancia frente a una paloma pero pueden perder la vida en el enfrentamiento con otros halcones mientras que las palomas logran sobrevivir a costa de resignar el botín. Puede deducirse que, al llegar a cierto punto, la población de halcones y palomas se equilibren.¹¹¹

¹¹⁰ MAYNARD SMITH, JOHN *The Evolution of Behavior*, Scientific American, 239 (1978), pp.176-192. Otros artículos anteriores tratan este tema: *The logic of animal conflict*, Nature, London 246, 1973, 15-18; *Journal of Theoretical Biology*, 47, 1974, pp. 209-221

¹¹¹ Dos palomas que disputasen entre sí no se lastimarian pero desperdiciarían una gran cantidad de tiempo fanfarroneando e intentando impresionar a su rival (...) cuando se encontraban dos halcones, uno ganaría y el otro perdería (...) cuando la confrontación fuera mixta, la paloma no conseguiría nada. Un gen I (o la estrategia I) se llama *evolutivamente estable* si siempre que se introduzca una mutación J, I prevalece y J desaparecerá. La estrategia I es evolutivamente estable si para cualquier J alternativo se cumple cualquiera de las condiciones 1 o 2. Condición 1: $E(I, I)$ es mayor que $E(J, I)$. Condición 2: $E(I, I) = E(J, I)$ y $E(I, J) > E(J, J)$. Supongamos que una mutación de paloma se introduce en una población de halcones. Una vez que las palomas establezcan una cabeza de playa, su crecimiento será mayor que el de los halcones, pues $E(P, H) = 0$, mientras que $E(H, H) = -5$. Pero esto no significa que el ser paloma sea más apropiado que ser halcón. Si un mutante de halcón se introduce en una población de palomas, los halcones se multiplicarán más deprisa, pues $E(P, P) = 2$ es menor que $E(H, P) = 10$. Ni una población compuesta exclusivamente por halcones, ni otra de sólo palomas son evolutivamente estables. Ver, DAVIS, MORTON, *Introducción a la teoría de juegos*, Madrid, Alianza, 1986, pp.150-151

Los intentos de aplicación de la teoría de los juegos de estrategia al campo de la biología es motivo de críticas. Donald Davidson¹¹² advierte que las analogías, ciertamente atractivas, entre ciencias biológicas y ciencias sociales son un terreno fértil para la incursión en todo tipo de falacias. La intencionalidad, característica reservada para las acciones humanas, resulta un obstáculo para la explicación de fenómenos biológicos que se adecuan a las explicaciones funcionalistas. La remarcación de este límite podría abrir una brecha insalvable entre la aplicación de modelos explicativos para el caso de adaptación animal y humana. Sobre este tema afirma Jon Elster

la atracción de las analogías biológicas para los científicos sociales parece ser tan grande que hasta los mejores espíritus se dejan despistar. En la galería de horrores del pensamiento científico hay espacio, ¡ay! no sólo para un Worms o un Lilienfeld, sino también para un Durkheim o un Merton. En el momento actual, creo que podemos predecir, con toda confianza, que la etología y la sociobiología generarán, entre ellas, una corriente continua de escritos pseudocientíficos durante varios años. Desde luego, no estoy negando la utilidad ocasional de las analogías biológicas como fuente de nuevas hipótesis, así como no niego que algunos científicos puedan sacar sus mejores ideas de la lectura de Biblia o de la *Dialéctica de la naturaleza*.¹¹³

En biología predomina la explicación funcional y dada la adecuación de este modelo a la teoría de la evolución, se aplica también a las ciencias sociales.

En el caso de la antropología, Bronislaw Malinowski ha sido inscripto en una posición funcionalista al admitir que todo elemento cultural, incluido el juego, posee una función.¹¹⁴ Desde su punto de vista, el antropólogo es el científico dedicado a desentrañar esta funcionalidad, a qué obedece, para qué sirve. En el todo orgánico, que es la cultura, cada elemento cultural se distingue por la función que desempeña.¹¹⁵ La unidad legitimante del análisis antropológico, en este autor, es la institución y debe ser aclarado que la función de la institución es la de satisfacer las necesidades.

¹¹² Concluir en el reduccionismo es cometer la misma falacia que cuando del hecho de que todo tiene una causa concluimos que hay algo que es la causa de todo. Ver DAVIDSON, DONALD, *The material mind*, SUPPES, P. (compilador), *Logic, methodology and philosophy of science IV*, , Amsterdam, Holanda, pp.709-724, citado por ELSTER, JON, *Ulises y las sirenas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989

¹¹³ ELSTER, JON, *Ulises y las...*, ed. cit., p.16

¹¹⁴ "Podemos distinguir entre el programa fuerte y débil de la sociología funcionalista. El programa fuerte puede resumirse en el *Principio de Malinowski*: Todos los fenómenos sociales tienen consecuencias beneficiosas (intencionadas o no, reconocidas o no) que los explican. Este principio puede asociarse con ideologías tanto conservadoras como revolucionarias: las primeras explicarán los hechos sociales en términos de su contribución a la cohesión social, las segundas según su contribución a la opresión y el dominio de clase". ELSTER, JON, *El cambio tecnológico*, Barcelona, Gedisa, 1990, p.54

Ya sea que tomemos una costumbre, es decir, una forma "estandarizada" de conducta, ya una habilidad, un modo de comportamiento para la comida, el sueño, el transporte, o el juego, expresaríamos directa o simbólicamente una actitud sociológica. En todos los casos esto pertenece también a un sistema organizado de actividades. Desafiaría a cualquiera a que mencionase un objeto, una actividad, un símbolo o un tipo de organización que no estén incorporados a una u otra institución, aunque algunos objetos puedan pertenecer a diversas instituciones, desempeñando en cada una de ellas papeles específicos.¹¹⁶

Malinowski distingue entre necesidades biológicas y necesidades derivadas. El metabolismo, la reproducción, el bienestar corporal, la seguridad, el movimiento, el crecimiento y la salud son las siete necesidades biológicas que la cultura tiene que atender a través de sus instituciones. Las necesidades derivadas hacen su aparición a partir de las necesidades generadas por la convivencia social. Las formas más elaboradas y complejas de la cultura provienen de estas necesidades derivadas. En la búsqueda de los fundamentos biológicos de la cultura, Malinowski encuentra que la necesidad de movimiento se expresa en múltiples actividades que orientan el sistema nervioso y mantienen la salud muscular. Así, las actividades corporales relacionadas con la economía, la organización política, la exploración de lo circundante, el contacto con otras actividades, están vinculadas con las tensiones musculares y el excedente de energía nerviosa.

Hay, sin embargo, un amplio campo para combinar la investigación biológica, psicológica y cultural en establecidas y organizadas manifestaciones especiales como deportes, juegos, danzas, festividades, etc., en las que una regulada y precisa actividad nerviosa y muscular llega a ser un fin en sí misma. Contamos con un cuerpo de investigaciones sobre el tema del juego y la recreación, que ha adelantado ya algunas respuestas a estos problemas.¹¹⁷

En este punto, Malinowski manifiesta su deuda intelectual con los libros de K. Groos¹¹⁸ y "el interesante volumen reciente" de Huizinga,¹¹⁹ los que muestran, desde su punto de vista, la atinencia del planteamiento institucional donde el aná-

¹¹⁵ MALINOWSKI, BRONISLAW, *La teoría funcionalista* (1939) en *Una teoría científica de la cultura y otros ensayos*, Buenos Aires, Sudamericana, 1967

¹¹⁶ MALINOWSKI, B., *La teoría funcionalista*, ed. cit., p. 186

¹¹⁷ MALINOWSKI, B., *Una teoría científica de la cultura*, ed. cit., p. 126

¹¹⁸ Karl Groos en su obra *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896) señala allí como rasgo esencial del juego la alegría. El juego existe en la medida en que es voluntariamente aceptado y tiene su fin en sí mismo. Sus estudios comenzaron con el análisis del juego en los animales y luego pasó al estudio del hombre en *Die Spiele der Menschen* (Jena, 1899)

¹¹⁹ "Una lectura de los bien conocidos libros de K. Groos y el interesante volumen reciente de J. Huizinga muestran, hasta donde yo puedo ver, que nuestros dos principios fundamentales, vale decir, el planteamiento institucional del problema y, luego, el análisis de las actividades lúdicas y recreativas, relacionan gran parte de aquellas obras con nuestros requerimientos metodológicos principales; consideremos para esto el valor educacional de aquellas actividades y su papel como preparación para la práctica económica, así como su vínculo con ciertas necesidades fisiológicas que podemos llamar artísticas" MALINOWSKI, B., *Una teoría científica de la cultura*, ed. cit., p. 126

lisis de las actividades lúdicas y recreativas expresan un vínculo entre las necesidades fisiológicas y las necesidades culturales.¹²⁰ Primero en el seno de la familia, el niño adquiere las bases de todo conocimiento simbolizado, la apreciación de las costumbres, los hábitos y de los principios éticos. Más tarde, el ingreso en el grupo de los camaradas de juego, permite la adquisición del sentido de obediencia y conformidad con los usos y ceremoniales establecidos socialmente.

En el campo de la psicología, la actividad lúdica es un eje de interés privilegiado en el campo del psicoanálisis. Para Freud, lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real. En *Der Dichter und das Phantasieren*,¹²¹ Freud afirma que la actividad preferida y más intensa del niño es el juego y que, en estas actividades, el niño se comporta como un poeta ya que crea un mundo o, mejor dicho, inserta las cosas del mundo en un orden que le agrada. No podríamos decir que no toma en serio este esfuerzo, por el contrario, toma muy en serio el juego e invierte grandes dosis de afecto aunque sabe, normalmente, que ese no es el mundo real sino una rectificación satisfactoria de la insatisfactoria realidad. Del mismo modo que el niño cuando juega, el poeta crea un mundo de fantasía al que toma muy en serio, al mismo tiempo que lo separa tajantemente de la realidad. Freud señala el parentesco lingüístico entre “juego infantil” y “creación poética” (*Spiel*), *Lustspiel* (juego de placer, comedia), *Trauerspiel* (juego de duelo, tragedia), *Schauspieler* (el que juega al espectáculo, actor dramático) son términos asociados al arte que expresan este parentesco. Para remarcar la oposición entre realidad y juego, Freud señala que el adulto, aparentemente, renuncia a la ganancia del placer que extraía del juego. En verdad, no es así, afirma, nadie renuncia a un placer que conoció sin sustituirlo por otro.

¹²⁰Las reglas y sanciones que garantizan la cohesión grupal es el tema de análisis en *Crimen y costumbre en la sociedad salvaje* “En la moderna teoría antropológica del derecho se afirma universalmente que todas las costumbres son ley para el salvaje y que éste no tiene más ley que sus costumbres, al mismo tiempo que obedece automática y rígidamente todas las costumbres por pura inercia (...) La antropología moderna ignora, y aun a veces explícitamente niega, la existencia de normas sociales de ninguna clase o de motivos psicológicos que hagan obedecer al hombre primitivo y cumplir con cierta clase de costumbres por motivos puramente sociales. (...) Como he indicado más arriba, todos estos argumentos son o bien simplemente falsos o sólo parcialmente ciertos (...) la función fundamental del derecho es contener ciertas propensiones naturales, canalizar y dirigir los instintos humanos e imponer una conducta obligatoria no espontánea; con otras palabras, asegurar un tipo de cooperación basado en concesiones mutuas y en sacrificios orientados hacia un fin común” MALINOWSKI, BRONISLAW, *Crimen y costumbre en la sociedad salvaje*, Barcelona, Planeta, 1986, pp. 79-80

¹²¹ FREUD, SIGMUND, “*Der Dichter und das Phantasieren*” (1907), conferencia pronunciada en 6 de diciembre de 1907 en los salones del editor y librero Hugo Heller quien era miembro de la Sociedad Psicoanalítica de Viena. Al año siguiente se publicó la versión completa en *Neue Revue*, 1, N°10, marzo, pp.716-24. Este artículo ha sido traducido bajo distintos títulos: “La creación

Así, el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de *jugar*, ahora *fantasea*. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama *sueños diurnos*. (...) El fantasear de los hombres es menos fácil de observar que el jugar de los niños. El niño juega solo o forma con otros niños un sistema psíquico cerrado a los fines del juego, pero así como no juega para los adultos como si fueran su público, tampoco oculta de ellos su jugar. En cambio, el adulto se avergüenza de sus fantasías y se esconde de los otros.¹²²

El jugar del niño está dirigido por deseos que ayudan a su educación, como es el deseo de ser grande, y en sus juegos imita el mundo de los mayores. El adulto, en cambio, sabe que no se espera de él que juegue ni que fantasee, sino que actúe en el mundo real, de allí que rodee de misterio y oculte sus fantasías lúdicas. Freud afirma que hay un género de hombres a quienes no un dios, sino una severa Diosa, la Necesidad, ha impartido la orden de expresar sus penas y alegrías: los neuróticos. Tales fantasías, material de trabajo para el psicoanalista, no despiertan mayor interés para la gente. Si en lugar de ocultarlas, las comunicaran, tales fantasías escandalizarían o no causarían placer su revelación. En este rasgo estriba la diferencia con el poeta.

En cambio, si el poeta juega sus juegos ante nosotros como su público, o nos refiere lo que nos inclinamos a declarar sus personales sueños diurnos, sentimos un elevado placer, que probablemente tenga tributarios de varias fuentes. Cómo lo consigue, he ahí su más genuino secreto; en la técnica para superar aquel escándalo, que sin duda tiene que ver con las barreras que se levantan entre cada yo singular y los otros, reside la auténtica *ars poetica*.¹²³

El poeta nos soborna, dice Freud, con una ganancia de placer estético, que nos brinda en la figuración de sus fantasías y este placer provendría de la liberación de tensiones psíquica. En la formalización de sus juegos de la fantasía, el poeta nos habilita para gozar sin remordimientos ni vergüenza de nuestras propias fantasías.¹²⁴ En *Más allá del principio de placer*,¹²⁵ Freud trata el célebre ejemplo del juego del carretel para explicar el juego como el medio a través del cual el niño intenta asimilar la experiencia de la separación.

poética y la fantasía", "El poeta y la fantasía", "El poeta y los sueños diurnos", "El creador literario y el fantaseo" en *Obras Completas*, IX, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1986, pp. 124-135.

¹²² FREUD, S., "El creador literario...", ed. cit., pp. 128-129

¹²³ FREUD, S., "El creador literario...", ed. cit., pp. 134-135

¹²⁴ Esta teoría sobre el placer estético también se menciona en *Tres ensayos de teoría sexual* (1905) y en *El chiste y su relación con lo inconsciente* (1905). En *La interpretación de los sueños* (1900) desarrolla su teoría acerca de la relación entre fantasías diurnas y nocturnas. En *El delirio y los sueños en la "Gradiva" de W. Jensen* (1907), Freud se ocupa de los problemas de la creación literaria y unos años antes, ya se había ocupado del tema en un ensayo inédito en vida de él "Personajes psicopáticos en el escenario" (1942).

La asociación entre juego y actividad creativa ha sido uno de los tópicos recurrentes entre los seguidores de Freud. Melanie Klein¹²⁶ plantea que a través del juego se produce una descarga de fantasías inconscientes y una personificación en los juguetes o en los personajes del juego de las proyecciones del mundo interno. Para esta psicoanalista, un mecanismo fundamental en el juego de los niños y en toda sublimación subsiguiente es la descarga de fantasías masturbatorias. Esto subyace a toda actividad lúdica y sirve como estímulo constante del juego (compulsión a la repetición). Para Klein, las experiencias sexuales están asociadas con fantasías masturbatorias de tal modo que las inhibiciones al juego y al aprendizaje se originan en las represiones exageradas de estas fantasías.¹²⁷ En su juego, los niños representan simbólicamente fantasías, deseos y experiencias. En tales actividades emplean el mismo lenguaje arcaico, filogenéticamente adquirido, al que se acceden gracias a los sueños.¹²⁸ Según Klein, el análisis psicoanalítico revela los distintos significados que puede adquirir un juguete cuando el niño juega. Puede representar el pene, el hijo robado a la madre, el mismo niño. El mérito de este enfoque radicaría en la posibilidad de acceder, mediante el análisis de los juegos, a las fases tempranas de la formación del superyo y, con ello, adquirir una perspectiva adecuada para el diagnóstico y la curación de la psicosis infantil.

Hasta el presente mi experiencia es que los niños esquizofrénicos no son capaces de practicar juegos en el verdadero sentido de la palabra. Ejecutan ciertas acciones monótonas y es un trabajo laborioso penetrar a través de ellas hacia el inconsciente¹²⁹

El epistemólogo Jean Piaget es quien ha realizado uno de los principales aportes, en el siglo XX, para mostrar la importancia de los juegos infantiles en la evolución cognitiva de los hombres. Para Piaget la evolución psicológica del niño

¹²⁵ FREUD, SIGMUND, *Jenseits des Lustprinzips* (1920), Obras Completas, Volumen XVIII, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1989, pp.2-62

¹²⁶ KLEIN, MELANIE, *La técnica psicoanalítica del juego, su historia y significado*, en Obras Completas, volumen 4, Paidós-Horme, 1974

¹²⁷ Melanie Klein presentó esta teoría acerca del significado del juego infantil en el Octavo Congreso Psicoanalítico de Salzburgo, en 1924. Ver KLEIN, MELANIE, *Principios psicológicos del análisis infantil* (1926) en *Contribuciones al psicoanálisis*, Buenos Aires, Paidós, 1964, pp.127-136

¹²⁸ Ver KLEIN, MELANIE, *La personificación en el juego de los niños* (1929) en *Contribuciones al psicoanálisis*, ed. cit., pp.191-200

¹²⁹ KLEIN, M., *La personificación...*, ed. cit., p.191. "El niño que juega sinceramente no necesita público. De ahí que la teatralidad del histérico, que lanza miradas a su alrededor, no sea un juego. Se obliga a una exhibición para disimular la angustia. (...) El obsesivo, en principio, no juega, preocupado como está en conservar su seriedad. (...) El juego no es defensa maniaca. (...) Discriminar en un individuo la parte de juego y la parte de defensa maniaca equivale a descubrir su parte de autenticidad". AMADO, GEORGES, *Del niño al adulto. El psicoanálisis y el ser*, Buenos Aires, Paidós, 1981, pp. 56-57

está unida a la evolución de su simbolismo lúdico. En un rasgo común con las teorías del siglo XVIII, para Piaget, el juego infantil introduce al niño en el mundo de las regulaciones sociales. Este autor admite que el juego desinteresado o autodistanciado comienza en el tercer estadio sensomotriz, o sea, al finalizar el primer año de vida. La autodistancia evoluciona a partir del momento en que los niños comienzan a jugar entre ellos y se comprometen en el cumplimiento de acciones conjuntas. El juego como contrato social aparece, según Piaget, en diferentes estadios y depende de las diferentes culturas su aparición pero para el cuarto año casi todos los niños de las culturas conocidas participan en dichos acuerdos. Ningún juego es completamente libre, debe existir un objetivo o una regla por la cual ganar o que indique cuándo el juego ha terminado. Sólo a través del establecimiento de las reglas los niños pueden distanciarse del mundo exterior. Estas reglas son actos de autodistancia por dos razones: La primera es que se elimina el dominio de uno sobre los demás. Las convenciones del juego crean una distancia entre el placer de dominar a los demás y su realización. La segunda forma en que las reglas se transforman en actos de autodistancia se relaciona con el control de las desiguales habilidades entre los jugadores. Piaget se interesa por el análisis de las reglas del juego social, obligatorias para la formación de la conciencia del jugador honesto. Piaget muestra el paso de las reglas del juego a las reglas específicamente morales. El ejemplo privilegiado es el estudio de la comprensión de la mentira en el niño.¹³⁰

Dentro de la tradición psicoanalítica Donald Winnicott es quien más se acerca a la noción de *homo ludens* tal como la entiende Huizinga ya que concibe el juego como acción libre, desprovista de todo interés o búsqueda de ganancia material. Mejor aún, toda la cultura se despliega en el juego y como juego. Para Donald Winnicott el juego es, en sí mismo, terapéutico y la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente de un estado en el que no puede jugar a uno en el que le es posible hacerlo.¹³¹ Advierte Winnicott que, en la bibliografía psicoanalítica, el tema del juego ha sido asociado con la masturbación dadas las características presentes de excitación física, compromiso instintivo y autoerotismo. Estos análisis se centran en el análisis del juego infantil y descuidan el carácter integral de la actividad lúdica. Distingue este

¹³⁰ Ver PIAGET, JEAN, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 1985.

autor entre el sustantivo "juego" y "el jugar". Winnicott privilegia la actividad, el hecho del jugar, en tanto una actividad de múltiple dimensiones, que no permite la centralización en una teoría unificada y simple.

hay en el juego algo que aún no encontró su lugar en la bibliografía psicoanalítica (...) deseo desviar la atención de la secuencia psicoanálisis, psicoterapia, material del juego, acción del jugar, y darla vuelta. En otras palabras, *lo universal es el juego*, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.¹³²

Un elemento clave en la perspectiva de Winnicott es el de "objeto transicional", concepto análogo en cierta medida al de "fetiche" o "talisman", mencionado por otros autores. Se trataría de objetos que llevan a los niños al apego a un osito, una frazada, una muñeca, etc. Toda teoría psicológica da por supuesto que la aceptación de la realidad nunca queda terminada. Winnicott agrega que el alivio de esta tensión entre la realidad interna y externa lo proporciona una tercera zona intermedia de experiencia y en este punto se ubica el objeto transicional. Estos objetos designan también la zona intermedia de experiencia, como fenómenos transicionales, que no forman parte del cuerpo del niño aunque tampoco se los reconozca como parte de la realidad exterior y están revestidos de los siguientes atributos:

- 1) El objeto transicional representa el pecho materno o el objeto de la primera relación.
- 2) Es anterior a la prueba de la realidad establecida
- 3) En relación con el objeto transicional, el bebé pasa del dominio omnipotente (mágico) al dominio por manipulación que implica el erotismo muscular y el placer de la coordinación.
- 4) El objeto transicional puede convertirse en un objeto fetiche y persistir en la vida sexual adulta.
- 5) Según cómo se efectúe el desarrollo de la organización erótica anal, el objeto transicional puede representar las heces.¹³³

Los términos "ilusión-desilusión" aluden al dominio mágico y lúdico pero, en el contexto de esta teoría, se utilizan para caracterizar el desarrollo emocional del niño. Según Winnicott, la madre ofrece al bebé la oportunidad de crearse la

¹³¹ WINNICOTT, DONALD W., *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1971, p.61

¹³² WINNICOTT, D., *Realidad y juego*, ed. cit., p.64

¹³³ WINNICOTT, D., *Realidad y juego*, ed. cit., p.26

ilusión de que su pecho es parte de él. La tarea posterior de la madre será la de *desilusionar* al bebé de forma gradual. Para lograrlo, deberá ofrecerle otras oportunidades de ilusionarse y en ese espacio intermedio es donde se ubica la experiencia del juego.

un bebé puede ser alimentado sin amor, pero la crianza carente de amor o impersonal no conseguirá producir un nuevo niño autónomo. En ese sentido, cuando hay fe y confiabilidad existe un espacio potencial, que puede convertirse en una zona infinita de separación, que el bebé, el niño, el adolescente, el adulto, pueden llenar de juego en forma creadora. Con el tiempo, ese juego se convierte en el disfrute de la herencia cultural.¹³⁴

La actividad de jugar, experiencia siempre creadora, debe su precariedad a que se desarrolla en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo, entre lo interno y lo externo, entre la fantasía y la realidad. En contraste con estas dos dimensiones, Winnicott ubica esta tercera zona que puede ser mínima o máxima, según se haya producido el proceso de separación que permitió superar el estado primario de fusión entre la madre y el bebé y que, por analogía, se extiende a la relación entre el psicoanalista y el paciente.

Como dijimos anteriormente, el siglo XX eleva el juego a dignidades insospechadas y las ciencias del comportamiento, tanto animal como humano, rinden homenaje a esta nueva jerarquización. Puesto como objeto central de estudio, en el campo científico, a diferencia de la identificación con el *logos*, presente en la noción de *homo sapiens*, la idea del *homo ludens* nos reinserta en la escala zoológica. En el territorio común entre los animales, los niños y los poetas, jugando, la cultura despliega sus mejores posibilidades humanas. El siguiente pasaje de *Rayuela* no podría ser más atinente para expresar esta idea:

Y así ocurre que el hombre solamente parece seguro en aquellos terrenos que no lo tocan a fondo: cuando juega, cuando conquista, cuando arma sus diversas caparazones históricos a base de *ethos*, cuando delega el misterio central *a cura* de cualquier revelación. Y por encima y por debajo, la curiosa noción de que la herramienta principal, el *logos* que nos arranca vertiginosamente a la escala zoológica, es una estafa perfecta. Y el corolario inevitable, el refugio en lo infuso y el balbuceo, la noche oscura del alma, las entrevisiones estéticas y metafísicas.¹³⁵

En las conclusiones, la posición escéptica, representada por Hume, es puesta como el punto de partida de la filosofía del juego, en la modernidad,

¹³⁴ WINNICOTT, D., *Realidad y juego*, ed. cit., p.144

¹³⁵ CORTÁZAR, JULIO, *Rayuela*, 28, Edición crítica, Buenos Aires, Colección Archivos, 1992, p.28

para, desde allí, resaltar las particularidades del uso filosófico del juego en los tres autores centrales de este trabajo: Nietzsche, Wittgenstein y Elster.

Capítulo 5: Conclusión

Horacio, Horacio

Merde, alors ¿Por qué no? Hablo de entonces, de Sèvres-Babylone, no de este balance elegiaco en que ya sabemos que el juego está jugado

Rayuela, 93, Julio Cortázar

5.1. Los distintos ámbitos del pensar lúdico: La República, Babilonia y Castalia

Desde el optimismo racionalista del platonismo, pasando por la crítica de Aristóteles, el empirismo de estoicos y epicúreos termina en la moderada desesperanza escéptica.¹ Desde sus inicios, la historia de la filosofía aparece como una aventura donde los ensayos optimistas terminan en un viaje de retorno a la humildad del reconocimiento de las falsas expectativas, al descubrimiento de los errores que hicieron posible las ilusiones de éxito. El irrefrenable deseo de ordenar lo absoluto, cada nuevo asalto de la razón, cada nueva ficción de victoria, encuentra al escepticismo en el final del camino. Pero, tras la desesperanza y la melancolía, aparece una nueva esperanza. En este recorrido, partimos de la figura de Hume que, en tanto máximo exponente del escepticismo moderno, representa un punto de partida para la filosofía del juego.

Al finalizar la parte IV del *Tratado de la naturaleza humana* Hume describe, en tono dramático, este recorrido; las aventuras del filósofo escéptico, como un viaje de destino incierto y resultados desalentadores.²

¹ "En el empirismo la razón deja ver su juego, más aún, el empirismo significa la consagración del juego" BERMUDO, JOSE MANUEL, *El empirismo. De la pasión del filósofo a la paz del sabio*, Barcelona, Montesinos, 1983, p.18. Para este autor el racionalismo de Platón termina en el empirismo estoico y epicúreo, el visionismo agustiniano se verá perturbado por el largo y complejo debate sobre los universales, afianzándose el realismo tomista que es disuelto en manos del nominalismo de Ockham para acabar en el misticismo de Eckhart. En el renacimiento se repite el esquema. La oposición entre platónicos (Ficino, Pico) y aristotélicos (Pomponazzi, Zarabella) conduce al escepticismo de Montaigne. En la modernidad, la potencia afirmativa de Descartes y Malebranche es contrarrestada por el relativismo de corte empirista de Gassendi y Hobbes para acabar en un empirismo psicologista de la mano de Locke y Berkeley que lleva al demoleedor escepticismo de Hume.

² Ver CALVO DE SAAVEDRA, ANGELA, "Escepticismo e investigación moral: del monstruo al jugador", ponencia presentada en el Primer Congreso de Ética y Filosofía Política, Alcalá de Henares, España, 16-20 de septiembre de 2002. En este trabajo se presenta el escepticismo de Hume en el ámbito de la pregunta metafilosófica acerca del carácter de la verdadera filosofía. Esta pregunta filosófica se plantea de manera radical en el *Tratado*, Libro I, Parte IV, titulada *Del escepticismo y otros sistemas de la filosofía*, en el cual Hume confronta el reto que plantea la duda escéptica a la construcción de un sistema filosófico y asimismo se propone comprender de modo crítico cómo otros sistemas han reaccionado a ella, para evitar que su ciencia de la naturaleza quede sujeta a los mismos errores. El verdadero escéptico se puede pensar como filósofo-jugador, que sigue una pasión muy especial, el amor a la verdad, que al igual que el juego es la combinación de agrado y utilidad.

Lo que ante todo me atemoriza y confunde es el desamparo y la soledad en que me encuentro a raíz de mi posición filosófica, y me imagino ser un monstruo torpe y extraño que al no poder convivir en sociedad ha quedado excluido de toda relación humana y se halla totalmente solo y desconsolado. De buen grado me confundiría con la multitud en busca de refugio y calor, pero mi deformidad me impide hacerlo (...) Todos se conservan a distancia, atemorizados por la tempestad que me azota, de todos los flancos.³

La imagen del filósofo escéptico como un náufrago o como un monstruo melancólico es utilizada por Hume para caracterizar al pensador que se expone al odio de los metafísicos, lógicos, matemáticos e incluso teólogos de la época. Habiendo desaprobado sus sistemas, habiendo sufrido los insultos, enojos, calumnias y detracciones siente que sus propias opiniones pierden sentido. El escéptico ha perdido la brújula, reconoce que no puede confiar en el entendimiento, que los aparatos de control y orden del pensamiento no son confiables. ¿Qué hacer? ¿Quedarse en la roca estéril, abandonarse en alta mar a los caprichos del viento, heroicamente seguir adelante aunque sabe que no va a ningún lado o quedarse recluido en el silencio? Reconoce que su filosofía, desencantada ya de la soberbia de considerarse una actividad superior, abreva en la misma fuente que la creencia del resto de los hombres: la imaginación. Hume descubre el poder de la imaginación que nos salva del escepticismo más absoluto por medio de esa propiedad sutil y trivial de la fantasía. Luego de experimentar la impotencia de la razón, el giro hacia la cura de la enfermedad escéptica se produce a partir de una vuelta a actividades corrientes y triviales.

Pero por fortuna sucede que, aunque la razón sea incapaz de disipar estas nubes, la naturaleza misma se basta para este propósito, y me cura de una melancolía y de este delirio filosófico, o bien relajando mi concentración mental o bien por medio de alguna distracción: una impresión vivaz de mis sentidos, por ejemplo, que me hace olvidar todas estas quimeras. Yo ceno, juego una partida de backgammon, charlo y soy feliz con mis amigos; y cuando retorno a estas especulaciones después de tres o cuatro horas de esparcimiento, me parecen tan frías, forzadas y ridículas que no me siento con ganas de profundizar más en ellas.⁴

La partida de backgammon, la charla con los amigos, no son la solución última del problema del escéptico. En tanto interludio, pausa recreativa, disipan la melancolía y restituyen la sensatez del filósofo que ha vuelto al mundo de los hombres convencido de la limitada naturaleza humana. El viaje ha sido necesario, el paso por las tribulaciones escépticas sirvió para acceder a una mejor actitud filosófica, capaz de desenmascarar a toda filosofía dogmática y supersticiosa.

Como nos muestra Kant, Hume supone un punto de no retorno: *el final del sueño dogmático*. La certeza, como la ingenuidad, es imposible de recuperar una

³HUME, DAVID, *A Treatise of Human Nature*, Book I, London: J. M. Dent & Sons Ltd. New York: E.P. Dutton & Co. Inc, 1951, p.249, en castellano HUME, DAVID, *Tratado de la naturaleza humana*, Madrid, Tecnos, 1998

vez que se pierde. Hume supone la pérdida de la ingenuidad del racionalismo platónico y la pérdida de las certezas acerca de la existencia de verdades transmundas, pero no el aniquilamiento de la filosofía. Por el contrario, la razón, liberada de las ataduras dogmáticas, ha recobrado la cordura y se reconoce productora de reglas. Ahora puede tomar en serio el juego necesario e incluso placentero y útil de inventar órdenes. Aquí la razón se reconoce poderosa ya que es ella misma la que decide el límite de sus poderes. Para Hume, éste es el final del recorrido. Cuando no hay sustancia, ni causa, ni verdad necesaria, cuando el pensar es construir órdenes, irrumpe el artificio del juego y el filósofo puede comportarse como un niño, como un poeta, como los filósofos antiguos. La fe del filósofo es la ficción de quien sólo desea volver a ser niño o poeta.⁵ Hume descubre el juego de la razón en un sentido distinto al asumido por Platón. La filosofía se había presentado como acsésis, había recluso el juego al papel subsidiario de copia e instrumento idóneo para el adiestramiento en la eterna repetición del orden verdadero, y encuentra en La República platónica su ámbito de realización.

A diferencia de Platón, quien imagina al habitante de La República como un repetidor de gestos, como un respetuoso oficiante de rituales, otros pensadores escépticos, Nietzsche, Wittgenstein y Elster, rescatan el elemento creador e innovador de los juegos aunque, en cada caso, destaquen aspectos distintos. Las diferentes facetas del juego, sus múltiples manifestaciones, se evidencian en las diferentes caracterizaciones. Nietzsche destaca la presencia de lo que Caillois considerara la *paidía*, la capacidad de inventar e improvisar formas, el momento de total libertad para inventar nuevos órdenes. Wittgenstein y Elster, por el contrario, des-

⁴ HUME, DAVID, *A Treatise of Human Nature*, Book I, ed. cit., p.254

⁵ "Existe una inclinación muy notable en la naturaleza humana a conferir a los objetos externos las mismas emociones observadas dentro de sí misma, y también a encontrar en cualquier sitio aquellas ideas que le están más presentes. Es verdad que esta inclinación se suprime con una pequeña reflexión, y que se encuentra solamente en los niños, los poetas y los filósofos antiguos. Aparece en los niños por su deseo de darle una patada a las piedras con tropiezan; en los poetas, por su facilidad en personificar todas las cosas, y en los filósofos antiguos, por estas ficciones de simpatía y antipatía. Hay que disculpar a los niños por su edad, a los poetas, porque confiesan seguir implícitamente las sugerencias de su fantasía; pero ¿qué excusa daremos para justificar a nuestros filósofos, cuando muestran una tal debilidad?" HUME, D., *A Treatise of Human Nature*, Book I, ed. cit., Parte IV, Sección III. p. 215 "Ello es así, dirá Hume, y no es malo porque la naturaleza es sabia. Admitir ese funcionamiento del entendimiento con recursos constantes a la ficción es la buena filosofía, de quien tiene valor de quedarse con las reglas del juego. Lo que le parece inaceptable e infantil es añadir otra ficción para recuperar la fe, como sería imaginar un *alma* sustrato, sujeto o escenario, una extensión lugar o agente, o simplemente una ley que garantice el *orden* de la sucesión, la *estabilidad* y *regularidad* de la colección. Quedarse sin Naturaleza, sin Dios y sin Alma, sin sustancia y sin sujeto, sin más orden y ley que el orden y la ley de la representación... Y quedarse ante ella sin heroísmo ni dramatización, sino con la conciencia que la filosofía es el momento del juego que no debe afectar al comercio y al trato cotidiano... ése es, a nuestro entender el mensaje que Hume lanzó. Aunque él mismo corrigiera después sus matices, como si hubiera sido una insolencia ocasional, una rebelión momentánea, un grito escapado de su garganta" BERMUDO, J. M., *El empirismo...*, ed. cit., p100

tacan lo que Caillois llama *ludus*, el juego en su aspecto normativo donde predomina, como nota principal, el seguimiento de la regla.⁶

En un sentido distinto al que aparece en La República platónica, Nietzsche concibe un mundo que se parece a la Babilonia de Borges,⁷ un infinito juego de azares donde la Lotería es consagrada como juego divino ya que todo hombre libre participa en los misterios del sorteo, los que se efectúan en los laberintos del dios Bel, cada sesenta noches, determinando el destino del hombre. El babilonio borgeano, al igual que el superhombre de Nietzsche, no es especulativo, acata los dictámenes del azar, entrega a la fatalidad su vida, su terror pánico ya que renuncia a investigar sus leyes laberínticas y admite que sobre todo acontecimiento reina la incertidumbre. Babilonia nombra el lugar donde ocurre un nacimiento bajo la forma infante y terrorífica de lo monstruoso, de la no especie todavía innombrable.⁸

⁶ CALLOIS, R., *Teoría de los juegos*, ed. cit., pp. 25-26. "He elegido el término *paidia* porque tiene como raíz el nombre del niño (...) Al niño le gusta jugar con su propio dolor, por ejemplo, excitando con su lengua un diente enfermo. Le gusta también que le hagan miedo, buscando así un mal físico pero limitado, gobernado, del cual él es causa, o una angustia psíquica, pero solicitada por él y que hace cesar a su mandato. Estamos ante los aspectos fundamentales del juego: actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada" pp.50-51. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Crítica de la razón lúdica. Entre la náusea y la risa*. Estudio crítico, *Perspectivas nietzscheanas* Nº5, septiembre de 1996, pp. 223-227

⁷ BORGES, JORGE LUIS, "La lotería de Babilonia", *Ficciones*, Obras Completas, Emecé, Buenos Aires, 1985, pp. 456-460. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Nietzsche y Wittgenstein. Babilonia y Castalia en Nietzsche actual e inactual. Proyecciones en el pensamiento contemporáneo*, editado por la Oficina de Publicaciones del C.B.C. de la Universidad Nacional de Buenos Aires, octubre de 1994

⁸ En Aristóteles la concepción de lo monstruoso como algo anti-natural deriva probablemente de la incapacidad o imposibilidad regenerativa que atribuye a los monstruos, y que se asocia directamente con la concepción griega de la naturaleza como *physis*: lo que da origen o genera. Un monstruo es una exacerbación de la singularidad individual porque detenta la originalidad absoluta: se extingue también genéricamente con su propia muerte: cada monstruo es, "fuera de serie" o "único en su género". Es una excrecencia degenerativa, pero también un producto de la naturaleza, de otro modo no sería posible provocar variaciones zoomórficas. En Kant lo monstruoso se acerca a lo sublime. La expresión española "sublime" proviene del latín *sublimis*, lo que está en el aire, elevado, situado en la altura. La expresión alemana *erhaben*, empleada por Kant, alude a la misma experiencia: significa elevado, saliente, superior, por encima de, eminente. La experiencia designada con estas expresiones parece, pues, aludir a un cierto "sentirse superado" o trascendido por algo que nos sobrepasa de una manera ilimitada. Los ejemplos de Kant resultan lo suficientemente indicativos: unas montañas nevadas, una tormenta enfurecida, la profundidad estrellada de una noche e incluso, frente a la comedia, la grandiosidad de la tragedia. De allí que la primera diferencia de lo sublime frente a lo bello, sea la de la representación de una "ilimitación". "Lo bello en la naturaleza - dice Kant- se refiere a la forma del objeto (*Form des Gegenstandes*), que consiste en su limitación (*Begrenzung*); lo sublime, al contrario, puede encontrarse en un objeto sin forma, en cuanto en él, u ocasionada por él, es representada una ilimitación (*Unbegrenztheit*) y pensada, sin embargo, una totalidad de la misma...". Frente a la forma, en cierto modo, cerrada y cerrada de lo bello, lo sublime se manifiesta como informidad e ilimitación. Esta informidad e ilimitación en la representación del objeto, no es sino expresión de una superación de nuestras facultades ante la presencia de lo ilimitadamente grande. La "informidad" de lo sublime no se identifica completamente con lo "monstruoso". Lo monstruoso, dice Kant, "es un objeto que por su magnitud niega el fin que constituye su propio concepto". Lo que aterroriza de lo monstruoso es la magnitud de lo que "repugna" al fin o al "deber ser" que constituye el concepto de un objeto, en cambio, lo que atemoriza de lo sublime es la magnitud de lo que rebasa cualquier objetivación. Advertía Kant que lo sublime es excesivo: transgrede, rebasa nuestra capacidad de aprehensión, nos remonta a magnitudes inimaginables. Es sublime -agreguese- porque carecemos de un formato que nos permita domesticarlo, porque sólo podemos leerlo defectuosa, parcialmente. En este sentido, si se adopta la distinción kantiana entre lo bello y lo sublime se podría afirmar que, cuando hemos logrado domesticar la forma, le hemos quitado su monstruosidad y se ha convertido en la medida de nuestra intelección. Ver en el punto 2.3. La interpretación de lo bello en Kant.

Babilonia también nombra el terror y la delicia de los comienzos donde el filósofo artista expresa los caracteres de la *paidia*. En un extremo de la actitud lúdica aparece un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría. Esta exuberancia traviesa y espontánea encuentra una tendencia complementaria de su naturaleza anárquica y caprichosa en la necesidad de establecer reglas. Las reglas son inseparables del juego tan pronto como éste adquiere una entidad especial. Pero, en el origen de ese invento artificioso encontramos un primer momento de libertad que le otorga a la creación una potencia primaria de improvisación y alegría que evidencia el instinto del juego. En general, las primeras manifestaciones de la *paidia* no tienen nombre al carecer de elementos distintivos y clasificables. En cuanto aparecen los elementos del juego, la repetición de algunos gestos, la necesidad de la regla, se anuncia el espíritu del *ludus*. Al deseo primitivo de jugar y divertirse, el *ludus* agrega obstáculos arbitrarios, perpetuamente renovables para malgastar sin provecho útil la capacidad de resistir el sufrimiento, la fatiga, el pánico o la embriaguez del vértigo.

La voluntad de poder del filósofo artista es también voluntad de forma, de racionalización. En contra de la interpretación meramente estetizante, asociada al romanticismo, en la metáfora del juego encontramos los dos principios: *paidia* y *ludus*.⁹ Dionysos, el dios del juego, también simboliza el abismo de la *verdad originaria*. El juego del dios-niño configura el mundo. Inocencia del devenir, azar, caos, son parte de los caracteres de la vida, desocultados por el héroe trágico. Este hombre del *amor fati* domina el miedo, mira el abismo con orgullo, se aferra con garras de águila al borde del abismo de la verdad trágica. La verdad, desde Platón y Aristóteles, es caracterizada como "justeza de la representación". Tradicionalmente, verdad significa: adecuación de la representación a lo que el ente es y a la manera cómo es; a la constitución y a la modalidad. El superhombre, el niño, el jugador de dados, perfora el engaño apolíneo y es capaz de intuir la profundidad insondable de la verdad trágica. A través de su productividad lúdica, el hombre se siente parte del gran juego cósmico. El superhombre conoce el peligro del juego pero no lo rechaza, lo *quiere* dentro de sí, sin culpas ni resentimientos, sin esperar premios ni castigos. La creación de nuevos órdenes responde a la necesidad de racionalizar el caos, de estabilizar el devenir, de hacer habitable el mundo sin que ello implique la estatización ni la consagración de algún mito fundacional. El escepticismo de Nietzsche se orienta hacia la destrucción de las grandes totalidades,

⁹El término "razón imaginativa" pareciera sugerir la idea de una propuesta esteticista o ludicista, incluso romántica. Sin embargo, la razón imaginativa no implica una complacencia en lo lúdico por lo lúdico mismo: que se asuma el "juego del mundo" —como horizonte de sentido— no significa que se lo asuma "por puro juego". * CRAGNOLINI, MÓNICA, "Nietzsche y el problema del lenguaje

de los grandes relatos, sin que ello implique una pérdida en la disgregación de los fragmentos ni la refundación de un nuevo orden más seguro. La crítica nietzscheana a la metafísica se orienta a la sustitución de los conceptos de Ser y Verdad por el de juego. La totalización ya no tiene sentido puesto que la naturaleza del campo, el lenguaje, incluye la idea del límite.¹⁰

La figura de Wittgenstein, en cambio, nos recuerda al obsesivo perfeccionista Josef Knecht, *magister ludi* de los juegos de abalorios.¹¹ Miembro de la Orden y habitante jerárquico de la provincia pedagógica de Castalia, cultiva un juego donde la gramática se combina con las matemáticas y la música para perfeccionar una actividad que se presta a combinaciones infinitas.¹² Como todo hombre importante tiene su *daimónion* y su *amor fati*.¹³ Frente a la profunda necesidad de convención, la pureza del juego se mantiene en el acatamiento a las formas mientras que la virtud del jugador se revela en la capacidad de encontrar una nueva combinación, una armonía siempre distinta a las ya conocidas. A diferencia del ciudadano de La República, quien concibe la estabilidad como mera repetición, el habitante de Castalia encuentra en la hechicera belleza de las ciencias rígidamente regladas el placer de la creación de formas siempre nuevas.¹⁴ El juego de abalorios juega con todos los valores de la cultura donde, a diferencia de un juego donde hubiera un control central, cada jugador posee todo un mundo de posibilidades y combina-

en la perspectivas de la música. Variaciones en torno al Doktor Faustus”, Buenos Aires, Cuadernos de Filosofía, N°41, abril, 1995, p.115.

¹⁰“En cuanto se enfoca hacia la presencia, perdida o imposible, del origen ausente, esta temática estructuralista de la inmediatez rota es pues, la cara *negativa*, nostálgica, culpable, rousseauiana, del pensamiento del juego, del que la otra cara sería la *afirmación* nietzscheana, la afirmación gozosa del juego del mundo y de la inocencia del devenir, la afirmación de un mundo de signos sin falta, sin verdad, sin origen, que se ofrece a una interpretación activa. *Esta afirmación determina entonces el no centro de otra manera que como pérdida del centro*. Y juega sin seguridad. Pues hay un juego *seguro*: el que se limita a la *sustitución* de piezas *dadas y existentes, presentes*. En el azar absoluto, la afirmación se entrega también a la indeterminación *genética*, a la aventura *seminal* de la huella”. DERRIDA, J., “La estructura, el signo y el juego... ed. cit., p.400.

¹¹ HESSE, HERMANN, Juegos de abalorios. (Das Glasperlenspiel), Santiago Rueda Editor, Buenos Aires, 1967. Ver AMBROSINI, CRISTINA, “Wittgenstein and Cortázar: from language games to Rayuela”, publicado en Austrian Wittgenstein Society, Volúmen 21, 1998.

¹² “Y suponemos—sin poder apoyar por cierto con citas— que la idea del juego dominó también a los sabios músicos de los siglos XVI, XVII y XVIII, que fundaron sus composiciones musicales en especulaciones matemáticas (...) El concepto de una sublime existencia celestial de los seres humanos bajo la hegemonía de la música tiene su papel en la vida pública y privada desde la China más antigua hasta las leyendas de los griegos. A este culto de la armonía (“En variaciones eternas, desde arriba nos saluda el misterioso poder del canto”. Novalis) se vincula en la medida más íntima también el juego de abalorios.” HESSE, H., *Juegos de abalorios*, ed. cit., pp. 17-18

¹³De la célebre fuente Castalia, Hesse toma el nombre para esta provincia universitaria. El término *daimónion* designa demonio, genio, espíritu y amor al destino. HESSE, H., *Juegos de abalorios*, ed. cit., p.39

¹⁴“El grado de libertad y de autodeterminación en que se encuentra colocado el estudiante selecto después de su *exeat* de las escuelas preparatorias para con todas las ciencias y los campos de investigación, es de hecho muy grande. (...) fuera del respeto por las normas de vida generales en vigor en la “provincia” y en la Orden, no se le exige más que una redacción anual sobre las conferencias oídas. (...) Muchos de estos escritores podían dar también los primeros pasos en el campo del autoconocimiento. Por lo demás, ocurría también muchas veces y merecía bondadosa comprensión por parte de los maestros que los estudiosos emplearan sus novelas para manifestaciones críticas y

ciones de tal modo que entre mil juegos realizados no habría más que parecidos superficiales. El respeto a las reglas y la clara conciencia del límite caracterizan el escepticismo wittgensteiniano. De este rasgo se pretende deducir la influencia de Kant,¹⁵ aunque podemos admitir que la crítica del lenguaje efectuada por Wittgenstein se extiende al ámbito en que se detiene la crítica kantiana, es decir, a la ética. La distinción, presente en el *Tractatus*, entre “decir” y “mostrar” sirve para marcar el límite más allá del cual no podemos realizar afirmaciones de orden descriptivo. Lo que se desprende de este planteo es que las proposiciones que muestran la realidad, entre las que se encuentran las propias proposiciones del *Tractatus*, son “sin sentido” aunque cumplen la importante función de mostrar los límites del mundo. En este punto, Wittgenstein ubica el tema del “misticismo” puesto que la relación lenguaje-mundo es inefable.

La noción “juegos del lenguaje” completa la idea de ajustar los límites ya que incluye la concepción según la cual el lenguaje es una práctica que nos conforma a partir de las reglas que lo rigen. Dichas reglas no derivan de un orden racional preexistente a las prácticas, son sólo convenciones, resultantes de distintas formas de vida. Como dijimos anteriormente, los juegos rígidamente reglados, como el ajedrez, son usados por Wittgenstein para ilustrar la naturaleza de las reglas, las que deben regir ferreamente. El seguimiento de la regla es la base del lenguaje pero la naturaleza de la misma no remite a ningún fundamento ideal, es totalmente convencional. En este sentido, la filosofía puede, dentro de sus límites, poner un orden pero no puede justificar un modelo de orden perfecto puesto que tal tarea excede los límites del lenguaje. La perspectiva pragmática, asumida por Wittgenstein, no consiste en analizar semánticamente el lenguaje de la ética. Trata así de poner de manifiesto que en el uso del lenguaje ya está vigente una dimensión ética.

revolucionarias acerca del mundo actual y sobre Castalia.” HESSE, H., *Juegos de abalorios*, ed. cit., pp.92-95

¹⁵ Frente a la llamada “filosofía dogmática”, Kant desarrolla su “filosofía crítica” donde el principal objetivo consiste en el análisis y reflexión sobre los límites y alcances de la razón. A diferencia de los escépticos, Kant rescata un uso positivo de la crítica pero no en el campo de la razón teórica sino en el de la razón práctica. La distinción entre “fenómeno” y “noumenon” conduce a otra distinción decisiva en la filosofía crítica, la que consiste en marcar la diferencia entre “pensar” y “conocer”. Desde su punto de vista, en el terreno de la metafísica, no es posible demostrar ni refutar argumentos de modo concluyente puesto que la razón, librada a sus propias posibilidades, no puede decidir entre posiciones antitéticas. Mientras que la conclusión negativa de la crítica afirma la imposibilidad de conocer lo trascendental, en su parte positiva abre las puertas para una metafísica de orden práctico aunque de esta racionalidad radicalmente última no es posible dar pruebas empíricas. A pesar del esfuerzo crítico, los problemas de aplicación de la ética kantiana y las limitaciones de la razón práctica no han sido tematizadas por el propio Kant.

El *ethos* se relaciona con valores, fines e ideales a partir de los cuales se juzgan las acciones y formas de vida. En orden a esta idea, Charles Taylor¹⁶ admite la pertinencia de establecer marcos referenciales para comprender el trasfondo de nuestros juicios, intuiciones o reacciones morales. Articular un marco referencial es explicar lo que da sentido a las conductas morales. Según esta tesis, es absolutamente imposible ignorar estos marcos referenciales puesto que ellos son los horizontes dentro de los cuales vivimos nuestras vidas. Vivir dentro de tales horizontes es constitutivo de la condición humana. Esta idea, de raíz wittgensteiniana, supone que la comprensión opera siempre sobre un trasfondo de lo que se da por garantizado y simplemente descansa en él. En contra de la actitud intelectualista, adjudicada a Descartes, que supone la posibilidad del conocimiento sólidamente fundado, Taylor destaca el carácter inarticulado e incluso inarticulable de esta práctica. Entre los autores comprometidos en la ruptura con el paradigma cartesiano ubica a Wittgenstein ya que concibe al agente, no como el *locus* de las representaciones sino como un ser implicado en prácticas. A diferencia de las nociones propias de la conciencia monológica, las acciones dialógicas suponen la presencia de un ámbito social, de un lenguaje, en el que el agente está integrado como parte de un "nosotros" que contribuye a definir nuestra identidad. El uso social establece una conexión, que no es meramente causal y que contribuye a dar sentido a las acciones. Si bien la acción está guiada por reglas éstas no son invariantes sino que viven en el proceso que ellas mismas generan. La práctica es una interpretación permanente de la regla. Taylor asimila la relación entre regla y práctica a la que establece Saussure entre lengua y habla: el habla sólo es posible por la existencia de la lengua pero son los mismos actos de habla lo que modifican, renuevan o alteran la lengua.

Las instituciones son lugares donde las reglas se expresan pero sin la presencia de un sentido se convierten en letra muerta o en simulacro. Los sentimientos de seguridad ontológica forman parte de los presupuestos de la conciencia práctica ya que en su reverso se instala el caos, entendido como pérdida de sentido. El mantenimiento de hábitos y rutinas contribuye a consolidar el sentimiento de seguridad y de confianza que contribuye a crear mecanismos de protección para enfrentar las contingencias de la vida. El establecimiento de esta confianza básica es la condición para elaborar la identidad. Esta idea recupera la posición de Wittgenstein cuando rechaza la concepción tradicional del significado como un código ordenado independientemente de los usos cotidianos. Por el contrario, es el trasfondo

¹⁶TAYLOR, CHARLES, *Fuentes del yo. La construcción de la identidad moderna*, Paidós, Barcelona, 1996, pp.34-46 y 57-64. El mismo tema se encuentra en TAYLOR, CHARLES, *Argumentos filosóficos*, Capítulos III, VII y IX, Barcelona, Paidós, 1997

inarticulado (lo que no se puede decir) lo que constituye la condición necesaria de lo que puede ser dicho y de los significados implícitos en la ética. La manera en que las ideas se entretujan con las prácticas pueden ser varias y simultáneas:

- 1) Puede ser que se refuercen mutuamente cuando la idea fortalece y mantiene vivo el patrón que le da sentido y éste se regenera en la práctica
- 2) Podría ser el caso de que las ideas y las prácticas no encajen entre sí al fracasar en el intento de reproducirse. Una práctica podría volverse demasiado costosa, podría ganar o perder prestigio debido a cambios del entorno social.

Los cambios pueden deberse a mutaciones de ideas ocasionando rupturas y revoluciones en las prácticas. La aparición de nuevas prácticas o la desaparición de otras establecidas puede originar un cambio de creencias. La urdimbre de causas que llevan a cambios en las valoraciones y costumbres es sumamente compleja ya que son hilos se entretujan en ambas direcciones. El análisis de los distintos juegos permite revelar el compromiso ético que todo acto de habla supone en la medida en que es el resultado de una práctica, de una forma de vida. Ya no se trata de presentar nuevas teorías morales ni de criticar las viejas sino de mostrar en su efectividad los distintos juegos lingüísticos más allá de los cuales no hay ninguna voluntad divina ni ninguna naturaleza humana ni la razón en general para garantizar una fundamentación última. Este escepticismo admite el poder destructivo de la filosofía cuando se ocupa de derribar castillos de aire, mientras nos previene acerca del peligro de ahogar los pensamientos filosóficos con el ruido de las palabras. Elster representa el mismo aspecto del *ludus*, el sometimiento a las reglas, una vez adoptada la estrategia maximizadora.¹⁷

5.2. La irracionalidad, el lado oscuro de la razón

El pensamiento moderno, al que identificamos como Ilustración o Iluminismo (*Lumieres, Aufklärung*) se caracteriza por la confianza en los poderes de la Razón que ilumina como una "luz natural" y ayuda a ordenar u organizar todas las

¹⁷Si el medio es estratégico, nos encontramos en el campo de la teoría de los juegos. En términos amplios, la teoría de los juegos se puede considerar como una herramienta —en rigor, como la herramienta— para la manipulación simultánea de tres conjuntos de interdependencias que inciden en la vida social. (1) La recompensa de cada uno depende de la recompensa de todos, a través de la envidia, el altruismo, etc. (2) La recompensa de cada uno depende de la acción de todos, a través de la causalidad social general. (3) La acción de cada uno depende de la acción de todos, por razonamiento estratégico. Esta última es la contribución específica de la teoría de los juegos. He de añadir, para que no se me diga que considero la teoría de los juegos como la solución a todos los problemas, que no pienso que esta teoría sea capaz de manejar el siguiente problema. (4) Los deseos de cada uno dependen de la acción de todos. Esto se refiere al hecho de que las preferencias y los planes individuales son sociales en su origen, lo cual difiere de la idea de que pueden ser sociales en su gama, es decir, que el bienestar de los demás pueda ser parte del objetivo o la meta que persi-

actividades humanas, desde las ciencias hasta la ética.¹⁸ Si aceptamos la metáfora iluminista de la razón podemos afirmar que esta figura encubre la presencia de la irracionalidad, la que se presenta cuando contamos con algún supuesto de racionalidad ya que lo irracional no debería ser pensado como lo no racional, como una fuerza ciega, sino como el lado oscuro de la razón misma. Abordar el problema de la racionalidad partiendo de la irrupción de la irracionalidad, desde su lado oscuro, desde sus límites, evita que la razón se presente como totalidad, como sistema perfecto y contribuye a “ampliar el concepto de razón” hasta abarcar los problemas concernientes a sus imposibilidades. Una de las formas más frecuentes de la irracionalidad es el hiperracionalismo, al que puede definirse como la ineptitud de una teoría para reconocer sus límites al concebirse a sí misma como omnipotente.¹⁹ Ampliar la racionalidad significa explorar los límites para tomar en cuenta que si bien la razón nos ilumina, no lo hace plenamente y que aquello que llamamos “irracionalidad” no es más que su lado oscuro. Elster asume con toda energía esta empresa bajo la convicción de que una teoría que no puede dar cuenta de sus límites resulta incompleta.

Elster se ha dedicado a estudiar los límites de los modelos de la elección racional ya que su tema central es la conceptualización de la racionalidad imperfecta. En *Ulises y las sirenas, Uvas amargas y Juicios salomónicos*,²⁰ Elster estudia los problemas filosóficos presentes en la teoría de la elección racional donde el escepticismo se manifiesta en la consideración de una racionalidad imperfecta pero capaz de reconocerse como tal.²¹ A pesar de no ser siempre racionales, los hombres quieren serlo y para alcanzarlo utilizan mecanismos que los fuercen a la conducta racional. El propósito central es mostrar las limitaciones de la teoría de la

que el individuo.” ELSTER, JON, *Uvas amargas. Sobre la subversión de la racionalidad*, Barcelona, Península, 1988, pp. 25-26

¹⁸ La metáfora de la luz, para referirse a la razón es de cuño platónico. En la concepción cristiana Dios es la luz que ilumina el entendimiento y posibilita la acción moral, de allí que para el primitivo catecismo apostólico la doctrina moral recibe el nombre de “camino de luz” y esta ilustración la comunica Dios a través de la oración, sobre todo en los estados místicos y proféticos. El mismo Jesús es caracterizado como “la luz de Israel”, “aurora”, “sol naciente” que habría de aparecer en lo más alto del cielo. En los Evangelios, San Juan (8,12) dice “Yo soy la luz del mundo”.

¹⁹ “el reconocimiento de ámbitos irracionales, es decir, de sectores de la realidad que escapan a las posibilidades analíticas de la razón, puede y tiene que provenir de la propia instancia racional”.

MALIANDI, RICARDO, *Dejar la posmodernidad. La ética frente al irracionalismo actual*, Buenos Aires, Almagedo, 1993, p.50

²⁰ *Ulysses and the Sirens*, Cambridge, Cambridge University Press, 1979, *Sour Grapes*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983, *Solomonic Judgements*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989. Las traducciones en castellano están en las citas.

²¹ “...las posibilidades de automodelación racional de las preferencias, de “planificación del propio carácter”, le parecen sino remotas, sí muy improbables. Y el resultado es la “subversión de la racionalidad”. (...) Y aunque Elster se refiere con frecuencia a varias doctrinas clásicas sobre la autonomía (a Aristóteles –influido por la reconstrucción de Donald Davidson del problema de la *akrasia* o debilidad de la voluntad-, al estoicismo y al budismo –influido por Christophe Kolm-), tiende a representarse de un modo característicamente moderno” DOMENECH, ANTONI, “Elster y las limitaciones de la racionalidad” en ELSTER, JON, *Domar la suerte*, ed. cit., p.28. AMBROSINI,

elección racional a partir de la indeterminación que producen los juegos sin solución, entre los que se encuentran los juegos de suma variable que modelizan de un modo apropiado las situaciones de conflicto real, como es el caso del ya citado Dilema del prisionero. En estos casos la teoría es insuficiente pero no inútil.²² Elster destaca el carácter normativo de la teoría de la elección racional que no pierde su potencia frente a la indeterminación, la incertidumbre o la irracionalidad gracias a la simplicidad del supuesto maximizador. Tanto en *El cemento de la sociedad*²³ como en *Tuercas y tornillos*²⁴ Elster manifiesta un creciente desencanto frente al poder de la razón, en especial en lo que respecta a la indeterminación de las prescripciones que ofrecen las teorías del actor racional. Elster propone la aceptación sin disfraces del carácter limitado e imperfecto de la razón humana para planificar y proponer recursos que permitan “abdicar razonablemente de la razón”. Tomando la idea de Hume, según el cual la causalidad es el cemento del universo, Elster se interesa por el cemento de la sociedad, es decir, el orden que permite que las sociedades no se disgreguen en el desorden y la anarquía. Elster reconoce que son los individuos y no las sociedades los actores de la interacción social.²⁵ Para Elster la irracionalidad no es marginal pero tampoco es omnipresente porque no afecta el carácter normativo de la teoría de la elección racional. Más allá de las disputas contemporáneas acerca de la preeminencia de un modelo de racionalidad sobre otro, Elster se sitúa en un punto anterior: en remarcar las imposibilidades y límites de todo modelo de conducta racional, tanto para el caso de la razón comunicativa como para la razón estratégica. Elster parte de una idea desencantada

CRISTINA, *Jon Elster y el pensamiento del límite*. Estudio crítico. Publicado en *Cuadernos de Ética* Nº20-22, pp.167-176

²² Se citan ejemplos donde la teoría no aporta una solución pero puede indicar algunas estrategias maximizadoras. En los casos de toma de decisión bajo incertidumbre se puede adoptar la regla que busca las mejores consecuencias peores (regla maximin) pero donde no hay fundamentos racionales para afirmar que esta acción es más racional que la que opta por las mejores consecuencias mejores (regla maximax).

²³ ELSTER, JON, *El cemento de la sociedad. Las paradojas del orden social*, Barcelona, Gedisa, 1992

²⁴ ELSTER, JON, *Tuercas y tornillos. Una introducción a los conceptos básicos de las ciencias sociales*, Barcelona, Gedisa, 1991

²⁵ Elster se interesa por dos conceptos claves del orden social: el de configuraciones de conductas estables, regulares, predecibles y el de las conductas cooperativas. No pretende con este análisis llegar a enunciar una química o una física social. Dado que acepta el estado de precariedad de las ciencias sociales para dar respuesta a estos problemas, propone cambiar el concepto de “teoría” por el de “mecanismo”. El término “sociedad” lo usa para nombrar la zona que tenga un máximo local de cohesión. Elster se interesa especialmente por los mecanismos espontáneos y descentralizados de cooperación social. Ubica en tres puntos las fuentes motivacionales para la cohesión social: a) la envidia, b) el oportunismo o autointerés con dolo y 3) los códigos de honor o la capacidad de hacer amenazas o promesas creíbles. Para Elster, estas motivaciones son el cemento sin el cual la anarquía y el desorden disolverían todo cuerpo social. Con una buena cuota de ironía, en tono provocativo, Elster se explaya frente a los argumentos de los moralistas o politicólogos recurriendo a una serie de metáforas ingeniosas, por ejemplo, cuando afirma que la corrupción puede servir como una hebilla que abrocha los componentes de la sociedad para formar, alrededor de un botón, una unidad política. La corrupción también es representada como un aceite, grasa o lubricante que “afloja la herrumbre” de las sociedades formada por el egoísmo

acercade los méritos de las distintas teorías en el campo de la ética y de la política. Pero, este primer paso escéptico, no concluye en el rechazo a todo esfuerzo de racionalización. Por el contrario, conduce a una ampliación y potenciación de la racionalidad al tematizar la búsqueda de mecanismos para controlar la irrupción de la irracionalidad. La afirmación de la necesidad del control racional frente al irrenunciable deseo de los hombres de encontrar justificaciones claras para la conducta parece ser el núcleo de las preocupaciones de este filósofo noruego. Considero plausible asociar esta empresa filosófica a la de Nietzsche y Wittgenstein ya que los tres parten de la denuncia de pseudorracionalismo o hiperracionalismo en que incurren aquellos que confían irracionalmente en los poderes de la razón.

El análisis de la *akrasia* evidencia la preocupación de Elster por tematizar la irracionalidad y encontrar mecanismos para hacerle frente. Siguiendo la tradición iniciada por Aristóteles, en sus tratados de *Ética*²⁶ señala las características de la razón práctica para mostrar sus posibilidades y sus limitaciones. En este punto, el tema de la *akrasia* o debilidad de la voluntad resulta central.²⁷ En el concepto de *akrasia* se juega el alcance de la definición de razón y de acción intencional puesto que en la explicación de la irracionalidad subyace una paradoja: si la explicamos demasiado bien la convertimos en una forma encubierta de racionalidad, mientras que, si atribuimos incoherencia a cualquier tipo de conducta, debilitamos el principio de racionalidad necesario para, luego, diagnosticar la irracionalidad.²⁸

Aristóteles separa, en el alma, la parte racional (*lógon*) de la irracional (*álogon*).²⁹ A su vez, la parte racional se divide en dos partes: la parte científica que se ocupa de la clase de entes cuyos principios son necesarios, eternos, ingénitos e imperecederos mientras que la otra es calculativa o deliberativa puesto que se ocupa de lo que puede ser de otra manera.³⁰ Esta racionalidad se ocupa de la apreciación de lo bueno y lo malo mientras que la primera se ocupa de lo verdadero y lo falso Aristóteles distingue la razón práctica de la razón teórica. La virtud del hom-

²⁶ La exposición de la ética aristotélica se encuentra en tres obras: *La Magna Moralía, la Ética Eudemia y la Ética a Nicomaco*. Estas obras nos han sido transmitidas a través de una larga tradición y desde la antigüedad es materia de discusión tanto la autenticidad de estos textos como su cronología.

²⁷ Ver AMBROSINI, CRISTINA, *La akrasia, el lado oscuro de la razón*, en *Páginas de Filosofía*, publicación del Departamento de Filosofía de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Comahue en septiembre de 1998 y AMBROSINI, CRISTINA, *La akrasia, enfoques contemporáneos y estrategias de combate*, publicado en CD en Actas del XIV Congreso Interamericano de Filosofía por la Asociación Filosófica de México, Puebla, 1999

²⁸ "La idea de una acción, creencia, intención, inferencia o emoción irracional, es paradójica. Porque lo irracional no es meramente lo no racional, que cae fuera del ámbito de lo racional; la irracionalidad es una falla que se produce en la sede de la razón. Cuando Hobbes dice que sólo el hombre tiene "el privilegio de ser absurdo", sugiere que sólo una criatura racional puede ser irracional." DAVIDSON, DONALD, "Las paradojas de la irracionalidad" en *Análisis filosófico*, V. I, Nº 2, noviembre de 1981, p.1

²⁹ "... una parte del alma es irracional y la otra tiene razón". ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, Madrid, Instituto de estudios políticos, 1970, Libro I 1102 a, p.19

³⁰ ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, ed. cit., Libro VI, 1139, p.90

bre consistirá en la perfección en el uso de la razón, en el desarrollo completo de su vida racional. Pero el hombre no es totalmente racional, sino que en él hay también una parte irracional de su alma que a veces se somete a la razón (es el caso del *enkrático*) y en otros casos no se somete al dictado de la razón (el *akrático* o incontinente).³¹

Para Aristóteles, la investigación acerca de la conducta ética no es teórica, ya que no es para saber qué es la virtud, sino para ser buenos. Este conocimiento se refiere a las acciones, cómo hay que realizarlas. Para ello define las acciones voluntarias e involuntarias para determinar las que derivan en recompensas o castigos. Son *involuntarias* las que se realizan por una fuerza externa al agente y se actúa en ellas con pesar y dolor. Son *no voluntarias* cuando se actúa por ignorancia. Las acciones *voluntarias*, finalmente, son aquellas en las que el agente es causa: "se obra voluntariamente porque el principio de movimiento de los miembros en acciones de esa clase está en el mismo que las ejecuta".³² En estos casos, el agente no es sólo la causa (*aition*), sino también el principio (*arché*) de la acción y sólo en tales actos tiene sentido el vituperio o la alabanza y, por lo tanto, son las únicas éticamente relevantes.

Otras acciones son *mixtas* ya que se producen cuando el agente, presionado por las circunstancias, actúa conscientemente y con conocimiento pero eligiendo el mal menor; por ejemplo, cuando, para salvar la vida, se arroja al mar el cargamento en medio de una tempestad. En estos casos, el agente actúa intencionalmente aunque de mal grado. Estas acciones pueden ser evaluadas de distinta manera: a) Pueden recibir elogio cuando, actuando bajo presión de las circunstancias, se logra preservar un bien, b) Pueden ser perdonadas o excusadas cuando la presión recibida es superior a la capacidad humana, c) Pueden recibir reproche, cuando la acción responde a un motivo innoble "pues soportar las mayores vergüenzas sin un motivo noble o por un motivo baladí es propio de un miserable".³³

³¹ En el tema de la *akrasia* Aristóteles retoma una tradición iniciada por Sócrates quien toma del lenguaje coloquial la palabra *enkráteia* para referirse al dominio moral de sí mismo y es retomada por Jenofonte y Platón para referirse a quien tiene el dominio moral sobre su conducta. La *enkráteia* es considerada la base de las virtudes porque sirve para emancipar a la razón de la tiranía de los instintos. En este sentido, la *enkráteia* se relaciona con la *autarquía*. Para Sócrates el *enkrático* es libre porque no hay ningún obstáculo que frustré su voluntad, en cambio el *akrático* sería quien actúa por ignorancia, es decir, siguiendo la opinión y no el conocimiento. "Pero parece que hay también otra naturaleza del alma que es irracional, pero que participa de alguna manera, de la razón. Pues elogiarnos la razón y la parte del alma que tiene razón, tanto en el hombre continente como en el incontinente, ya que le exhorta rectamente a hacer lo que es mejor. Pero también aparece en estos hombres algo que por su naturaleza viola la razón, y esta parte lucha y resiste la razón. Pues, de la misma manera que los miembros paráliticos del cuerpo cuando queremos moverlos hacia la derecha se van en sentido contrario hacia la izquierda, así ocurre también con el alma: pues los impulsos de los incontinentes se mueven en sentido contrario". ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, ed. cit., Libro I, 1102b, p. 17

³² ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, ed. cit., III, 1, 1110 a, p. 32

³³ ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, ed. cit., III, 1, 1110 a, p. 33

Las acciones no voluntarias se definen por la ignorancia del agente respecto al acto que realiza ya que está en juego el grado de consciencia imputable al agente. En estos casos, el agente actúa sin pesar o dolor porque no es consciente de algunas circunstancias de la acción. Aristóteles distingue entre estas acciones realizadas *por* ignorancia y las realizadas *con* ignorancia. Esta situación se presenta en el ebrio que actúa sin consciencia de lo que realiza pero es responsable de su conducta si cuando comenzó a beber estaba en conocimiento de las consecuencias de la embriaguez y en tal caso podría haber evitado el estado en que se encuentra. En estos casos se advierte la importancia que Aristóteles adjudica al conocimiento para juzgar la responsabilidad del agente sobre sus actos. Las acciones propiamente involuntarias son las que se realizan por imperio de la fuerza que puede ser natural (ser empujado por el viento) o por imperio de otros hombres. En estas situaciones no hay colaboración porque no hay un agente sino que el hombre es paciente y la acción se realiza a su pesar. En consecuencia, las acciones voluntarias son las que alcanzan el grado más alto de racionalidad puesto que son intencionales: su principio y su causa está en un agente que delibera y elige un curso de acción que supone el medio adecuado para alcanzar un fin. Respecto al carácter de las acciones realizadas bajo el impulso de las pasiones, Aristóteles polemiza contra la opinión, comúnmente sostenida, de que las acciones compelidas por impulsos emocionales son involuntarias. Desde el punto de vista tradicional, las acciones cometidas por impulso del odio, la ira, la envidia o la pasión erótica serían excusables ya que el agente, en estos casos, se vería compelido a actuar por una fuerza ingobernable. Para Aristóteles, el agente es responsable en la medida en que es la causa y origen de sus acciones; a la vez que actúa intencionalmente. Aristóteles caracteriza a las acciones según los distintos grados de autonomía y conocimiento por parte del agente con lo que toma partido en una discusión sostenida por Sócrates, los sofistas y Platón: el principio de racionalidad y la incidencia de las pasiones. Para Aristóteles el akrático o incontinente es un ser racional que claudica vencido por alguna pasión y esta conducta debe evitarse, al igual que en el caso del vicio y la bestialidad.

El libro VII de la *Ética a Nicomaco* está dedicado al examen de la *akrasia*. Como en otros temas, Aristóteles comienza por analizar los usos y costumbres aceptadas socialmente respecto al tema a tratar. En este caso, admite que es parte de la opinión común que la continencia y la perseverancia se cuenten entre las cosas buenas, así como la incontinencia y la molicie se encuentran entre las malas y vituperables ya que el *enkrático* se atiene al dictamen de la razón mientras que el *akrático* obra por la pasión. ¿Puede el hombre que juzga según la razón ser *akrático*?

co? Sócrates responde: No, la incontinencia no existe ya que nadie puede apartarse de lo que juzga como lo mejor, a no ser por ignorancia. Desde este punto de vista, quien está dominado por la pasión actúa por opinión y no por conocimiento. Si este fuera el caso, afirma Aristóteles, entonces se debería ser indulgente con quien sucumbe ante una fuerza ingobernable. Desde su punto de vista, es el aporte del elemento deliberativo el que otorga racionalidad a la acción y en ella incide el silogismo práctico.

Toda acción se da en un lugar y un tiempo determinado por lo que, las dos premisas del silogismo práctico proporcionan estos datos: la premisa mayor es una proposición universal y una definición de la acción involucrada, mientras que la premisa menor es una creencia acerca de que el caso cae bajo la generalidad. De ambos elementos, el intelectivo y el desiderativo, surge la acción que se representa en la conclusión. El silogismo práctico, a diferencia del teórico, concluye en una acción conscientemente realizada y no en una proposición. La causa de la *akrasia*, afirma Aristóteles³⁴, puede considerarse de la siguiente manera: en el silogismo práctico, la premisa mayor es una creencia universal, mientras que la menor concierne a los casos particulares, que son del dominio de la percepción sensible. Cuando de ambas premisas se engendra una creencia, es necesario que el alma *asienta* una conclusión en el razonamiento teórico y que *obre* inmediatamente en el práctico. Así, dadas las premisas: “todo lo dulce debe gustarse” y “esto es dulce”, en donde “esto” se refiere a un tipo de dulce particular, es necesario que, quien pueda actuar sin impedimento, lo haga. Del mismo modo, cuando está en nuestra mente un juicio universal que nos prohíbe gustar, y, por otro lado, un juicio general de que “todo lo dulce es placentero” y el particular de que “esto es dulce”, y si acontece que el apetito está presente, entonces, por más que el primer juicio nos ordene evitar ese objeto, el deseo puede llevarnos a él. De este modo, la *akrasia* se practica bajo el influjo de la razón y una opinión. Es por esto, afirma Aristóteles, que los animales no sufren de *akrasia*, porque no tienen concepción de lo universal, sino representación de cosas particulares. Puesto que la última premisa, la que determina los actos, es una opinión relativa a un objeto sensible, parece darse lo que afirma Sócrates, es decir, el *akrático* no actúa según lo que sabe puesto que, obnubilado por el deseo, suspende temporariamente su conocimiento “de tal modo que no se puede decir que el tenerla sea un conocer, sino un hablar, como el borracho que recita los versos de Empédocles”. El *akrático* se asemeja a una ciudad que promulga todos los decretos y posee leyes excelentes, pero no las aplica, mientras que el hombre malo es como una ciudad que sí cumple las leyes

³⁴ ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, ed. cit. VII 1147 a, p. 106.

pero ellas son leyes malas. Por otro lado, la *akrasia* no es vista como un estado permanente, que sigue un principio, sino que la compara con la epilepsia, es decir, con una patología que sobreviene de un modo abrupto pero que el agente es consciente de poseerla.

La definición de lo voluntario y lo involuntario (*ekouision-akouision*) sirve, en Aristóteles, para establecer la responsabilidad moral porque si el agente no es el principio de sus actos no hay posibilidad de ética alguna. La misma palabra *ekouision* significa lo que se hace con gusto, fácilmente y sin violencia. Aristóteles recorre el territorio de la intencionalidad con minuciosidad, para mostrar sus limitaciones, ya que sobre un trasfondo ideal, aparecen los condicionamientos sociales y naturales. El conocimiento y la ignorancia son marcos referenciales para otorgar responsabilidad a los actos puesto que la reflexión no parte de un principio incontaminado y simple. La coacción de las circunstancias, que inciden sobre la voluntad, obstaculizan la realización de una racionalidad perfecta. Es necesario suponer un principio de racionalidad sobre las acciones. Una *praxis* sin *logos*, sin un principio rector, es imposible porque la acción humana se desarrolla en un ámbito compartido con otros hombres. En esta racionalidad común se constituye la *polis* y, de este modo, el *ethos* adquiere su justificación y su sentido.

Sobre la base de esta caracterización aristotélica, Donal Davidson afirma que una acción revela debilidad de voluntad cuando se presentan las siguientes características: a) el agente hace "x" intencionalmente; b) el agente cree que hay una acción alterna "y" posible para él; c) el agente cree que sería mejor hacer "y" que realizar "x".³⁵ Es evidente que existen gran cantidad de acciones semejantes a la *akrasia* ya que se puede hablar de autoengaño, falta de sinceridad, mala fe, hipocresía, deseos inconscientes. Cuando se tratan estos temas, afirma Davidson, existe la tentación de jugar al psicólogo aficionado, de allí que la *akrasia* puede aparecer como un pseudoproblema. Para Davidson la *akrasia* supone que el agente sabe lo que está haciendo y también sabe que no es lo mejor que podría hacer. En este sentido, la *akrasia* supone la posibilidad de la conducta intencional e irracional a la vez. El tema de la *akrasia* pertenece al campo de la reflexión ética pero no compromete a ningún programa en especial. Podemos aceptar que representa un límite para cualquier teoría puesto que es inherente al *no uso de la razón*. Davidson encuadra en dos principios extremos a las distintas teorías a que dio lugar la *akrasia* desde Sócrates: a) *el principio platónico o de la racionalidad pura*, según el cual ninguna acción intencional puede ser irracional. Este tipo de conducta se explica por la ignorancia dado que se descarta que alguien actúe intencionalmente en con-

tra de lo que considera lo mejor y b) *el principio medetico* que explicaría la conducta de una persona que actúa en contra de su mejor juicio sólo si una fuerza extraña doblega su voluntad. En este caso, no hay intencionalidad en el acto pero la persona puede ser imputable por no resistir la fuerza ciega de una pasión.³⁶ Para explicar la *akrasia*, según Davidson, es necesario trascender el principio platónico pero, a la vez, mantener el carácter intencional de la acción. En este punto, Davidson recurre a la teoría de la mente parcelada: una sección semiatónoma que determina cuál curso de acción es el mejor y otra que incita a seguir otro. Plantear las cosas de este modo resuelve un problema pero abre otros.

Si componemos la escena de esta manera todavía queda mucho por explicar ya que queremos saber por qué se ha desarrollado esta doble estructura, de que modo ella explica la acción realizada y también, sin duda, cuáles son sus consecuencias y curación psíquicas. Lo que enfatizo aquí es que la mente parcelada deja un campo abierto para tales especulaciones adicionales y ayuda a resolver la tensión conceptual entre el principio platónico y el problema de dar cuenta de la irracionalidad.

El parcelamiento que propongo no corresponde, ni por su naturaleza, ni por su función, a la antigua metáfora de una lucha entre la Virtud y la Tentación o entre la Razón y la Pasión. En mi versión, los deseos o valores encontrados que la *akrasia* exige, no sugieren por sí mismos irracionalidad".³⁷

Para Davidson, en la descripción de la *akrasia* no hay nada que exija que algún pensamiento o motivo sea inconsciente. Critica a Aristóteles por introducir elementos ligados a la dimensión de lo inconsciente sin que ello fuera necesario. El caso típico de *akrasia* es aquel en el que el agente sabe qué está haciendo y por qué lo está haciendo y sabe que no es lo mejor que podría hacer. En este caso, el agente reconoce su propia irracionalidad y tiene razones para cambiar su carácter. La autocrítica y el automejoramiento son esfuerzos saludables y ocasionales que encuentran su justificación en una teoría que sea capaz de tematizar la presencia de la irracionalidad.

El tema de la *akrasia* o debilidad de voluntad es retomado a su vez por Jon Elster³⁸, no sólo para explicar la presencia de este fenómeno, sino también para proponer soluciones. El caso de Ulises, atado voluntariamente al mástil de la nave

³⁵ DAVIDSON, DONALD, *La debilidad de voluntad* en Feinberg, Joel (compilador) *Conceptos morales*, México, F.C.Económica, 1985, pp.163-198.

³⁶ "Para Hare en *Freedom and Reason*, Medea es el paradigma de incontinencia cuando grita: "Sé bien el mal que quiero hacer. Pero mi furia es más fuerte que todos mis pensamientos". También cita a San Pablo cuando afirma: "no hago el bien que quiero, sino que obro el mal que no quiero, está claro que yo no soy el agente". Para E.J.Lemmon, la *akrasia* es un ejemplo de pseudoproblema de la filosofía y sólo tomarlo en cuenta es incurrir en un error". Ver DAVIDSON, DONALD, "La debilidad de voluntad" en *Conceptos morales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1985, pp.163-198

³⁷ DAVIDSON, D., "Las paradojas...", ed. cit., p.13

³⁸ ELSTER, JON, *Ulises y las sirenas*, Estudios sobre racionalidad e irracionalidad, México, F.C.Económica, 1989. Ver AMBROSINI, CRISTINA, *Akrasia, the irruption of irrationality into the decision making process*, publicado por la Austrian Ludwig Wittgenstein Society, 2^{3rd} International Wittgenstein Symposium 2000, en Actas volumen I, Kirchberg am Wechsel, Austria, 2000

para resistir el canto de las sirenas, es tomado como caso paradigmático del concepto de “atarse a sí mismo” o “compromiso previo” (*precommitment*) como técnica para lograr la racionalidad por medios indirectos resistiendo a la flaqueza de voluntad. Este mecanismo consiste en decir “no” a un curso de acción favorable para decir “sí” a otro más favorable o decir “sí” a una acción desfavorable para luego decir “sí” o otro más favorable. Comúnmente la gente se refiere a estas estrategias como “hacer tiempo” o “dar un paso atrás para luego dar dos adelante”. Esta capacidad de relacionarse con el futuro para elegir la alternativa maximizada se desprende de actos intencionales y deliberados. “Atarse a sí mismo” es llevar a cabo cierta decisión en un tiempo T1 para aumentar la probabilidad de llevar a cabo otra decisión en el tiempo T2, aunque T1 debe ser capaz de desencadenar un proceso causal. “Atarse a sí mismo” debe ser un acto de comisión y no de omisión.³⁹ La operación de “atarse a sí mismo” es una operación reflexiva. Un agente A, ata al mismo A. A menudo A necesita ayuda de B para atarse ya que es difícil atarse a sí mismo. Ulises necesitó la ayuda de sus marineros. Son múltiples los recursos para delegar en otros este mecanismo. Pueden encontrarse casos de autorrestricción mutua.⁴⁰ Esta capacidad de buscar máximos globales a expensas del sacrificio de máximos locales, es propia de la acción humana. La idea que anima una teoría de las restricciones es que, a menudo, *lo menos es más*, es decir, tener pocas opciones es mejor que tener muchas. El precompromiso renuncia a la idea de un sujeto unitario al suponer la presencia de un individuo dividido entre una parte que necesita protegerse de la otra para restringir las tendencias impulsivas o miopes. En el caso de los pactos sociales, la sociedad no puede ser concebida como un agregado de individuos. En las sociedades contemporáneas la analogía con la autorrestricción individual ha dejado de ser interesante ya que no es posible ubicar a algún grupo que represente la “voluntad general” o un ego central u organizador de las escalas de preferencias.⁴¹

³⁹ Ver ELSTER, J., *Ulises y...* ed. cit., p.71 “Atarse a sí mismo” consiste en aceptar, voluntariamente, atarse a un mecanismo causal que nos obligue a cumplir una acción. Por ejemplo, refiere Elster que en Noruega, existe una Ley de salud por la cual una persona puede pedir, voluntariamente, ser internada en un hospital psiquiátrico por un tiempo determinado y no se le permite salir de allí mientras dure el compromiso firmado. La gente renuncia, voluntariamente, a algunos derechos cuando firma pactos o contratos como garantía de cumplimiento.

⁴⁰ ELSTER, JON, *Ulises desatado. Estudios sobre racionalidad, precompromiso y restricciones*, Barcelona, Gedisa, 2000. En este libro Elster completa la idea presentada en *Ulises y las sirenas* en un contexto más amplio que podría denominarse “teoría de las restricciones”. En el capítulo segundo revisa el caso de las Constituciones políticas como cadenas autoimpuestas o mecanismos de autorrestricción elaboradas por el cuerpo político para evitar la debilidad de voluntad por parte del grupo social. En este estudio distingue entre algunos mecanismos que están disponibles para la autorrestricción individual y el precompromiso constitucional. Siguiendo una idea presente ya en *La política racional* evita considerar a la sociedad como un simple agregado de individuos. Analiza el caso de la Asamblea americana de 1787 (Filadelfia) y de la asamblea francesa de 1789 (París).

⁴¹ “En los siglos pasados, seguramente, la élite educada tendía a pensar que ella era la responsable, con el cometido de refrenar y restringir las pasiones de la mayoría. En Filadelfia, por ejemplo, James Madison sostuvo que era necesaria una Cámara Alta o Senado porque “las comunidades

La *akrasia* se presenta entonces cuando alguien, abrumado por la pasión, es incapaz de atenerse a una decisión pasada. El compromiso previo, como respuesta a la *akrasia*, puede ser individual o político. Las sociedades democráticas pueden ceder ante tentaciones demagógicas o ante el miedo a la violencia, un empresario puede verse tentado a retirar mayores ganancias que su socio, un marido puede pensar en abandonar a su esposa para llevar a su secretaria de viaje. Estos y otros muchos casos, entre los que incluimos al que todos los días promete iniciar una dieta, ilustran situaciones donde el "compromiso previo" se manifiesta a través de un contrato que puede ser una Constitución para los sistemas políticos y los contratos comerciales o civiles o las reglas de la vida cotidiana.⁴² Los convenios, pactos y contratos cumplen la función de "reforzar" la decisión de alcanzar un bien de largo plazo y para ello se aceptan voluntariamente penas o multas para el que no cumpla el compromiso, aunque también deberían tomarse en cuenta los costos del autocontrol. La *akrasia* puede distinguirse de la inconstancia (cambio en los deseos) y de la inconsistencia (deseos contradictorios o contraproducentes).

Elster caracteriza a la conducta adictiva como un caso de conducta *intencional-irracional*⁴³. Esta combinación plantea un rompecabezas teórico ¿cómo es posible la conducta voluntaria y autodestructiva? Tradicionalmente se asocia la conducta adictiva al consumo de alcohol, tabaco, cocaína, barbitúricos y hasta el consumo excesivo de comida puede considerarse adictivo. A estas conductas puede agregarse la cleptomanía, ninfomanía, piromanía y, en los últimos años, se presenta la creditomanía (uso descontrolado de la tarjeta de crédito). Una vida llena de tensiones puede llevar a algunas personas a las drogas o cualquier otra forma de búsqueda de placeres inmediatos. A menudo la gente adquiere adicciones porque supone que no se dejará atrapar por un vicio. Un fumador que quiere dejar de fumar tiene razones para rechazar el cigarrillo que le ofrecen, sin embargo, lo acepta. Actúa en forma intencional pero a la vez irracional ya que actúa en contra de lo que considera la mejor razón. En este caso, se impone el motivo más débil, desde el punto de vista del logro de un bien (mantener la salud) pero más fuerte desde el punto de

democráticas pueden ser inestables, y ser llevadas a la acción por un impulso momentáneo. Por lo mismo, los individuos deben ser sensibles a su propia debilidad y pueden desear los consejos y controles de los amigos para guardarse de la turbulencia y violencia de las pasiones sin norte". En sociedades contemporáneas, esta analogía con la autorrestricción individual ha perdido cualquier atractivo que pudiera haber tenido. Una vez se ven las líneas divisorias de las sociedades de un modo horizontal, y no vertical, la idea del precompromiso constitucional aparece bajo una luz nueva. Ningún grupo posee una pretensión inherente de representar el interés general. La sociedad no tiene ni un ego ni un id." ELSTER, J. *Ulises desatado*, ed. cit., pp. 186-187

⁴²En el segundo capítulo de *Ulises desatado*, Elster revisa la teoría de las autorrestricciones tal como aparecía en *Ulises y las sirenas* para señalar que, en el caso de las Constituciones la gente intenta atar a los demás antes que atarse a sí misma.

⁴³ELSTER, J., *Economics. Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencias y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones*, Barcelona, Gedisa, 1997.

vista de la fuerza motivacional; aunque es posible que intervengan mecanismos causales cuando aparecen las siguientes características: a) pérdida de control a corto plazo; b) deseo de abandonar la conducta adictiva y c) gran dificultad para conseguirlo. El "autoengañó protector" puede ayudar a la cura: cuando la persona puede convencerse de que los peligros que corre son más grandes que los reales. Como demostró Pascal en el argumento de la apuesta, la utilidad de una creencia es independiente de su valor de verdad. En cambio el autorrespeto y la autoestima son subproductos que, raramente, son producidos a voluntad por lo que los cursos de autoayuda rara vez dan buenos resultados.

En Elster, el análisis de esta segunda racionalidad, que se reconoce imperfecta, admite la presencia del límite, de aquello que desafía el logro de los mejores principios. La debilidad de voluntad nos aleja de la conducta racional y puede obedecer a distintas causas: a menudo se imponen los deseos más débiles desde el punto de vista de la maximización de un logro a largo plazo, pero más fuertes teniendo en cuenta el cumplimiento de algún fin inmediato, o porque triunfan motivaciones egoístas o porque existen fallas cognitivas en los procesos de formación de creencias.

Una de las notas ineludibles del pensamiento actual es el rechazo a la metafísica, en especial, por la actitud dogmática que se desprende de la falta de crítica de los propios supuestos. La aceptación de que el pensar metafísico ha agotado sus posibilidades, no debería confundirse con la tesis según la cual los sistemas racionales son tautologías inoperantes. Rechazar la concepción que concibe a la razón como una luz que ilumina sin sombras, no implica, necesariamente, abdicar de la racionalidad. Por el contrario, de lo que se trata es de reconocer las posibilidades e imposibilidades de la conducta racional. Pensar el límite significa, entre otras cosas, tomar en cuenta la irrupción de una irracionalidad que, paradójicamente, sólo puede ser analizada a partir del supuesto de racionalidad. Lo irracional, lo que cae fuera de los límites, se presenta como una fuerza que obstaculiza el logro de los mejores principios.

Tomado de la economía, el *principio de caridad* supone que en toda conducta hay presunción de racionalidad, incluso en la que aparece como alienada o inadaptada. Llevado al extremo, este principio supone la presencia de una racionalidad omnipresente que no deja resquicios para pensar la conducta irracional y menos para planificar estrategias que la controlen. En estos casos queda sin definir tanto lo racional como lo irracional.

Pensar el límite, en sentido positivo, incluye la idea de tematizar racionalmente los mecanismos que permitan afrontar la irrupción de la irracionalidad. La

akrasia, el egoísmo, el autoengaño, el conflicto entre preferencias sólo pueden ser analizados racionalmente. Elster muestra que la búsqueda de estrategias indirectas tiene sentido si suponemos la presencia de una racionalidad imperfecta. Aunque la indeterminación y la irracionalidad son frecuentes, no deberían afectar el carácter normativo de la racionalidad. En la vida social, en los procesos de comunicación, debemos presuponer la racionalidad de nuestros interlocutores puesto que, de lo contrario, no tendría sentido el esfuerzo de interacción pacífica. Esta creencia, por productiva y loable que resulte, no debería llevarnos a obviar la presencia de la irracionalidad. La ineptitud por reconocer los límites, identificada como hiperracionalismo, también conduce a la irracionalidad y al dogmatismo. Elster parte del supuesto según el cual los hombres *quieren* ser racionales, a pesar de no serlo plenamente, y buscan mecanismos para lograrlo. Las estrategias indirectas contribuyen a enfrentar las limitaciones de la conducta racional y constituyen un rasgo exclusivo de un agente que es consciente de su falibilidad. La principal tesis de Elster implica la constatación de que, en condiciones normales, los hombres no son ángeles puramente racionales pero tampoco son miopes criaturas movidas por fuerzas ciegas. Por el contrario, como indica Aristóteles, sólo los hombres pueden ser *akráticos* y su capacidad racional se manifiesta en los mecanismos que adopta para hacer frente a sus limitaciones. Podemos admitir que un sistema se define por sus límites ya que ellos nos dan el parámetro para pensar aquello que queda fuera del sistema.

A modo de conclusión de este punto podemos afirmar que la clara consciencia del límite unifica las tres propuestas. Del mismo modo que Hume, identificados en los manuales de filosofía con distintas expresiones del escepticismo, tanto Nietzsche como Wittgenstein y Elster, cada uno a su modo, muestran la necesidad de negar la concepción omnipotente de la razón. En los tres autores la metáfora del juego unifica la pertenencia a un pensamiento que acepta sus propios límites, que resiste la transgresión, que soporta la tensión entre el impulso a recalar en un dogma, en afirmaciones últimas pero que, al mismo tiempo, busca estabilizar un orden y mantenerse dentro de él. En el próximo y último punto abordaré, como tema, la pertinencia de este enfoque filosófico, para la ética, en el marco de las sociedades contemporáneas.

5.3. La razón lúdica y el pensamiento del límite en la sociedad del riesgo.

Entre las distintas fórmulas adoptadas para caracterizar este particular estadio de la modernidad (postmodernidad, modernidad tardía, sociedad postindustrial) adopto

la denominación “sociedad del riesgo” para destacar el carácter postradicional de nuestra época. Las circunstancias de incertidumbre y de opciones múltiples hacen de la modernidad una cultura del riesgo, lo que no significa que el presente sea más peligroso que el pasado, sino que es necesario pensar a partir de la aceptabilidad de los riesgos. En tanto orden postradicional, la modernidad institucionaliza la duda y presenta como provisorio todo conocimiento, lo que obliga a una permanente revisión del orden social. Esta reflexión adquiere una dimensión ética ya que la elaboración de la identidad requiere el establecimiento de ámbitos de confianza y seguridad ontológica. La constitución de un *ethos fatalista* o irracional es visto como una respuesta generalizada ante una cultura secular portadora de riesgos. Indeterminación, incoherencia, ilogicidad, irracionalidad, ambigüedad, confusión e inexpresabilidad son lo otro de la modernidad que se instala en su reverso. Las tensiones y polarizaciones de la modernidad pueden bosquejarse en los opuestos seguridad-inseguridad.⁴⁴ La brecha, cada vez más amplia, entre teorías y prácticas, hace que el futuro se presente como *terra incognita*, como dictadura de la novedad. El riesgo pasa a ser una categoría clave ya que alrededor de ella se estructuran mecanismos de producción, distribución y división de peligros. Los términos “confianza” y “fiabilidad” están claramente relacionados con la fe. Según Niklas Luhmann, la fiabilidad (*trust*) se relaciona estrechamente con “riesgo” ya que presupone el conocimiento de las circunstancias del riesgo.⁴⁵

La ausencia de mitos o la existencia de uno ya caduco deslegitima las prácticas e incita al trabajo reflexivo. Determinar cuáles son los factores que propician las transformaciones y desplazamientos de los conceptos éticos implica revisar los mecanismos de fundamentación o legitimación de las prácticas sociales involucradas en la conducta moral. En las sociedades contemporáneas podemos señalar la presencia de nuevos mitos fundadores (globalización, reflexividad, etc.). Así como podemos admitir que la modernidad se constituyó a partir de cambios ocurridos en el ámbito de prácticas religiosas, políticas, económicas, artísticas y sexuales, es posible detectar nuevos mecanismos de identidad del yo, de organiza-

⁴⁴ A la vulnerabilidad de la condición humana, la sociedad industrial agrega una cantidad de peligros para la vida individual y social: la contaminación de los ríos con residuos químicos, la contaminación del aire con gases tóxicos, la lluvia ácida, las consecuencias del llamado efecto invernadero como peligro generalizado a nivel planetario. A estas amenazas podemos sumar el peligro de accidente por el uso de los aviones, trenes o automóviles, el riesgo de envenenamiento por el consumo de productos industrializados, el peligro de pérdida del empleo como efecto de las continuas reestructuración del mercado, etc. En este sentido, en la modernidad aparece una expansión del riesgo ya que lo que se amplía es el campo de la experiencia donde podemos tomar decisiones que suponen la presencia de lo inesperado.

⁴⁵ En inglés “risk” puede haber llegado desde el español “risco”, palabra tomada del lenguaje náutico y aparece en testimonios a partir de la segunda mitad del siglo XVI. El comercio y los viajes por mar son lugares donde el uso de la palabra es frecuente y los seguros marítimos testimonian la necesidad de administrar las pérdidas en caso de accidentes. LUHMANN, Niklas, *El concepto de*

ción del espacio y el tiempo, de resignificación de la autoridad y de masificación de la información, en las sociedades contemporáneas.

Las sociedades contemporáneas se caracterizan porque en ellas "lo improbable resulta probable" ya que su principal característica es la pérdida del sentido del viejo orden cuando el nuevo orden es altamente precario. Se produce una coexistencia problemática: la de la expansión de las opciones junto con la expansión del riesgo. La modernización, entendida como incremento de opciones, se realiza a costa de la ruptura de ligaduras (religiosas, morales y políticas) existentes entre las diferentes órdenes de vida.

Si bien hay rasgos psicológicos relacionados con la confianza que parecen universales, es posible establecer diferencias relevantes en las relaciones de fiabilidad y riesgo en las sociedades premodernas y en las modernas.

En las *culturas premodernas* el distanciamiento espacio-temporal es relativamente bajo. Los contextos de confianza y riesgo están relacionadas con circunstancias locales. El primer contexto de confianza es el sistema de parentesco que proporciona una red estable de relaciones amistosas o íntimas. Casi lo mismo puede decirse de la comunidad local. Otro eje de confianza se relaciona con las creencias religiosas que proporcionan interpretaciones morales de la vida social y natural ya que aportan un marco de referencia donde pueden explicarse las contingencias de la vida. Otro contexto de anclaje de relaciones de confianza es la tradición misma cuando refleja el modo de organizar la temporalidad. La tradición no es sólo repetición de rutinas sino que sostiene la confianza en la continuidad de pasado, presente y futuro y conecta esta confianza con las prácticas sociales. Este señalamiento no implica la admisión de que en el mundo premoderno no existieran peligros o que la gente no se sintiese amenazada. La principal fuente de amenaza provenía del mundo natural. El riesgo ambiental se expresaba en las elevadas tasas de mortalidad y en la poca esperanza de vida mientras que la amenaza de sufrir cualquier forma de violencia humana era permanente.

En las *sociedades modernas*, en cambio, predominan tres grandes fuerzas dinámicas: la separación espacio-temporal, los mecanismos de desanclaje y la reflexividad institucional. En la modernidad el lugar se ha convertido en algo fantasmagórico. La distinción entre lo local y lo global se vuelven problemáticos. La comunidad local deja de tener caracteres identificatorios al verse invadidos por objetos, costumbres y creencias provenientes de lugares remotos. La pérdida de confianza en la religión y en la tradición es una nota característica, extensamente reconocida. La religión ha sido suplantada por el conocimiento reflexivo.

El entorno premoderno de riesgo ha sido transformado por los rasgos característicos de la vida social moderna. Básicamente los riesgos y peligros se han secularizado, son vistos como emergentes de la acción humana, lo que deja poco lugar para adjudicar incidencia a la influencia cósmica, divina o espiritual.

Las nociones de confianza y riesgo adquieren especial relevancia en situaciones de incertidumbre y de elección múltiple. Especialmente por la incidencia de la comunicación electrónica la copertenencia entre desarrollo individual y sistemas sociales se ha acentuado. En muchos sentidos, podemos hablar de un mundo unificado en las categorías de espacio y tiempo mientras coexisten formas nuevas de fragmentación y dispersión. No se trata sólo de la percepción de cambios sociales sino de la intuición de que estos cambios están fuera del control de los hombres. En este sentido afirma A.Giddens:

Vivir en el mundo generado por la modernidad reciente es como cabalgar en los hombros de una divinidad destructora.⁴⁶

El perfil de riesgo de la modernidad presenta los siguientes rasgos:

- 1) Globalización del riesgo en el sentido de la intensidad: aparecen amenazas de catástrofes que afectarían a todo el planeta siendo la guerra nuclear el caso paradigmático.
- 2) Globalización del riesgo en el sentido de la aparición de sucesos que afectan a gran número de personas, por ejemplo, los cambios en las condiciones del trabajo.
- 3) El riesgo originado en la naturaleza socializada, es decir, a la relación entre los seres humanos y el medio ambiente. Los peligros ecológicos no derivan de la irrupción de catástrofes naturales sino de la transformación de la naturaleza debido al conocimiento humano. La lista interminable de tales riesgos se ha llegado a transformar en una letanía ya incorporada como parte del transfondo de nuestra vida.
- 4) El desarrollo de lugares de riesgo institucionalizado, donde las empresas de inversión de capitales representan el mejor ejemplo.
- 5) La consciencia del riesgo como riesgo sin que pueda ser amortiguada por certidumbres religiosas o mágicas.
- 6) La conciencia de riesgo ampliamente distribuida
- 7) La conciencia de las limitaciones de la experiencia.

Iona, Antropos, 1996, pp.123-153.

⁴⁶GIDDENS, ANTHONY, *Consecuencias de la modernidad*, Madrid, Alianza, 1993 y GIDDENS, ANTHONY, *Modernidad y autoidentidad en Las consecuencias perversas de la modernidad*, (Joaquín Berriain, compilador), Barcelona, Antropos, 1996, pp.33-71

La consciencia del riesgo es una de las notas propias de la modernidad ya que en el mundo premoderno las empresas de alto riesgo eran auspiciadas por la religión o la magia. En un mundo secularizado aparecen formas supersticiosas de generar confianza frente a situaciones de riesgo ya sea recurriendo a amuletos o rituales supersticiosos como a la búsqueda de sistemas expertos quienes tratan de otorgar fiabilidad.

Las categorías propias de la modernidad ahora son cuestionadas por la cultura del riesgo. En esta cultura predominan los imperativos de evitación (los ecologistas predicán lo que no hacer sin dar indicaciones acerca de lo que hacer). En este sentido, la sociedad del riesgo es, básicamente, reflexión autocrítica. Los expertos ya no tienen prestigio, son permanentemente desmentidos.⁴⁷ La incertidumbre pasa a ser el modo básico de experimentar la vida, sin distinguir entre clases sociales o países más o menos desarrollados. En este sentido se produce una democratización de los riesgos que favorece la creación de vínculos de solidaridad entre todos los seres vivos. Frente a la globalización de los ambientes del riesgo que sobrepasan los controles locales surgen nuevos riesgos. Desaparece la noción de “los otros” en los riesgos globalizados ya que no hay privilegiados o ricos que puedan escapar a una guerra nuclear o a un colapso económico internacional.

Como dijimos desde el comienzo, la noción de “juego” expresa una nota característica de la situación de nuestra cultura, lo que la hace fructífera en el campo de la filosofía práctica al momento de tematizar las transformaciones y peculiaridades del *ethos* contemporáneo. La actualidad del tratamiento filosófico del juego indica la productividad de un concepto de *razón lúdica* capaz de señalar los límites del lenguaje, en el caso de Nietzsche y de Wittgenstein, y los límites de los modelos de toma de decisión racional, en el caso de Elster.⁴⁸ La metáfora del juego contribuye a la concepción de una razón concebida a partir del acotamiento de sus posibilidades. Podemos admitir que un sistema, concebido como un juego, se define por sus límites. Nietzsche, Wittgenstein y Elster examinan esta posibilidad con herramientas distintas. La presencia del límite es una nota común en los tres

⁴⁷ En los últimos años el Titanic y su trágico hundimiento se han transformado en un icono de nuestro tiempo. La perplejidad que produjo la inesperada catástrofe no termina de disiparse. Sin duda el barco fue considerado un logro máximo de la modernidad y su hundimiento parece llevarse también los sentimientos de seguridad y confianza depositados en los sistemas expertos, último reducto de fiabilidad en la sociedad secularizada. A diferencia de los constructores y responsables del barco, que no pusieron suficientes botes salvavidas ya que pensaban que un hundimiento era imposible, nosotros vivimos en una sociedad que supone el fracaso de los sistemas de seguridad y que conoce los peligros desatados por la toma de decisiones. El éxito de la película Titanic, estrenada en 1999 podría interpretarse en relación con el creciente riesgo en el uso de nuevas tecnologías.

⁴⁸ Ver AMBROSINI, CRISTINA, *El pensamiento del límite y la ampliación de la razón en La razón y el minotauro*, compiladores Mónica Cragolini y Ricardo Maliandi, Almagesto, Buenos Aires, octubre de 1998, pp.15-38

autores para quienes, en un rasgo kantiano, es decir, moderno, admiten que la delimitación de un sistema contribuye a aumentar su efectividad.

En este marco señalo los méritos de una concepción ampliada de la racionalidad,⁴⁹ donde se remarque la presencia del límite. Como se ha dicho anteriormente, ampliar el concepto de razón significa explorar los límites, tomar en cuenta que, si bien la razón nos ilumina, no lo hace plenamente y que eso que llamamos irracional no es más que su lado oscuro.

En Nietzsche, Wittgenstein y Elster la noción de “juego” aporta a la reflexión ética un elemento fundamental: filosofar es “ponerse en juego”, aceptar el riesgo, mantenerse en el peligro. Cuando falta el fundamento tranquilizador ya no hay juego seguro. El azar absoluto impone la sujeción a un orden que, aunque precario, se reconoce necesario ya que la pérdida del lenguaje significa violencia. Como los niños frente a problemas nuevos, en gran parte, carecemos de un lenguaje adecuado pero no renunciamos a la tarea de inventar nuevos órdenes, siempre monstruosos en el comienzo y siempre necesarios y útiles para dar sentido a nuestras acciones.

El juego, presente en la aurora de la filosofía, adquiere en la filosofía contemporánea una dignidad no siempre reconocida. El retorno al espíritu del juego, entendido a la manera de Nietzsche como la ligereza danzante propia de la auténtica seriedad, a la manera de Wittgenstein como “necesidad” de las reglas o al modo de Elster como búsqueda de estrategias, debe evadir un peligro: la puerilización,⁵⁰ la neutralización masiva provocada por la postulación del simulacro generalizado donde todo tiene cabida y se legitima cualquier orden. Como afirma Lenain, e|

⁴⁹ “La expresión “ampliación de la racionalidad” ha sido utilizada por Jean Ladrière en referencia a la posibilidad de una “*raison elargie*” término que aparece, a su vez, en la obra de Merleau Ponty. Y esta propuesta se relaciona con un intento de comprensión de la razón que vaya más allá de las escisiones razón teórica – razón práctica, y razón dadora de sentido – razón instrumental. (...) ampliar la racionalidad no significa agregarle elementos o darle mayor dominio, sino, sobre todo, intentar la búsqueda de formas alternativas de razón frente a las dificultades, carencias o problemas que genera la razón moderna” CRAGNOLINI, MÓNICA, Prólogo en MALIANDI, RICARDO y CRAGNOLINI, MÓNICA (compiladores) *La razón y el mimotauo. Sobre la posibilidad de una ampliación de la racionalidad*, Buenos Aires, Almagesto, 1998, p.14

⁵⁰ El “Puerilismo” es señalado por Huizinga para denominar una actitud que distorsiona y degrada el espíritu lúdico. El puerilismo se expresa en actividades que se califican de juegos pero que pierden las calidades del juego, por el modo como son efectuadas. A estas últimas pertenecen las aficiones y los juegos de sociedad o de ingenio que pierden de vista el espíritu del ludismo. En la cultura actual existe un alto grado de puerilismo, afirma Huizinga. “La característica principal de todo juego es que llega un momento en que se acaba. Los espectadores se van a sus casas; los jugadores se quitan las máscaras; el juego ha terminado. Y aquí es donde aparece la dolencia de nuestro tiempo: que su juego en muchos casos no terminan nunca, y, por consiguiente, deja de ser juego. Se ha verificado una confusión”. El juego se contamina cuando se lo toma “demasiado en serio”. Pierde las cualidades imprescindibles de alegría y provisoriedad. Esta confusión se presenta en el íntimo contacto entre heroísmo y puerilismo. Cuando se juega en la acción política, en el estruendo de la oratoria y en el adiestramiento del pueblo y se conserva el matiz de la grave seriedad, no hay más que puerilismo, dice Huizinga. Otro rasgo que evidencia el puerilismo de la sociedad contemporánea es el culto de la juventud, el que puede ser visto como un síntoma de senilidad. Ver HUIZINGA, JOHAN, *Entre las sombras del mañana, diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*, Madrid, Revista de Occidente, 1936, XVI, “Puerilismo”, pp. 174-188

pensamiento del juego concita entusiasmo y adhesión sólo a partir de la constatación de no incurrir en una trivialidad.

Si se admite que la razón lúdica trata la ontología al modo de un dispositivo de simulación, es importante no dejarse llevar y abusar de una comprensión trivial de la noción de simulacro.⁵¹

Si es cierto que no hay profundidad sin abismo, la náusea expresa este vértigo frente a lo desfondado, frente a los que interpretan “patéticamente” el juego del mundo. Pero la náusea puede transformarse en risa.

El humor, la ironía, el juego, son puentes que permiten “mostrar” aquello que no se puede “decir” en un lenguaje lógico-argumentativo. Lo inútil, identificado con el sin-sentido, con el juego ocioso, es revalorizado por Cortázar para indicar una vía de escape del falso orden “que disimula el caos”. *Rayuela* es una obra que se caracteriza por la ruptura. Cortázar hace alardes de la ruptura de unidades: se rompe con la unidad del autor, de la obra, la unidad espacial, cronológica, estilística. Aparece una organización barroca, *laberíntica*, de la novela ya que puede recorrerse, como un mandala⁵², en distintos sentidos. La alusión a símbolos nietzscheanos como Dionysos, Heráclito y el laberinto se reiteran. El autor parece el constructor de un *collage* o un mecano cuyos elementos requieren la presencia de un lector que construya su propia novela, que se comporte como un coautor. El lenguaje tradicional, hecho de fórmulas remanidas, será expurgado en vista a una empresa de saneamiento donde se recurre, al igual que en Nietzsche, al humor y la ironía.⁵³ El propio Cortázar admite que en la novela hay una crítica del lenguaje y de la novela, como vehículo de las ideas, ya que no es posible protestar de nada si no se cuenta con un instrumento idóneo. Un lenguaje falseado y viciado por dos mil años de civilización traiciona cualquier intento de crítica sobre la naturaleza

⁵¹ LENAIN, THIERRY, *Pour une critique de la raison ludique...*, ed. cit., p.74. Las afirmaciones de Lenain refieren a algunos intérpretes de Nietzsche que, desde su punto de vista, trivializan la idea del juego. No alcanza con afirmar “el ser es juego” ni con proponer esquemas ludológicos para revitalizar el corazón del proyecto de la razón lúdica. Un malentendido ontologismo toma la forma del simbolismo ontológico del juego donde Eugen Fink y Kostas Axelos son los campeones, según Lenain.

⁵² El mandala es un diseño de construcción laberíntica que como una rayuela se puede dibujar en el suelo para iniciar al adepto; o bien, como en la pintura budista, puede adquirir la magnitud de una obra de arte. Con su ayuda, el iniciado va al encuentro de su propio “centro” (acepción de *mandala* en su traducción tibetana) recorriendo una ruta que es a la vez sensorial y espiritual, de contemplación visual y de meditación reflexiva; el mandala actúa así como un mapa con cuya asistencia se explora una geografía no cartografiada y un tiempo *in illo tempore*. Ver ALAZRAKI, JAIME, “Rayuela: estructura” en CORTAZAR, JULIO, *Rayuela*, edición crítica, Colección Archivos, México, 1992. ed.cit., p.631.

⁵³ El humor y el juego constituyen técnicas de distanciamiento, actúan como antídoto desacralizador, despatetizador. Devuelven la palabra a la superficie, destituyen el discurso apolíneo y reflotan el báquico de la profundidad visceral. El juego y el humor, insumisos, irreverentes, producen un corte lúcido, un apartamiento liberador. El humor restablece la indeterminación, la incertidumbre, el sentido nómade. Ver YURKIEVICH, SAÚL, *Eros ludens (juego, amor, humor según Rayuela)* en CORTAZAR, JULIO, *Rayuela*, ed. cit., p.768.

humana. Es necesario, como medida higiénica, expurgar el lenguaje, castigarlo, llevarlo hasta sus límites. El nombre de Wittgenstein y las alusiones a Nietzsche aparecen en uno de los momentos de mayor dramatismo de la novela.⁵⁴

La rayuela forma parte de los ritos infantiles⁵⁵ y sus ingredientes son extremadamente simples (una acera, una piedrita, un zapato pequeño y un bello dibujo con tiza, preferentemente de colores). Para jugar a la rayuela los chicos dibujan, en la calle, distintos casilleros que se suceden desde el punto de partida (la tierra), hasta la meta (el cielo). Otros juegos aparecen en la novela: el ajedrez, el solitario, el poker, el truco. En *Rayuela* encontramos una variedad de juegos verbales inventados por los personajes y por el propio Cortázar. En algunos escribe H en las palabras que empiezan con vocal, como Heráclito, o intercala textos de otros autores en los renglones impares, el glígligo,⁵⁶ los juegos en el cementerio,⁵⁷ los juegos de palanganas y muchos otros. En *Rayuela* acontecen, junto a los juegos reglados, todo tipo de actividades inútiles como armar figuras con hilos para luego quemarlos con un fósforo, enderezar clavos, o tirar piedritas o puchos encendidos desde una ventana a la rayuela de la calle. El capítulo 56 es una delirante instrumentación de estrategias de defensa, usadas por Oliveira para protegerse dentro de su pieza, buscando explotar el factor sorpresa instrumentado en Cancha Rayada⁵⁸: Un

⁵⁴ *Rayuela*, ed. cit., capítulo 28, pp. 122-146

⁵⁵ Julio Cortázar (1914-1984) Nace en Bruselas de padres argentinos. Publica en 1963 *Rayuela*. Desde el punto de vista formal, la novela se divide en tres partes: I "del lado de allá" (1 a 36) transcurre en París la historia de un expatriado argentino, Horacio Oliveira, que recuerda su historia con la Maga, una uruguayesa amada y abandonada. La segunda "del lado de acá" (37 a 56) transcurre en Buenos Aires el encuentro de Oliveira con su amigo Traveler y su mujer, Talita, cuidadora de gatos en el circo y luego enfermera en un manicomio, que toma el lugar de la Maga en la vida del protagonista. "Del otro lado" es una suma de capítulos considerados "prescindibles" por el autor. La novela puede ser leída de corrido o siguiendo una tabla de instrucciones o inventando una tabla de instrucciones propia. La novela propone una lectura múltiple y abierta. Ver CORTAZAR, JULIO, *Rayuela*. *Rayuela* debió llamarse *Mandala*. El autor, luego de una visita a la India, piensa en las posibilidades del laberinto místico formado por un dibujo dividido en casilleros en los que se cumplen distintas etapas espirituales. Las rayuelas, como casi todos los juegos infantiles, son ceremonias que tienen un remoto origen místico y religioso.

⁵⁶ Los jugadores son la Maga y Oliveira, se trata de inventar un lenguaje que sólo uno de ellos puede entender. En *Rayuela* aparece en los caps. 20, 68 y 93 y, en todos, el tema es el amor. El glígligo evidencia el esfuerzo por encontrar un lenguaje virgen mediante imágenes yuxtapuestas que cada lector interpreta a su modo. En este caso el glígligo se presta al lenguaje erótico, respetando pudorosamente el tabú. Hay dos ejemplos de glígligo en *Rayuela*: En el cap. 20 un diálogo entre la Maga y Oliveira cuando en un ataque de celos este le pregunta ¿cómo hace el amor Ossip?. (...) ¿te hace poner con los plíneos entre las argustas? Ella contesta: ...nos entumarnos los porcios hasta que él dice basta(...) vos no lo podés comprender, siempre te quedás con la gunfia más chica". El cap. 68 es una sucesión de palabras donde se adivina una relación sexual entre un él y una ella "Apenas él la amaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y cafan en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes.." El cap. 93 tiene un tema explícito *Pero el amor, esa palabra..* El uso de este lenguaje nos pone en el límite de la comunicación, se puede buscar la traducción de las palabras en un diccionario castellano pero parece más el uso de un lenguaje de palabras únicas, sin significado de clase.

⁵⁷ Consiste en abrir al azar el diccionario -cementerio- y jugar con la serie alfabética de palabras. En este caso se usa un instrumento al servicio de las reglas establecidas por la academia. El uso fuera de la norma produce un resultado absurdo aunque resalta el aspecto fósil del cementerio de palabras que sería el diccionario.

⁵⁸ El juego se transforma en guerra. La relación fraternal, de amor y celos que se establece entre Oliveira, Traveler y Talita deriva en un juego mortal. "No somos adultos Lucía. Es un mérito pero

piolín negro atado al picaporte, una línea de palanganas, escupideras y latas con agua destinadas a impedir la entrada de Traveler. La construcción de un puente entre dos ventanas, construido por Traveler y Oliveira para que Talita pase un paquete de yerba, con peligro de morir en el intento, es otro de los juegos perversos inventados por los participantes de este triángulo amoroso donde se presentan personajes simétricos. En este sentido, hay en la obra una tensión entre diversión y sacrificio que se convierte en la oposición entre vida y muerte y que se presenta cuando el juego se transforma en guerra.

En *Rayuela* Cortázar inventa un contralenguaje para criticar tanto la naturaleza humana como el lenguaje de la literatura. En el manicomio y en el hospital, puerto final de Oliveira y de Nietzsche, Cortázar ubica el centro de la rayuela. Lo que Oliveira pone en crisis en *Rayuela* es la razón entendida según la herencia judeo-cristiana-aristotélico-tomista en Occidente. La tentativa de dinamitar la metafísica incluye al propio instrumento de que se vale la razón: el lenguaje. En este caso la acción del escritor se identifica con la del destructor de ídolos, con la del terrorista, con la del iconoclasta que destruye pero con ánimo optimista, con la esperanza de inventar nuevos órdenes. Afirma el propio Cortázar sobre *Rayuela*:

Oliveira es muy negativo, pero es negativo porque en el fondo él está buscando el *kibbutz*.

-No es negativo el libro. De ninguna manera puede saltar Oliveira a la rayuela. Él no salta. No, no, yo estoy seguro de que él no se mató. Oliveira no se suicida (...) él acaba de descubrir hasta qué punto Traveler y Talita lo aman. Él estaba esperando a Traveler porque pensaba que venía a matarlo. Y ese diálogo que ellos tienen le prueba a él que no. Y además Talita está allí abajo. Los enemigos son los otros, los estúpidos, el director del hospital.⁵⁹

Cortázar al igual que Nietzsche, Wittgenstein y Elster nos recuerda que reconocer los peligros, no perder la lucidez, experimentar el límite, es una de las maneras de hacer filosofía.

se paga caro. Los chicos se tiran siempre de los pelos después de haber jugado. Debe ser algo así. Habría que pensarlo". CORTAZAR, JULIO, *Rayuela*, 20, ed. cit., p.84

⁵⁹ Ver PICON GARFIELD, EVELYN, *Cortázar por Cortázar*, en *Rayuela*, ed. cit., p781.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBERT, HANS, *Tratado sobre la razón crítica*, Buenos Aires, Estudios Alemanes, 1973
- AMADO, GEORGES, *Del niño al adulto. El psicoanálisis y el ser*, Buenos Aires, Paidós, 1981
- AMBROSINI, CRISTINA, tesis de licenciatura "*Nietzsche y la superación de la metafísica*", dirigida por el Dr. Bruno L.G.Piccione y juzgada por un tribunal integrado por los Doctores Ricardo Maliandi, Andrés Mercado Vera y Bruno L.G.Piccione, nota obtenida 10 (diez) el 4 de octubre de 1984, (Inédita)
- AMBROSINI, CRISTINA, "El niño y la educación por el juego" en *Actas de las III Jornadas Nacionales de Ética*, Buenos Aires, julio de 1991.
- AMBROSINI, CRISTINA, "Wittgenstein, los juegos del lenguaje y la disolución del Sujeto moderno" en *Cuadernos de Ética*, 11-12, Buenos Aires, diciembre de 1991, pp.9-36
- AMBROSINI, CRISTINA, "Ludwig Wittgenstein, los juegos del lenguaje y la Ética" en *Actas de las I Jornadas Nacionales de Filosofía y II Congreso de la AFRA*, Salta, agosto de 1991.
- AMBROSINI, CRISTINA, "Nietzsche y Wittgenstein, del juego infantil a los juegos del lenguaje" en *Perspectivas nietzscheanas 2*, Buenos Aires, agosto de 1993, pp. 9-25
- AMBROSINI, CRISTINA, "La racionalidad estratégica como modelo de toma de decisiones. Algunas críticas" en *La racionalidad en debate*, compilación y prólogo de Oscar Nudler y Gregorio Klimovsky, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1993, pp. 291- 307
- AMBROSINI, CRISTINA, "El "Nietzsche" de Cacciari". Estudio crítico, en *Perspectivas nietzscheanas 3*, Buenos Aires, setiembre de 1994, pp. 95-101
- AMBROSINI, CRISTINA, "Jon Elster y el pensamiento del límite". Estudio crítico, en *Cuadernos de Ética* Nº20-22, pp.167-176
- AMBROSINI, CRISTINA, "Nietzsche, Wittgenstein, Babilonia y Castalia", en *Nietzsche actual e inactual. Proyecciones en el pensamiento contemporáneo*, editado por la Oficina de Publicaciones del C.B.C. de la Universidad Nacional de Buenos Aires, octubre de 1994, pp. 49-56
- AMBROSINI, CRISTINA, "Crítica de la razón lúdica. Entre la náusea y la risa". Estudio crítico, *Perspectivas nietzscheanas* Nº5 y 6, Buenos Aires, EUDEBA, octubre de 1998, pp.223-227

AMBROSINI, CRISTINA, "Wittgenstein and Cortázar: from language games to Rayuela", publicado por la Austrian Ludwig Wittgenstein Society, 21nd. International Wittgenstein Symposium 1998, en Actas volumen I, Kirchberg am Wechsel, Austria, 1998.

AMBROSINI, CRISTINA, "El pensamiento del límite y la ampliación de la razón", en *La razón y el minotauro*, compiladores Mónica Cragolini y Ricardo Maliandi, Buenos Aires, Almagesto, octubre de 1998, pp.15-38

AMBROSINI, CRISTINA, "La akrasia, el lado oscuro de la razón", en *Páginas de Filosofía*, año V, N° 7, publicación del Departamento de Filosofía de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Comahue, diciembre de 1998, pp. 41-51

AMBROSINI, CRISTINA, *La akrasia, enfoques contemporáneos y estrategias de combate*", publicado en CD en Actas del XIV Congreso Interamericano de Filosofía por la Asociación Filosófica de México, Puebla, 1999

AMBROSINI, CRISTINA, "Mathematics, mysticism and game. Pascal and Wittgenstein", publicado por la Austrian Ludwig Wittgenstein Society, 22nd. International Wittgenstein Symposium 1999, en Actas volumen I, Kirchberg am Wechsel, Austria, 1999.

AMBROSINI, CRISTINA, "Akrasia, the irruption of irrationality into the decision making process", publicado por la Austrian Ludwig Wittgenstein Society, 2^{3rd}. International Wittgenstein Symposium 2000, en Actas volumen I, Kirchberg am Wechsel, Austria, 2000.

AMBROSINI, CRISTINA, "La metafísica del juego en Astrada", *Instantes y azares. Escrituras nietzscheanas*, Buenos Aires, EUDEBA, Año1, N°1, 2001, pp.143-149

ANSCOMBE, G.E.M, *Introducción al "Tractatus" de Wittgenstein*" Buenos Aires, El Ateneo, 1977

APEL, KARL OTTO, *Estudios Éticos*, Barcelona, Alfa, 1986

APEL, KARL OTTO, *Una ética de la responsabilidad en la era de la ciencia*, Buenos Aires, Almagesto, 1990

ARISTÓTELES, *Ética a Nicomaco*, (edición bilingüe) Madrid, Instituto de estudios políticos, 1970

ARROW, K.J, *Social Choice and Individual Values*, New York, Willey, 1963

ASTRADA, CARLOS, *El juego metafísico. Para una filosofía de la finitud*, Buenos Aires, El Ateneo, 1942

AXELROD, Robert, *La evolución de la cooperación. El dilema del prisionero y la teoría de juegos*, Madrid, Alianza, 1984

- AYER, A.J, *Wittgenstein*, Barcelona, Crítica, 1986
- BALLY, GUSTAV, *El juego como expresión de libertad*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973
- BARRY, BRIAN, *Teorías de la justicia*, Barcelona, Gedisa, 1995
- BARRY, BRIAN, *La justicia como imparcialidad*, Barcelona, Paidós, 1997
- BARTHES, ROLAND, *Investigaciones retóricas y la antigua retórica. Ayuda-memoria*. Buenos Aires, Tiempo contemporáneo, 1974.
- BARTLEY III, WILLIAM WARREN, *Wittgenstein*, Madrid, Cátedra, 1987
- BERMUDO, JOSE MANUEL, *El empirismo. De la pasión del filósofo a la paz del sabio*, Barcelona, Montesinos, 1983
- BORGES, JORGE LUIS, "La lotería de Babilonia", *Ficciones*, Obras Completas, Emecé, Buenos Aires, 1985
- BRAND, GERD, *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1981
- CACCIARI, MASSIMO, *Desde Nietzsche. Tiempo, arte, política*. Trad.Mónica Cragnolini, Ana Paternostro, Buenos Aires, Biblos, 1994
- CACCIARI, MASSIMO, *KRISIS. Ensayo sobre el pensamiento negativo de Nietzsche a Wittgenstein*, México, Siglo XXI, 1982.
- CACCIARI, MASSIMO, *El Archipiélago*, traducción Mónica Cragnolini, Buenos Aires, EUDEBA, 1999
- CAILLOIS, ROGER, "Juego y Civilización", *Revista SUR*, Buenos Aires, enero-febrero 1961
- CAILLOIS, ROGER, *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral, 1958. La edición original es CAILLOIS, ROGER, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1958
- CALABRESI, GUIDO Y BOBBIT, PHILIP, *Tragic Choices*, New York, Norton, 1978
- CALVO DE SAAVEDRA, ANGELA, "Escepticismo e investigación moral: del monstruo al jugador", ponencia presentada en el Primer Congreso de Ética y Filosofía Política, Alcalá de Henares, España, 16-20 de septiembre de 2002
- CARRACEDO, JOSÉ RUBIO, *Paradigmas de la política. Del estado justo al estado legítimo (Platón, Marx, Rawls, Nozick)*, Barcelona, Anthropos, 1990
- CORTINA, ADELA, *Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía*, "Ética comunicativa", Madrid, Trotta, 1992
- CORTÁZAR, JULIO, *Rayuela*, Edición crítica, Buenos Aires, Colección Archivos, 1992

- CRAGNOLINI, MÓNICA, "Nietzsche y el problema del lenguaje en las perspectivas de la música. Variaciones en torno al Doktor Faustus", Buenos Aires, *Cuadernos de Filosofía*, N°41, abril, 1995
- CASANOVA, GIACOMO, *Histoire de ma vie et autres écrits*, 3 volúmenes, Paris, Ed. Robert Laffont, 1993
- CASANOVA, GIACOMO, *El diablo en el cuerpo. Tres episodios de mi vida*, Buenos Aires, Libros Perfil, 1999
- DAVIS, MORTON, *Introducción a la teoría de los juegos*, Madrid, Alianza, 1986
- DAVIDSON, DONALD, *The material mind*, SUPPES, P. (compilador), *Logic, methodology and philosophy of science IV*, Amsterdam, Holanda, pp.709-724
- DAVIDSON, DONALD, "Las paradojas de la irracionalidad" en *Análisis filosófico*, V. I, N° 2, noviembre de 1981
- DAVIDSON, DONALD, *La debilidad de voluntad* en Feinberg, Joel (compilador) *Conceptos morales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1985, pp.163-198
- DERRIDA, Jacques, "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas", en *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989
- DOMÈNECH, ANTONI, Introducción a ELSTER, JON, *Domar la suerte*, Barcelona, Paidós, 1991
- DOMÈNECH, ANTONI, *De la Ética a la política. De la razón erótica a la razón inerte*, Barcelona, Crítica, 1989
- DOMÈNECH, ANTONI, "...y fraternidad", ISEGORIA 7, 1993, pp.49-78
- DOTTI, JORGE, *Emilio y otras páginas*, estudio preliminar, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1991
- DUFLO, COLAS, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997
- DUFLO, COLAS, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997
- ECHEVERRÍA, JAVIER, *Sobre el juego*, Barcelona, Destino, 1999
- ELIADE, MIRCEA, *El mito del eterno retorno*, Madrid, Alianza, 1982
- ELIADE, MIRCEA, *El mito del eterno retorno*, Alianza, Madrid, 1982
- ELSTER, JON, *Uvas amargas. Sobre la subversión de la racionalidad*, Barcelona, Península, 1988
- ELSTER, JON, *Ulises y las sirenas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989
- ELSTER, JON, *El cambio tecnológico*, Barcelona, Gedisa, 1990
- ELSTER, JON, *Tuercas y tornillos Una introducción a los conceptos básicos de las ciencias sociales*, Barcelona, Gedisa, 1991

- ELSTER, JON, *Juicios Salomónicos*, Barcelona, Gedisa, 1991
- ELSTER, JON, *Domar la suerte*, Barcelona, Paidós, 1991
- ELSTER, JON, *El cemento de la sociedad. Las paradojas del orden social*, Barcelona, Gedisa, 1992
- ELSTER, JON, *Justicia local*, Barcelona, Gedisa, 1994
- ELSTER, JON, *Economics. Análisis de la interacción entre racionalidad, emoción, preferencias y normas sociales en la economía de la acción individual y sus desviaciones*, Barcelona, Gedisa, 1997
- ELSTER, JON, *Ulises desatado. Estudios sobre racionalidad, precompromiso y restricciones*, Barcelona, Gedisa, 2000
- FANN, K.T, *El concepto de filosofía en Wittgenstein*, Madrid, Tecnos, 1975
- FINK, EUGEN, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart, Kohlhammer, 1960, en francés *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Editions de Minuit, 1966
- FINK, EUGEN, *La filosofía de Nietzsche*, Madrid, Alianza, 1980
- FINK, EUGEN, *Oase des Glückés – Gedanken zur einer Ontologie des Spiels*, Freiburg/München, verlag Karl Alber, 1957, en castellano *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, México, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno 23, UNAM, 1966
- FELJOÓ, JAIME, Estudio introductorio de SCHILLER, FRIEDRICH, *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*, edición bilingüe, Barcelona, Antropos, 1990 (en adelante CEEH)
- FREUD, SIGMUND, "Der Dichter und das Phantasieren" (1907 en *Neue Revue*, 1, Nº10, marzo, pp.716-24. Este artículo ha sido traducido bajo distintos títulos: "La creación poética y la fantasía", "El poeta y la fantasía", "El poeta y los sueños diurnos", "El creador literario y el fantaseo" en *Obras Completas*, IX, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1986, pp.124-135.
- FREUD, SIGMUND, *Jenseits des Lustprinzips* (1920), *Obras Completas*, Volumen XVIII, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1989, pp.2-62
- GADAMER, HANS-GEORG, *Verdad y método II*, Sígueme, Salamanca, 1994
- GADAMER, HANS-GEORG, *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós, 1998.
- GARCÍA GUAL, CARLOS, "Los sofistas y Sócrates" en *Historia de la Etica I*, (Victoria Camps, editora), Barcelona, Crítica, 1987
- GIDDENS, ANTHONY, *Consecuencias de la modernidad*, Madrid, Alianza, 1994
- GIDDENS, ANTHONY, *Modernidad y autoidentidad en Las consecuencias perversas de la modernidad*, (Josetxo Beriain, compilador), Barcelona, Antropos, 1996

- GONZÁLEZ ALCANTUD, JOSÉ ANTONIO, *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993
- GRIAULE, MARCEL, *Jeux dogons*, Paris, 1938
- GUARIGLIA, OSVALDO, *Moralidad. Ética universalista y sujeto moral*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1996
- HABERMAS, JÜRGEN, *Ciencia y técnica como ideología*, Madrid, Tecnos, 1984
- HABERMAS, JÜRGEN; *El discurso filosófico de la modernidad*, Madrid, Taurus, 1989
- HABERMAS, JÜRGEN, *Theorie des kommunikativen Handelns*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1981 (Tkh) tomo I, p.131, en versión castellana *Teoría de la acción comunicativa (TAC)* Madrid, Taurus, 1987
- HABERMAS, JÜRGEN, “¿Afectan las objeciones de Hegel a Kant también a la ética del discurso?” en *Escritos sobre moralidad y eticidad*, Barcelona, Paidós, 1991
- HABERMAS, JÜRGEN, *Moralbewusstsein und kommunikatives Handeln*, Frankfurt, Suhrkamp, 1983, p.91, en castellano *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994
- HABERMAS, JÜRGEN, *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1994
- HARTNACK, JUSTUS, *Wittgenstein y la filosofía contemporánea*, Barcelona, Ariel, 1972
- HEIDEGGER, MARTIN, *Kant y el problema de la metafísica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973
- HEIDEGGER, MARTIN, *Gesamtausgabe*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann, 1997, *Nietzsche I y II*, en castellano, traducción de Juan Luis Vermal, Barcelona, Ediciones Destino, 2000
- HEIDEGGER, MARTIN, *Carta sobre el humanismo*, Madrid, Ediciones Taurus, 1966
- HEIDEGGER, MARTIN, FINK, EUGEN, *Heráclito*, Barcelona, Ariel, 1986
- HEIDEGGER, MARTIN, *Das Ding, Vorträge und Aufsätze – Günter Neske Pfullingen*, 1954, en castellano, *La cosa*, Cuadernos Hispanoamericanos, 98, Madrid, pp.136-158, otra versión en castellano se encuentra en HEIDEGGER, MARTIN, *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1994
- HESSE, HERMANN, *Juegos de abalorios. (Das Glasperlenspiel)*, Santiago Rueda Editor, Buenos Aires, 1967

- HINTIKKA, JAAKO, "Cuantificadores, juegos del lenguaje y argumentos trascendentales" en *Lógica, juegos del lenguaje e información. Temas kantianos de la filosofía de la lógica*, Madrid, Tecnos, 1976.
- HÖFFE, Otfried, *Estrategias de lo humano*, Buenos Aires, Alfa, 1979
- HUIZINGA, JOHAN, *Entre las sombras del mañana, diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*, Madrid, Revista de Occidente, 1936
- HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1987.
- HUME, DAVID, *A Treatise of Human Nature*, Book I, London: J. M. Dent & Sons Ltd. New York: E.P. Dutton & Co. Inc, 1951, en castellano HUME, DAVID, *Tratado de la naturaleza humana*, Madrid, Tecnos, 1998
- JAEGER, WERNER, *Paideia*, México, Fondo de Cultura Económica, 1971.
- JANIK, ALLAN Y TOULMIN, STEPHEN, *La Viena de Wittgenstein*, Madrid, Taurus, 1983
- KANT, IMMANUEL, *Werke in sechs Bänden*, Herausgegeben von Wilhelm Weischedel, Darmstadt, 1964, Sonderausg, 1998, (KW), Band VI, *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik*, (P).
Versión castellana en Kant, Pestalozzi y Goethe, *Sobre educación*, Madrid, Daniel Jorro editor, 1911
- KANT, IMMANUEL, (KW), Band VI, *Antropologie in pragmatischer Hinsicht*, pp.399-690, (ApH). En castellano, *Antropología en sentido pragmático*, Madrid, Alianza, 1991
- KANT, IMMANUEL, KW, Band V, *Kritik der Urteilskraft*, pp. 237-620 (KU), en castellano *Critica de la facultad de juzgar*, Caracas, Monte Avila, 1992, (CFJ)
- KENNY, ANTHONY, *Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1982
- KLEIN, MELANIE, *La técnica psicoanalítica del juego, su historia y significado*, en *Obras Completas*, volumen 4, Paidós-Horme, 1974
- KLEIN, MELANIE, *Principios psicológicos del análisis infantil (1926)* en *Contribuciones al psicoanálisis*, Buenos Aires, Paidós, 1964
- KOHLBERGER, HELMUT, *Cuando el juego va en serio. Argumentos contra el dogmatismo*, Barcelona, Península, 1991
- KOLLER, PETER, "Las teorías del contrato social como modelos de justificación de las instituciones políticas", en VV.AA, *La Justicia. ¿Discurso o mercado?*, Barcelona, Gedisa, 1992
- LECOURT, DOMINIQUE, *El orden y los juegos*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1984

- LENAIN, THIERRY, *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Librairie Philosophique J.Vrin, 6, Place de la Sorbonne, 1993
- LUCE, DUNCAN Y RAIFFA, HOWARD, *Games and Decisions*, New York, John Wiley, 1957
- LUHMANN, NIKLAS, "El concepto de riesgo" en *Las consecuencias perversas de la modernidad*, (Josetxo Beriain, compilador), Barcelona, Antropos, 1996
- LUKACS, GEORGE, *Schicksalwende. Beiträge zu einer neuen Deutsche Ideologie*, Aufbau, Verlag, Berlin, 1948
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, *La condition post-moderne: rapport sur le savoir*, Paris, 1979. La traducción inglesa no se publicó hasta 1984, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester University Press, 1984, en castellano *La condición postmoderna: informe sobre el saber*, Madrid, Catedra, Teorema, 1986
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, *La diferencia*, Barcelona, Gedisa, 1988
- MALIANDI, RICARDO, *Dejar la posmodernidad. La ética frente al irracionalismo actual*, Buenos Aires, Almagesto, 1993
- MALIANDI, RICARDO y CRAGNOLINI, MÓNICA (compiladores) *La razón y el minotauro. Sobre la posibilidad de una ampliación de la racionalidad*, Buenos Aires, Almagesto, 1998
- MALINOWSKI, BRONISLAW, "La teoría funcionalista" (1939) en *Una teoría científica de la cultura y otros ensayos*, Buenos Aires, Sudamericana, 1967
- MALINOWSKI, BRONISLAW, *Crimen y costumbre en la sociedad salvaje*, Barcelona, Planeta, 1986
- MAYNARD SMITH, JOHN, *The Evolution of Behavior*, Scientific American, 239 (1978), pp.176-192.
- MONK, RAY, *Ludwig Wittgenstein*, Barcelona, Anagrama, 1990
- MARAFIOTI, ROBERTO, "La argumentación: lo mismo y lo nuevo", en *Temas de argumentación*, Buenos Aires, Biblos, 1991
- MORRIS, CHARLES, *Fundamento de la teoría de los signos*, Barcelona, Paidós, 1985
- MORROW, GLENN R., *Plato's Cretan City. A Historical Interpretation of the Laws*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1993
- NIETZSCHE, FRIEDRICH, *Sämtliche Werke Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*, Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Deutscher

- Taschenbuch Verlag de Gruyter, München, Berlin, New York, 1980, (KSA), KSA 1, *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*
- NIETZSCHE, F., KSA 1, *Die Geburt der Tragödie*, (GT), en castellano *El nacimiento de la tragedia, Ensayo de autocrítica*, Alianza, Madrid, 1984.
- NIETZSCHE, F., KSA 5, *Jenseits von Gut und Böse*, en castellano *Más allá del bien y del mal*, Alianza, Madrid, 1983
- NIETZSCHE, F., KSA 6, *Ecce homo*, en castellano, *Ecce homo*, Madrid, Alianza, 1984
- NIETZSCHE, F., KSA 3, *Die fröhliche Wissenschaft*
- NIETZSCHE, F., KSA 4, *Also sprach Zarathustra*, (AsZ), en castellano *Así habló Zaratustra*, Madrid, Alianza, 1978, (en adelante AHZ)
- NIETZSCHE, F., KSA 12, *Nachgelassene Fragmente*
- NIETZSCHE, F., KSA 5, *Jenseits von Gut und Böse*, en castellano *Más allá del bien y del mal*, Madrid, Alianza, 1989
- NIETZSCHE, F., *Sämtliche Briefe. Kritische Studienausgabe*, (BKSA), hrsg. G. Colli und M. Montinari, Berlin/New York, Deutscher Taschenbuch Verlag/de Gruyter, 1986, BKSA 7, N° 580, An Heinrich Köselitz in Venedig, 14/3/1885, pp.20-22, BKSA 7, N° 596, 16/4/1885,
- NIETZSCHE, F., KSA 6, *Götzen. Dämmerung*, en castellano *Crepúsculo de los ídolos*, Madrid, Alianza, 1980
- NOZICK, ROBERT, *Anarquía, Estado y utopía*, México, F.C.Económica, 1988
- OLIVIERI, A., "Jeu et Capitalisme à Venise (1530-1560)", en VV.AA., *Le jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982
- PASCAL, BLAS, *Pensées* (título de la primera edición *Pensées de M.Pascal sur la religion et sur quelques autres sujets qui ont été trouvées après sa mort parmi ses papiers*), Paris, Garnier, 1964
- PIAGET, JEAN, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 1985
- PLATÓN, *Leyes*, en *Diálogos*, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi, Madrid, Gredos, 1999 (tomos VIII- IX)
- RAWLS, JOHN, *Teoría de la justicia*, México, F.C.Económica, 1979
- RAWLS, JOHN, "Justice as fairness: political not metaphysical", en *Philosophy and Public Affairs*, núm.XIV, Princeton, Universidad de Princeton, 1985
- RAWLS, JOHN, *Justicia como equidad y otros ensayos*, "El constructivismo kantiano en la teoría moral", Madrid, Tecnos, 1986
- RAWLS, JOHN, *El liberalismo político*, (traducción de Antoni Domènech), Barcelona, Crítica, 1996

- RORTY, RICHARD, "Habermas y Lyotard sobre la postmodernidad" en *Habermas y la modernidad*, Madrid, Cátedra-Teorema, 1994
- RODRIGUEZ-GIRONÉS, MIGUEL ÁNGEL, "Estrategias evolutivamente estables: el juego de la eficacia biológica" en CARRANZA, JUAN(editor) *Etología, Introducción a la Ciencia del Comportamiento*, Universidad de Extremadura, Cáceres, 1994
- ROUSSEAU, JEAN JACQUES, *Emilio, o de la educación*, Madrid, Edaf, 1990
- PRIGOGINE, ILYA. *¿Tan sólo una ilusión? Una exploración del caos al orden*, Barcelona, Tusquets, 1988
- SCHEINES, GRACIELA, *Juguetes y jugadores*, Buenos Aires, Editorial de Belgrano, 1981
- SCHEINES, GRACIELA, *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires, Eudeba, 1998
- SCHELLING; THOMAS, *La estrategia del conflicto*, Madrid, Tecnos, 1964
- SCHILLER, FRIEDRICH, *Kallias. Carta sobre la educación estética del hombre*, estudio introductorio y notas de Jaime Feijóo –edición bilingüe- Barcelona, Anthropos, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia, 1990
- SCHÜRMAN, REINER, *Le principe d'anarchie. Heidegger et la question de l'agir*, Paris, Editions du Seuil, 1982, pp. 268-269
- SHUBIK, MARTIN, *Teoría de los juegos en ciencias sociales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1992
- SHWAYDER, D.S, "El pensamiento de Wittgenstein sobre las matemáticas" en P. WINCH, PETER, *Estudios sobre la filosofía de Wittgenstein*, Buenos Aires, EUDEBA, 1971
- SZNYCER, DANIEL, *Adaptaciones Cognitivas para Intercambios Sociales: Evidencia Local y Derivaciones Teóricas*, (Tesis de Licenciatura en Antropología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina, Agosto de 2002)
- TAYLOR, Charles, *Fuentes del yo. La construcción de la identidad moderna*, Paidós, Barcelona, 1996
- TAYLOR, CHARLES, *Argumentos filosóficos*, Barcelona, Paidós, 1997
- VAJDA, S, *Introducción a la programación lineal y a la teoría de los juegos*, Buenos Aires, EUDEBA, 1967
- VATTIMO, Gianni, *Introducción a Heidegger*, Barcelona, Gedisa, 1987
- WAISSMANN, F.(W), Band 3, *Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis Gespräche, aufgezeichnet von Friedrich Waissmann, 19 juni 1930 (bei Schlick)*, en castellano *Wittgenstein y el Circulo de Viena*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973

- WALZER, MICHAEL, *Esferas de la Justicia*, México, Fondo de Cultura Económica, México, 1993
- WINCH, PETER, *Estudio sobre la filosofía de Wittgenstein*, Buenos Aires, Eudeba, 1971
- WINNICOTT, DONALD W., *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1971
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, *Werkausgabe (in 8 Bänden) Frankfurt am Main*, Suhrkamp, 1989, (W), (W), Band 1, *Philosophische Untersuchungen*, (PhU), en castellano *Investigaciones filosóficas*, Barcelona, Crítica, 1988
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, (W) Band 5, *Das Blaue Buch, Eine philosophische Betrachtung (Das Braune Buch)*, en castellano *Los cuadernos azul y marrón*, Madrid, Tecnos, 1968
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, (W), Band 8, *Zettel*, en castellano *Zettel*, México, UNAM, 1979
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, (W), Band 6, *Bemerkungen über die Grundlagen der Mathematik*, en castellano *Observaciones sobre los fundamentos de las matemáticas*, Madrid, Alianza, 1987
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, (W), Band 1, *Tagebücher (1914-1916)*, en castellano *Diario filosófico (1914-1916)*, Barcelona, Planeta, 1986
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, *Cartas a Russell, Keynes y Moore*, Madrid, Taurus, 1979
- WITTGENSTEIN, LUDWIG, (W), Band 1, *Tractatus logico-philosophicus*

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
 FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
 Dirección de Bibliotecas