

Prof. BELEN DEL ROCIO MORENO  
 Psicóloga-Psicoanalista  
 Universidad Nacional de Colombia

## LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES, LA MÁSCARA Y EL VÉRTIGO\*



PANCRATIUM L.  
*P. trianthum* Herbert  
 Amaryllidaceae  
 Zonas cálidas y tropicales de África y Asia

El texto de Roger Caillois *Los juegos y los hombres* relievamente el valor cultural de los juegos, allí donde la opinión solía considerarlos actividades frívolas, gratuitas y desprovistas de importancia para la civilización. A partir de una definición del juego que resulta lo suficientemente amplia para considerar sus múltiples manifestaciones, y a la vez, lo necesariamente precisa para situar sus caracteres esenciales, establece una clasificación que desemboca en una sociología de los juegos. Comienza, entonces, por definir al juego como una actividad libre en cuanto que el jugador elige participar en ella; separada en tanto se halla delimitada espacial y temporalmente; incierta porque la duda sobre el resultado se prolonga hasta el final de la partida improductiva por no crear bienes ni riqueza —a lo sumo los desplaza—; reglamentada por hallarse sometida a convenciones y, ficticia respecto de la consciencia que acompaña el transcurrir de la vida corriente. Este es el fundamento que le permite establecer una clasificación de los juegos en cuatro categorías según predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo.

Al primer grupo pertenecen aquellos juegos en que los contrincantes se enfrentan y ponen a prueba una condición respecto de la cual rivalizan. A final de la partida, el ganador se considera el mejor en el tipo de proezas implicadas, la práctica de estos juegos supone el entrenamiento, la disciplina, la perseverancia, la voluntad de vencer. El competidor cuenta con sus recursos a los que lleva al máximo de rendimiento, por ello, lo que así manifiesta es su mérito personal.

El segundo grupo comprende los juegos de azar en los que el jugador cuenta con todo menos consigo mismo; se libra, en cambio, al ciego veredicto de la suerte sobre el cual no puede tener la menor influencia. Con esta categoría denominada *alea* por Caillois, queda incluida una serie de juegos que Huizinga en *Homo Ludens*

\* Roger, Caillois. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1986.

no había tomado en consideración. Alea niega la regularidad del entrenamiento, la habilidad, el valor profesional, el ahorro, las privaciones para labrarse un mejor futuro, en fin, todas aquellas condiciones necesarias en un mundo aplicado al acrecentamiento de los bienes. Se concede que este tipo de juegos ha dado lugar al desarrollo del cálculo de probabilidades, a la topología y a la teoría de los juegos estratégicos. A la vez se reconoce su escasa presencia en el funcionamiento institucional. Sólo los primeros teóricos de la democracia consideraban al azar como el procedimiento igualitario por excelencia; las elecciones eran tenidas por un subterfugio o un mal menor de raigambre aristocrática.

En Atenas se sorteaban casi todos los magistrados salvo los generales y funcionarios de hacienda, esto es, los técnicos. De otra parte, los juegos de azar ponen en vilo al ser puesto que comportan un goce bajo la forma de una espera inmóvil y estremecida de la decisión de la suerte.

En tercer lugar están los juegos de simulacro en los cuales el participante se conduce temporalmente como un personaje ilusorio; el sujeto juega a creer y hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo; para ello, se sirve de la máscara y el disfraz.

Por último, los juegos de vértigo apuntan a destruir por un instante el equilibrio y la estabilidad de la percepción, intentando convocar la sensación de un pánico voluptuoso. Allí se ubican, por ejemplo, los ejercicios de los bailarines derviches y los voladores mexicanos. Sin embargo, el vértigo como categoría de juego, sólo ingresa cabalmente en la era industrial; es entonces cuando se hace posible probar velocidades extremas y producir calculadamente sensaciones de vacío y terror con máquinas diseñadas para tal fin. No se trata en absoluto de una distracción, puesto que, el goce que se impone está más próximo al espasmo que al placer de la diversión. Esa búsqueda del desconcierto físico se manifiesta tempranamente en algunos juegos infantiles que pronto se precipitan en un frenesí incontenible; vértigo comparable con el gusto habitualmente reprimido por el desorden y la destrucción. En estos casos el sujeto se eclipsa tras la solicitud desmesurada de una seducción funesta que lo despoja del habitual silencio de órganos. Pero el vértigo no es sólo una categoría de juego es, a la vez, la condición fundamental del ritmo de vida en las sociedades industriales. Para atemperar el vértigo de la vida cotidiana se suele pasar "de los prontos efectos de la física a los poderes sospechosos y confusos de la química" (pág. 98). Entonces se busca en las drogas o el alcohol la excitación anhelada o el pánico voluptuoso que otorgan de manera contundente las máquinas de la feria. Pero en este caso, nos hallamos en las antípodas del juego, tal como fue definido arriba.

La adicción tanto más inamovible se torna, cuanto más se aleja el umbral a partir del cual se logra el desconcierto buscado. Así el repetido gesto del adicto se funda en el fallido hallazgo de un límite que siempre termina escabulléndose.

Las actitudes que rigen los juegos –competencia, suerte, simulacro y vértigo– suelen combinarse en proporciones diferentes. Combinándolos de dos en dos resultan seis conjunciones posibles, algunas prohibidas, otras contingentes y otras más, fundamentales. De estas conjunciones es conveniente subrayar la relación entre el vértigo y la suerte. Quien se libra a los designios del azar, ese dios sin corazón, ni memoria, –según la expresión de Poincaré– resulta fácilmente presa del vértigo del riesgo y la incertidumbre.

El jugador reinstala obsesivamente con cada apuesta la incertidumbre: "esta dispuesta a apostar por aquello que se le escapa más que por aquello que domina" (pág. 11). La duda sobre el final de la partida es lo que sostiene el juego. El ajedrecista dejara de jugar cuando advierta que ha perdido la partida, el jugador de cartas descubrirá su mano cuando suspenda la vacilación, en uno y otro caso, el juego se abandona cuando ya no hay incertidumbre sobre el resultado. Este planteamiento de Caillois nos conduce a suponer que si el jugador busca en cada nueva apuesta reinstaurar la incertidumbre es que así reanima una interrogación que no le es posible formular de otra manera <sup>47</sup>

no había tomado en consideración. Alea niega la regularidad del entrenamiento, la habilidad, el valor profesional, el ahorro, las privaciones para labrarse un mejor futuro, en fin, todas aquellas condiciones necesarias en un mundo aplicado al acrecentamiento de los bienes. Se concede que este tipo de juegos ha dado lugar al desarrollo del cálculo de probabilidades, a la topología y a la teoría de los juegos estratégicos. A la vez se reconoce su escasa presencia en el funcionamiento institucional. Sólo los primeros teóricos de la democracia consideraban al azar como el procedimiento igualitario por excelencia; las elecciones eran tenidas por un subterfugio o un mal menor de raigambre aristocrática.

En Atenas se sorteaban casi todos los magistrados salvo los generales y funcionarios de hacienda, esto es, los técnicos. De otra parte, los juegos de azar ponen en vilo al ser puesto que comportan un goce bajo la forma de una espera inmóvil y estremecida de la decisión de la suerte.

En tercer lugar están los juegos de simulacro en los cuales el participante se conduce temporalmente como un personaje ilusorio; el sujeto juega a creer y hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo; para ello, se sirve de la máscara y el disfraz.

Por último, los juegos de vértigo apuntan a destruir por un instante el equilibrio y la estabilidad de la percepción, intentando convocar la sensación de un pánico voluptuoso. Allí se ubican, por ejemplo, los ejercicios de los bailarines derviches y los voladores mexicanos. Sin embargo, el vértigo como categoría de juego, sólo ingresa cabalmente en la era industrial; es entonces cuando se hace posible probar velocidades extremas y producir calculadamente sensaciones de vacío y terror con máquinas diseñadas para tal fin. No se trata en absoluto de una distracción, puesto que, el goce que se impone está más próximo al espasmo que al placer de la diversión. Esa búsqueda del desconcierto físico se manifiesta tempranamente en algunos juegos infantiles que pronto se precipitan en un frenesí incontenible; vértigo comparable con el gusto habitualmente reprimido por el desorden y la destrucción. En estos casos el sujeto se eclipsa tras la solicitud desmesurada de una seducción funesta que lo despoja del habitual silencio de órganos. Pero el vértigo no es sólo una categoría de juego es, a la vez, la condición fundamental del ritmo de vida en las sociedades industriales. Para atemperar el vértigo de la vida cotidiana se suele pasar "de los prontos efectos de la física a los poderes sospechosos y confusos de la química" (pág. 98). Entonces se busca en las drogas o el alcohol la excitación anhelada o el pánico voluptuoso que otorgan de manera contundente las máquinas de la feria. Pero en este caso, nos hallamos en las antípodas del juego, tal como fue definido arriba.

La adicción tanto más inamovible se torna, cuanto más se aleja el umbral a partir del cual se logra el desconcierto buscado. Así el repetido gesto del adicto se funda en el fallido hallazgo de un límite que siempre termina escabulléndose.

Las actitudes que rigen los juegos –competencia, suerte, simulacro y vértigo– suelen combinarse en proporciones diferentes. Combinándolos de dos en dos resultan seis conjunciones posibles, algunas prohibidas, otras contingentes y otras más, fundamentales. De estas conjunciones es conveniente subrayar la relación entre el vértigo y la suerte. Quien se libra a los designios del azar, ese dios sin corazón, ni memoria, –según la expresión de Poincaré– resulta fácilmente presa del vértigo del riesgo y la incertidumbre.

El jugador reinstala obsesivamente con cada apuesta la incertidumbre: "esta dispuesta a apostar por aquello que se le escapa más que por aquello que domina" (pág. 11). La duda sobre el final de la partida es lo que sostiene el juego. El ajedrecista dejara de jugar cuando advierta que ha perdido la partida, el jugador de cartas descubrirá su mano cuando suspenda la vacilación, en uno y otro caso, el juego se abandona cuando ya no hay incertidumbre sobre el resultado. Este planteamiento de Caillois nos conduce a suponer que si el jugador busca en cada nueva apuesta reinstaurar la incertidumbre es que así reanima una interrogación que no le es posible formular de otra manera <sup>47</sup>