
EL JUEGO DE AZAR COMO PARADIGMA EPISTEMOLÓGICO: CUESTIONES DE FILOSOFÍA Y POÉTICA

BERNAT PADRÓ NIETO

ABSTRACT. GAMBLE AS EPISTEMOLOGICAL PARADIGM

The notable results that the concept of play has yielded in Western thought come from its paradoxical nature, which combines rule and chance. Its ambivalence makes it operational as a conceptual tool for formulations with universal validity, as those that consider knowledge as emerging from an activity in which the subject participates actively, but he is unable to control. The article also approaches how the gambling paradigm reaches poetics issues.

KEY WORDS. Benjamin, Freud, Jakobson, Kant, Pascal, poetics, play, game, gamble, experience, structure of experience.

1. INTRODUCCIÓN: EL JUEGO COMO NOCIÓN PARADÓJICA

En los últimos tres siglos el pensamiento teórico, con independencia de su disciplina o ámbito de desarrollo, ha manifestado un interés creciente por la noción de juego. Una historia de este proceso debería presentar un primer anclaje en el mundo clásico, ya que podemos encontrar una alusión al juego en la reflexión ética aristotélica. En la *Ética nicomáquea* Aristóteles reconoce en el juego cierta analogía con el acto virtuoso, ya que ambos ejercicios no se realizan como mediación hacia una finalidad ajena a ellos, sino que se ejercen por sí mismos:

es evidente que la felicidad se ha de colocar entre las cosas por sí mismas deseables y no por causa de otra cosa, porque la felicidad no necesita de nada, sino que se basta a sí misma, y las actividades que se escogen por sí mismas son aquellas de las cuales no se busca nada fuera de la misma actividad. Tales parecen ser las acciones de acuerdo con la virtud. Pues el hacer lo que es noble y bueno es algo deseado por sí mismo. Asimismo, los juegos que son agradables, ya que no se buscan por causa de otra cosa; pues los hombres son

Àrea de Teoria de la Literatura i Literatura Comparada, Departament de Filologia Romànica,
Facultat de Filologia, Universitat de Barcelona, España. / bernatpadro@ub.edu

perjudicados más que beneficiados por ellos, al descuidar sus cuerpos y sus bienes (Aristóteles, Libro X, 6, 1176b).

A pesar de esta temprana consideración, el juego no acostumbrará a ser tomado con seriedad y por lo tanto raramente merecerá la atención de la filosofía: “la felicidad no está en la diversión, pues sería absurdo que el fin del hombre fuera la diversión y que el hombre se afanara y padeciera toda la vida por causa de la diversión” (Aristóteles, Libro X, 6, 1176b). El juego será considerado una actividad mayoritariamente infantil y, en todo caso, desprovista de consecuencias. No será hasta el siglo XVII cuando esta noción, relegada hasta entonces al ámbito de la diversión y asimilada a las cosas que no merecen demasiada atención, experimentaría una serie de revalorizaciones hasta imponerse como un concepto fundamental para la comprensión del pensamiento contemporáneo. Dos cambios fundamentales serán necesarios para que el pensamiento se oriente hacia el juego. En primer lugar, habrá que esperar a que el siglo XVIII muestre interés por la infancia, interés que va de la mano de la reflexión sobre la formación de los individuos. El juego será entonces considerado por su función educativa. En segundo lugar, ciertas prácticas lúdicas deberán alcanzar un estatus alejado del rango de actividad menor. Este fenómeno tendrá lugar con el auge del pensamiento matemático a partir del siglo XVII: « *Indirectement, on peut dire que les recherches mathématiques, en un siècle ou elles offrent un modèle pour le savoir, provoquent une véritable réévaluation intellectuelle du jeu et lui donnent ainsi un dignité anthropologique dont les siècles suivants tireront parti* » (Duflo, 1997, 27).

El enorme rendimiento que la noción de juego ha tenido en el pensamiento teórico se debe a su naturaleza paradójica. No hay juego sin reglas, así como no lo hay sin azar: ambos se manifiestan como caracteres constitutivos. El juego articula a la vez lo determinado y lo indeterminado, la necesidad y la libertad. Esta necesaria tensión entre azar y reglamentación crea un estado de excepción, de modo que todo lo que ocurre en el juego tiene lugar como variación: todo lo que *entra en juego* lo hace de forma modificada. El juego permite así una abstracción de una serie de elementos que fuera de él no se nos aparecen aislados o individualizados. De modo que allí donde se requiere la comprensión de prácticas humanas se ha vuelto recurrente el recurso al juego como esquema interpretativo de primer orden. Esto se debe a la analogía posible entre el juego y el objeto de estudio; el paradigma del juego permite estudiar, como ámbitos de excepción, distintas prácticas culturales en aquello que tienen en común, en aquello que las configura como objeto de estudio. Dicho de otro modo, el objeto de estudio se configura como ámbito excepcional por abstracción de aquellos fenómenos que *entran en juego*. Pensar, como Freud, en la práctica del arte como juego; definir, como Schiller, la estructura del

conocimiento estético como juego; entender el lenguaje como juego, tal y como lo hacen, cada uno a su modo, Wittgenstein, Saussure, Gadamer o Derrida; o proponer como esquema explicativo del funcionamiento de la sociedad las reglas de un juego, como hace Bourdieu; todos ellos son ejemplos de este mismo procedimiento.

A pesar de las distintas acepciones que el término ha ido tomando, y de la distinta forma en la que se articula en el seno de las diferentes propuestas teóricas, pueden apreciarse dos líneas generales en el empleo de la noción. Lo que las distingue es el tipo de relación que mantiene con el juego el sujeto que juega. Una primera línea presentaría un modelo de juego que concibe al sujeto como una instancia exterior desde la cual pretende controlar el desarrollo del juego, ya que le permite iniciarlo y detenerlo a voluntad. La segunda línea presenta un modelo de juego que se manifiesta como actividad en la que el sujeto participa como un agente más. Puede entrar y salir libremente del juego, pero no controla unilateralmente su desarrollo. Si la reflexión teórica encuentra en el juego un apoyo conceptual privilegiado es porque entre ambos modelos encontramos la misma tensión que radica en todo esfuerzo epistemológico. Por un lado, la ambición de fijar un conocimiento objetivo, estable, con validez universal —una ley, o en su defecto una hipótesis provisional. Por otro, la consideración de que todo acto de conocimiento es una actividad en la que el sujeto participa activamente pero que nunca puede controlar y objetivar porque su propio punto de vista es un elemento más del juego.

El ámbito de estudio de la noción de juego en el pensamiento moderno es inabarcable, puesto que se confunde con la historia misma de este pensamiento. En algunos casos, sin embargo, emerge con claridad el juego como marco de reflexión al tomarse como analogía explícita. La primera parte de este artículo se centrará en tres casos paradigmáticos en los que se toma como modelo epistemológico el juego de azar con apuesta: la “apuesta de Pascal”, la “ilusión interna” kantiana y la “pulsión de repetición” planteada por Freud. Sobre las tres planea la cuestión epistemológica de cómo puede conocer un sujeto finito un objeto que lo supera e incorpora. La reflexión sobre el sujeto que conoce presenta una clara analogía con el juego de azar con apuesta: encontrar reglas a lo azaroso e imprevisto es el anhelo de todo jugador. En su límite encontramos una obsesión por descubrir una lógica del azar. En los tres casos mencionados es perceptible la tensión entre las dos modalidades de juego planteadas más arriba en función de la situación del sujeto en ellas, de modo que la reflexión sobre el juego acaba suponiendo un repliegue de la reflexión hacia el sujeto que juega. La segunda parte analizará dos casos diferentes de operatividad del modelo del juego en el estudio de la poética.

2. EL JUEGO DE AZAR COMO PARADIGMA EPISTEMOLÓGICO

2.1. LA APUESTA DE PASCAL

En la segunda mitad del siglo XVII, Leibniz verá en el juego un fenómeno que emana del ingenio humano y que por tanto es merecedor de atención. La relación entre juego y creatividad constituirá la noción central en su valoración del juego a partir de *De Arte Combinatoria* (1666). Entre los años 1695 y 1705, escribe Leibniz los *Nuevos ensayos sobre el entendimiento humano*, que no serían publicados hasta cincuenta años después de su muerte. En ellos el manifiesto interés por el juego, con relación a la matemática, se orienta hacia el conocimiento que los distintos tipos de prácticas lúdicas pueden ofrecer sobre el arte de inventar. El juego alcanza el rango de modelo de creación de nuevas combinaciones a partir de elementos pre-existentes.

Los matemáticos de nuestra época han empezado a interesarse por los azares con ocasión de los juegos. El caballero de Méré, cuyos *Agréments* y otras obras han sido publicadas, hombre de espíritu penetrante y que era jugador y filósofo, dio lugar a ello al plantearse cuestiones sobre las partidas, para saber cuánto valdría el juego si se viese interrumpido en tal o cual estado. Con ello, consiguió involucrar a su amigo Pascal en el examen de esas cosas. (...) Es conveniente que quien pretenda tratar esta materia continúe con el examen de los juegos de azar; y en general me gustaría que algún matemático de ingenio quisiera hacer una obra amplia y bien documentada y razonada sobre todo tipo de juegos, lo cual resultaría muy útil para perfeccionar el arte de inventar, pues el espíritu humano se muestra mejor en los juegos que en otras materias más serias (Leibniz, 1775, libro IV, cap. XVI, 565-567).

Leibniz cita en este pasaje la discusión que tuvo lugar en 1654 entre Antoine Gombaud, caballero de Méré, y Blaise Pascal, de la que nacería el concepto de “valor esperado” o “esperanza matemática”. La dignificación teórica del juego vino precisamente de la mano del auge del cálculo de probabilidades en los estudios matemáticos. Blaise Pascal formuló a partir de ellos la llamada «apuesta de Pascal», que asimilaba la cuestión de la fe a un juego de azar. Según tal argumentación («Infini-Rien: le pari» en *Pensées*, segunda parte, sección segunda), no se puede determinar racionalmente la existencia de Dios, pero sí demostrar la conveniencia de la fe desde el cálculo de probabilidades de ganancia o pérdida, una vez reducido el problema a un juego de cara o cruz:

Veamos; puesto que hay que escoger, consideremos qué es lo que os perjudica menos. Tenéis dos cosas que perder: la verdad y el bien, y dos cosas que arriesgar: vuestra razón y vuestra voluntad, vuestro conocimiento y vuestra felicidad; y vuestra naturaleza [tiene] dos cosas que evitar: el error y la desgracia. Vuestra razón no resulta más perjudicada ineludiblemente. He aquí un

punto resuelto. Pero, ¿y vuestra felicidad? Pesemos el pro y el contra de apostar cruz a que Dios existe. Consideremos los dos casos: si ganáis, lo ganáis todo; y si perdéis no perdéis nada. Apostad por lo tanto sin vacilar a que existe (Pascal, 1981, 460).

Si bien el catolicismo no requiere demostración alguna de la existencia de Dios, la argumentación de Pascal sirve para probar al libertino que su propia razón, su lógica de jugador, le lleva necesariamente a creer en Dios. En esta operación el análisis epistemológico y la comprensión moral del funcionamiento del juego quedan unidos. La conocida afirmación de Pascal, según la cual la diversión es lo único que nos permite evadirnos de nuestra contingencia ¹ cobra aquí nuevo sentido. El jugador se entrega al juego para divertirse, para escapar de sí mismo, pero la propia lógica del juego, según lo expuesto en la “apuesta”, lo fuerza a participar de un juego mayor que lo trasciende y en el que está implicado escatológicamente. De este modo vemos aquí cómo el juego muestra sus dos modalidades, dependiendo de la función que el sujeto ejerza en él: el juego como ejercicio de un sujeto que pretende dominar la lógica del azar mediante la repetición, propia del juego de cara y cruz; y el juego como acontecimiento en el que la conciencia del jugador no es el agente del juego, sino uno de los aspectos de su manifestación. Es un signo de la época que Pascal tomara como modelo de la segunda noción de juego el esquema de la primera.

2.2. KANT: LA ILUSIÓN INTERNA Y LA REFORMULACIÓN DE LA PARADOJA
 La *Antropología en sentido pragmático* (1798) de Kant presenta una imagen doble del juego similar a la de Pascal. Según el filósofo alemán, la universalidad de los juegos delata una relación entre la naturaleza humana y el juego. Como la naturaleza no hace nada en vano, Kant argumenta que es la propia naturaleza del jugador la que lo inclina a jugar. En el juego, allí donde el individuo cree actuar por sí mismo libremente, en realidad es la naturaleza quien actúa por su mediación:

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 y 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. Dos de estos antagonistas creen jugar uno con otro; pero de hecho juega la naturaleza con ambos (Kant, 1798, 172).

En el juego advierte Kant una operación que denomina *ilusión interna*, que consiste en que el jugador tome lo subjetivo por objetivo, lo que hace cuando se dota a sí mismo de reglas para el juego. Esto es perceptible en el cazador y en el pescador, y para nuestra argumentación es destacable que Kant lo observe también en el jugador de lotería (Kant, 1798, 173). La naturaleza, para refrescar la actividad del hombre, le da a imaginar objetos que toma por fines reales. Si en la “Apuesta de Pascal” veíamos al jugador del juego de azar siendo a la vez jugado por la lógica divina, en la *Antropología en sentido pragmático*, Kant nos muestra a un jugador que, en primer lugar, toma por objetivas unas reglas que son subjetivas —pues él mismo es el agente de un juego que domina— a la vez que inconscientemente está siendo jugado por una lógica mayor que lo incorpora en su juego, que es la naturaleza ².

2.3. FREUD Y LA PULSIÓN DE REPETICIÓN

En *Más allá del principio de placer* (1921), Freud se pregunta por el modo de trabajo del aparato anímico en el juego. El episodio que relata es célebre ³. El primer juego del bebé consiste en lanzar lejos de sí un objeto. Cuando el objeto está atado a un hilo se completa el juego: algunas veces, después de repetir el juego de la expulsión, el niño, tirando del hilo, juega a que el objeto regresa. Este juego, que Freud denomina *Fort-Da* ⁴, es considerado por el médico austriaco como el gran logro cultural del niño: “su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarciría, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar” (Freud, 1921, 15). El motivo de la repetición en calidad de juego de una situación displacentera es que el niño “en la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo repitiéndola como juego, a pesar de que fue displacentera”. Freud sugiere otra posibilidad: en la repetición del acto de arrojar el objeto lejos de sí, el niño se venga de la madre. De este modo, podemos interpretar el juego del niño como el ensayo de un rol activo, ya que recrea una situación que en la vida real el niño ha experimentado pasivamente: “Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida, de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación” (Freud, 1921, 16). Esto es lo que hace el niño, por ejemplo, cuando juega a los médicos o juega a la vida de los adultos.

Las observaciones de Freud sobre el juego del niño se inscriben en el estudio del comportamiento del neurótico. El neurótico no puede recordar el accidente que le provocó el trauma, “más bien se ve forzado a *repetir* lo reprimido como vivencia presente, en vez de *recordarlo* [...] en calidad de fragmento del pasado” (Freud, 1921, 18). Es en virtud del principio de placer que se reprime lo que causó el trauma, para no revivir lo displacentero.

tero. Pero entonces se pregunta Freud por la relación entre la compulsión de repetición, exteriorización forzosa de lo reprimido, con el principio de placer, para concluir que no lo contradice, ya que lo que es displacer para un sistema es satisfacción para el otro. Lo interesante es que Freud detecte que, al igual que en el juego infantil, la compulsión de repetición “devuelve también vivencias pasadas que no contienen posibilidad alguna de placer” (Freud, 1921, 20). El sentido de la repetición está en el anhelo de dominio sobre lo repetido. Porque lo que motiva la pulsión, nos dice Freud, es la voluntad de persistir en la identidad de lo ya vivido. Freud generaliza este comportamiento más allá de la neurosis traumática y lo universaliza: “Osaremos suponer que en la vida anímica existe realmente una compulsión de repetición que se instaure más allá del principio de placer” (Freud, 1921, 22). La compulsión de repetición, que está en la base del juego y del arte, consiste en recrear activamente una situación pasada, no importa que haya sido placentera o displacentera, en la que el sujeto habría actuado pasivamente:

En el caso del juego infantil creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además, porque mediante su actividad consigue el dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aun la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión (Freud, 1921, 35).

Nos interesa el hecho que Freud destaque el carácter recurrente en uno y en otro. En la relaboración de lo vivido, en ambos casos hay algo que regresa, y ese regreso está al servicio de un anhelo de dominar lo que el sujeto vivió pasivamente. “Una pulsión sería entonces un esfuerzo, inherente a lo orgánico vivo, de reproducción de un estado anterior que lo vivo debió resignar bajo el influjo de fuerzas perturbadoras externas” (Freud, 1921, 36). Podemos entonces proponer que la repetición es inherente al juego, sea éste infantil, artístico o de apuesta. Además, esta tendencia a la recurrencia obedece a cierto anhelo de control sobre la vida, que constantemente ofrece sorpresas y peligros. Para llevar a cabo la repetición es necesario abstraer el objeto del juego de la continuidad que presenta con otros fenómenos junto con los que se manifiesta en la vida corriente. Podríamos conjeturar que en el juego de azar, la repetición de la apuesta responde a la pulsión de repetición, y que el juego de la ganancia y pérdida de dinero es una especie de *Fort-Da*, en el que el jugador se venga no del dinero en sí, sino de aquellas situaciones en las que sufre pasivamente los efectos de la economía monetaria. Tales implicaciones quedan abolidas en el juego.

3. EL JUEGO DE AZAR Y LA POÉTICA

3.1. WALTER BENJAMIN:

EL JUEGO DE AZAR Y LA ESTRUCTURA DE LA EXPERIENCIA

Walter Benjamin supo ver las consecuencias que las condiciones de vida urbana, que exponen al sujeto a continuas situaciones traumáticas, tendrían para la producción y la recepción literaria. En un texto de 1939, titulado "Sobre algunos temas en Baudelaire", Benjamin parte de la consideración que la experiencia se ha modificado en su estructura (Benjamin, 1939, 124). Tal afirmación tiene un apoyo en Simmel y otro en Freud. Según el primero, en las grandes ciudades se da un fenómeno de desintegración en el seno del sujeto debido al carácter intelectual de la vida urbana; el sujeto sufre un "acrecentamiento de la vida nerviosa, que tiene su origen en el rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones internas y externas" (Simmel, 1903, 376). Las consecuencias de la dificultad de procesar tales impresiones ha sido desarrollada, como ya vimos, por la teoría psicoanalítica de Freud. El análisis de Benjamin distingue dos actitudes derivadas del empobrecimiento de la experiencia: la repetición idéntica de lo mismo como reacción de lo anímico ante el *shock*, o la defensa ante la disgregación mediante el esfuerzo de la conciencia de formalizar lo vivido en recuerdos que, depositados en la conciencia y disponibles a la memoria voluntaria, funcionan como puntales de la identidad del sujeto burgués. Tal modificación de la estructura de la experiencia, según Benjamin, ha tenido una gran incidencia en las distintas dimensiones del hecho literario. Ante la generalización del empobrecimiento de la experiencia por la excesiva exposición al *shock*, y ante la reacción conservadora que falsea el acontecimiento convirtiéndolo en vivencia estetizada, Benjamin buscará propuestas literarias en las que participe alguna forma de experiencia. En el género lírico destaca a Baudelaire y en el narrativo a Proust ⁶. Ambos intentan salvar una forma de experiencia que se resista a las dos tendencias que se le ofrecen al sujeto moderno: su desintegración por efecto de la exposición al *shock*, o la reacción conservadora de la cultura burguesa. Ambas tendencias se formalizan como juego en tanto que participa en ambas la pulsión de repetición.

De acuerdo con Benjamin, las innovaciones técnicas contribuyen a reducir la experiencia al efecto de *shock*: "tienen todas algo en común: sustituir una sucesión compleja de operaciones por una manipulación abrupta" (Benjamin, 1939, 146). El trato con la máquina automatiza el comportamiento del individuo. Esto es decisivo en el caso del obrero, que repite patrones incluso en sus momentos de ocio:

Al obrero no especializado es al que más humilla el adiestramiento en la máquina. Su trabajo se hace impermeable a la experiencia. El ejercicio pierde en él su derecho. Lo que el Luna Park consigue con sus diversiones no es más

que la prueba del adiestramiento al que el obrero no especializado está sometido en la fábrica (Benjamin, 1939, 148).

El urbanita también sufre pasivamente el contacto con la masa: “Moveirse en éste [tránsito] condiciona a cada uno con una serie de *shocks* y de colisiones. En los cruces peligrosos le contraen, iguales a golpes de batería, rápidos nerviosismos” (Benjamin, 1939, 147). Estas respuestas nerviosas del sujeto urbano tienen su correlato en el juego de azar:

Incluso sus gestos, provocados por el ritmo del trabajo automático, aparecen en el juego, que no se lleva a cabo sin el rápido movimiento de mano del que apuesta o toma una carta. En el juego de azar el llamado ‘*coup*’ equivale a la explosión en el movimiento de la maquinaria. Cada manipulación del obrero en la máquina no tiene conexión con la anterior, porque es su repetición estricta. Cada manejo de la máquina es tan impermeable al precedente como el ‘*coup*’ de una partida de azar respecto de cada uno de los anteriores; por eso la prestación del asalariado coincide a su manera con la prestación del jugador. El trabajo de ambos está igualmente vaciado de contenido (Benjamin, 1939, 151).

La atomización del tiempo en unidades mínimas y el despojamiento de contenido de lo que *entra en juego* en la apuesta están al servicio de la pulsión de repetición: “Empezar siempre de nuevo y por el principio es la idea regulativa del juego (y del trabajo asalariado)” (Benjamin, 1939, 152). Ante la imposibilidad de procesar todos los estímulos que recibe el individuo en la gran ciudad —causa según Simmel de su *indolencia*— repite en el juego de azar el comportamiento con base en impactos al que se ve sujeto en su vida cotidiana. El juego da la seguridad tranquilizadora de controlar el *shock* y su repetición es una forma de domar su carácter traumático. Pero el jugador “está en un estado de ánimo que no le permite hacer demasiadas cosas con la experiencia” (Benjamin, 1939, 151). Lo decisivo es que el juego de azar, opuesto a la experiencia, funciona como un sustituto al que sí se puede dominar. Y si la apuesta “es un medio de dar a los acontecimientos carácter de *shock*, de desligarlos de contextos de experiencia. Para la burguesía los acontecimientos políticos tomaban fácilmente forma de incidentes de mesa de juego” (Benjamin, 1939, 151).

Ante la exposición del sujeto a la disgregación por exceso de impresiones de difícil articulación y sedimentación en la experiencia, surge como respuesta una reacción conservadora que pretende salvaguardar la identidad del sujeto:

Desde finales del siglo pasado se ha hecho una serie de tentativas para apoderarse de la experiencia *verdadera* en contraposición a una experiencia que se sedimenta en la existencia normatizada, desnaturalizada de las masas civilizadas. Es costumbre clasificar dichos tanteos bajo el concepto de filosofía de la

vida. [...] Se reclamaban de la literatura, mejor aún, de la naturaleza, y por último, con cierta preferencia, de la edad mítica. La obra de Dilthey *Vida y poesía* es una de las primeras en esta línea (Benjamin, 1939, 124-125).

La obra de Dilthey tuvo una importancia decisiva como introductora y difusora del concepto *vivencia*, que obtuvo una rápida aceptación en el pensamiento teórico. La *vivencia*, traducción del término alemán *Erlebnis*, es opuesta por Benjamín a la noción de *experiencia* (*Erfahrung*). La distinción entre la forma de conocimiento que generan una y otra son el correlato de los dos extremos de la tensión que presenta el juego: control por parte de un agente de lo que sucede a través de la repetición de sus reglas, o participación del sujeto en un ámbito que lo trasciende y del que sólo es coparticipante. La *vivencia* consiste aquí en la recreación o doma de una experiencia por parte de la conciencia de tal modo que lo sucedido quede fijado en la memoria para posteriores recuperaciones de lo vivido. Imagen o sonido ⁸, la *experiencia* queda formalizada, es decir, sufre una operación estética en su fijación en la *vivencia*. Benjamin interpreta este fenómeno desde la lectura de *Más allá del principio de placer* de Freud: “Que el *shock* quede apresado, atajado de tal modo por la conciencia, dará al incidente que lo provoca el carácter de vivencia en sentido estricto. Esterilizará dicho incidente (al incorporarlo inmediatamente al registro del recuerdo consciente) para toda experiencia poética” (Benjamin, 1939, 131). La *vivencia*, escribe Benjamin, es fruto de una filigrana de la reflexión que trabaja para apresarse conscientemente un suceso vivido, representar en la conciencia ese suceso fijado en su completa objetividad, y poder apuntalar en él la identidad del sujeto.

Cuanto más participe el *shock* en su momento en cada una de las impresiones; cuanto más incansablemente planifique la conciencia en interés de la defensa frente a los estímulos; cuanto mayor sea el éxito con el que se trabaje, tanto menos se acomodará todo a la experiencia, tanto mejor se realizará el concepto de vivencia. Quizá se pueda al fin y al cabo ver la función peculiar de la defensa frente al *shock* en que asigna al accidente, a expensas de la integridad de su contenido, un puesto temporalmente exacto en la conciencia. Se trataría de una filigrana de la reflexión, que del incidente hace una vivencia (Benjamin, 1939, 132).

Freud escribió que el juego y el arte son actividades sustitutivas de anhelos irrealizados. En la *vivencia* planteada conceptualmente por Dilthey encontramos el juego en el cual el sujeto repite el accidente del que ha sido víctima pero de forma consciente, dominando su representación en la memoria. De un modo análogo, en la apuesta entran en juego el comportamiento del sujeto adiestrado en el *shock* y el dinero que ha perdido sus poderes sobre el sujeto.

3.2. JAKOBSON: LA FUNCIÓN POÉTICA COMO JUEGO ESTRUCTURAL

Los estudios de poética que a principios del siglo XX quisieron emanciparse de la ideología estética burguesa recogieron la noción de *juego* de la lingüística de Saussure. Según el lingüista suizo, la lengua es un sistema cuyas reglas están determinadas de antemano. En este sentido se asemeja al juego del ajedrez:

La lengua es un sistema que no conoce más que su orden propio y peculiar. Una comparación con el ajedrez lo hará comprender mejor. [...] Si remplazo unas piezas de madera por otras de marfil, el cambio es indiferente para el sistema; pero si disminuyo o aumento el número de las piezas, tal cambio afecta profundamente a la “gramática” del juego (Saussure, 1916, 70).

Los trabajos de la OPOJAZ y del Círculo Lingüístico de Moscú, al proponer un estudio inmanente del texto, rechazaron la inclusión de presupuestos ideológicos como la noción de genio o de *vivencia* como objetos pertinentes del estudio de la ciencia literaria. Sin embargo, su orientación teórica, especialmente en el caso paradigmático de Roman Jakobson, no se desvinculó de reminiscencias de carácter trascendental. La pregunta por la *literariedad*, formulada ya en 1919, es una pregunta por la *quaestio iuris*, como diríamos en términos kantianos, y no por las obras literarias que existen históricamente (*quaestio facti*). No se pregunta por qué textos son literarios sino por aquello en lo que consiste la validez literaria.

En la evolución de la reflexión formalista hacia los presupuestos estructuralistas a finales de los años veinte, el texto, siguiendo el modelo saussureano del sistema de la lengua, pasó a concebirse como un conjunto dinámico de elementos cuya significación radica en las relaciones que mantienen con el resto de elementos y con el conjunto mismo (Tinianov, 1927, 91). El juego estructuralista es aquello que, por un lado, organiza la estructura y, a la vez, regula su dinamismo mediante el cambio de la función dominante que rige las relaciones entre los elementos que participan en ella.

Cuando en 1958, después de años de elaboración de los presupuestos teóricos del formalismo ruso a través de las experiencias del Círculo Lingüístico de Praga y del Círculo Lingüístico de Copenhage, Jakobson vuelve a preguntarse por la validez objetiva de lo poético, y concluye que ésta se basa en el autotelismo de la estructura del acto comunicativo: “La tendencia hacia el mensaje como tal (*Einstellung*) es la función poética” (Jakobson, 1958, 37). En este sentido, Jakobson no se aleja demasiado de los presupuestos estéticos del idealismo alemán. A.W. Schlegel escribió en 1801:

Cuanto más prosaico es un discurso, tanto más pierde su acentuación melódica y sólo se articula secamente. La tendencia de la poesía es exactamente la

inversa y, por lo tanto, para anunciar que es un discurso que tiene su finalidad en sí mismo, que no sirve a ningún asunto exterior y que, por consiguiente, intervendrá en una sucesión temporal determinada en otra parte, debe formar su propia sucesión temporal. Sólo de ese modo el oyente será extraído de la realidad y remitido a una serie temporal imaginaria, sólo así percibirá una subdivisión regular de las sucesiones, una medida en el discurso mismo; de allí ese fenómeno maravilloso: en su aparición más libre, cuando está empleada como puro juego, la lengua se libera voluntariamente de su índole arbitraria —que por lo demás reina en ella con firmeza— y se somete a una ley aparentemente extraña a su contenido. Esta ley es la medida, la cadencia, el ritmo (citado por Todorov, 1977, 419-420).

El modo de ser del juego poético, según la teoría de la función poética de Jakobson, se basa en la recurrencia de sus elementos. Cada repetición en el mensaje es una forma de autocitación, y de esta forma se consigue orientar el mensaje hacia sí mismo; el mensaje dice sobre todo que es un mensaje. Esto es lo que significa que la función poética proyecte el principio de la equivalencia del eje de la selección sobre el eje de la combinación (Jakobson, 1958, 40). En el juego de la estructura lingüística de carácter artístico (poético) encontramos la tendencia a la repetición que Freud veía en los juegos infantiles y en los juegos artísticos de los adultos. No pretendemos ver en estos retornos las huellas de procesos psíquicos, ya que la teoría de Jakobson excluye explícitamente todo componente subjetivo que proponga una explicación causal del juego estético. Se trata más bien de la caracterización de un modo paradigmático del ser del juego en sus distintas manifestaciones. En la abstracción que permite observar el juego poético de las recurrencias algo se pierde: lo que regresa en lo recurrente es algo depurado. Así como en el juego de azar con apuestas hemos visto, en primer lugar, que el dinero queda depurado de las significaciones sociales que tiene en su circuito habitual y, en segundo lugar, que la reducción de un suceso a un juego de apuesta, su reducción a carácter de *shock*, lo despoja de toda posibilidad de experiencia (*Erfahrung*); en las recurrencias del acto comunicativo, en el que domina la función poética, aquello que se repite son elementos abstractos de la lengua: fonemas, terminaciones, números de sílabas, estructuras sintácticas, morfológicas o semánticas.

4. CONCLUSIÓN

Podríamos avanzar una descripción del juego que articulara las distintas perspectivas presentadas hasta aquí: el juego es la autorrepresentación de un acontecimiento que se repite. El carácter de lo que se repite, por un lado, y la posición que tiene el sujeto que interviene respecto del acontecimiento, por otro, marcan la diferencia fundamental entre las dos tenden-

cias que encontramos en el juego y, en consecuencia, en el gesto epistemológico que se vale del paradigma del juego. En *Homo ludens* (1938) Johan Huizinga definió el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente” (Huizinga, 1938, 45-46). Aun así, según el autor holandés, “la cultura exige siempre, en cierto sentido, ‘ser jugada’ en un convenio recíproco sobre las reglas” (Huizinga, 1938, 268). La tesis que plantea este artículo es que el juego de azar con apuesta ha servido de paradigma para aquellas teorías del juego que han querido cifrar una relación epistemológica con voluntad de dominio sobre aquello que se conoce¹⁰. En este sentido, se ha llamado juego a la acción que ejerce un sujeto cuando abstrae de lo contingente algunos elementos con el propósito de fijarlos en la repetición. Esto es lo que sucede en el juego de azar (Benjamin), en el juego del niño (Freud), en la aventura (Simmel), en la formalización y recuperación de la vivencia (Dilthey), en la función poética (Jakobson). En todos los casos se da un proceso de depuración de aspectos contingentes de la realidad en la consideración de aquello que entra en juego. Este hecho no es otra cosa que lo que Kant ya observó en su *Antropología en sentido pragmático* cuando llamó *ilusión interna* a la operación mediante la cual el jugador toma lo subjetivo por objetivo y se dota de este modo a sí mismo de reglas para el juego. El *Fort-Da* freudiano y la función poética de Jakobson, en tanto que juegos artísticos, funcionarían de este modo como *ilusión interna*.

Este trabajo es resultado de las actividades científicas del grupo de investigación «Literatura Comparada en l’Espai Intellectual Europeu» de la Universitat de Barcelona (2014 SGR 1487) y del proyecto de investigación «Literatura Comparada en el Espacio Intelectual Europeo» (Ministerio de Economía y Competitividad, ref.: FFI2013-43175-P).

- 1 “La única cosa que nos consuela de nuestras miserias es la diversión. Y sin embargo, es la mayor de nuestras miserias” (Pascal, 1981, 457).
- 2 En la *Crítica del Juicio* (1790) Kant propone una nueva acepción del término cuando desarrolla su teoría sobre “el juego de las facultades”. Podríamos argumentar que en la expresión “juego de las facultades” el término “juego” no se usa en sentido propio. Colas Duflo sugiere que se trata de una catacrexis, es decir, un uso metafórico de una palabra para designar una realidad que carece de un término específico. Este giro será fundamental en la historia de la reflexión sobre el juego en el pensamiento occidental. Porque el juego en esta acepción no es un concepto, sino aquello que media, en libertad, entre el entendimiento y la imaginación ante lo bello. En el capítulo §44 Kant define el juicio sobre lo bello como un juicio de gusto y no de ciencia, puesto que sobre lo bello no puede darse una fundamentación basada en la demostración. Asistimos entonces a una distinción entre dos tipos de juego en función del tipo de placer que producen. En el caso de los llamados corrientemente juegos —entre los que incluiríamos los de azar— el placer se debe al “juego de las sensaciones”, que redundará en un incremento del sentimiento de salud. En el caso de la contemplación de objetos bellos, el placer producido se debe al “juego de las facultades de conocimiento”, una reflexión que es universalmente comunicable a pesar de no ser conceptualizable. Según Kant, en el “sentimiento de la libertad en el juego de nuestras facultades de conocer, que al mismo tiempo debe ser, sin embargo, conforme a fin, descansa aquel placer que es universalmente comunicable sin fundarse, sin embargo, en conceptos” (Kant 1790: 248-249). La conciencia de lo bello no es otra cosa que la sensación del efecto de este juego de las facultades, aquello que señala un acuerdo de las facultades del conocimiento que el sujeto siente que es comunicable. Es decir, que todo sujeto humano, con quien comparte las mismas capacidades de conocimiento, deberá sentir el mismo placer al contemplar el mismo objeto bello. No se enuncia un concepto, sino el acuerdo en el juego de las facultades. En la *Crítica del juicio* el juego es lo contrario a un concepto, es el movimiento de las sensaciones o de las facultades sin llegar a ser forma, esto es, es una experiencia que no puede ser universalmente válida como tal. Para Kant el juego es aquello que debe ser disciplinado pero que escapa a toda disciplina: “*Play is both that which most needs discipline and that which escapes all discipline: hence its elusive and amphibolous character in Kant’s philosophical system*” (Sparrisi: 53). Vemos así reformulada la paradoja que presentábamos con la tensión entre regla y azar inherente en todo juego: el juego es en Kant un reducto de lo azaroso e irracional en el interior de un edificio racional altamente codificado.
- 3 Esta parte del texto fue añadida en 1921. Por ello, a pesar de ser publicado por primera vez en 1920, preferimos citar la segunda edición de *Más allá del principio de placer*, cuya ampliación es significativa para nuestro trabajo.
- 4 Freud interpreta los sonidos del niño *o-o-o* y *Da* como *Fort-Da*, que en alemán significan *se fue-aquí está*.
- 5 Freud usa el término *Erlebnis*, que la tradición hispánica desde Ortega traduce por *vivencia*, aunque no parece concederle el sentido estético que le otorga Dilthey y que será objeto de nuestra argumentación más adelante.
- 6 La distinción, planteada por Proust, entre una memoria voluntaria y una memoria involuntaria, sirve a Benjamin para reflexionar sobre el carácter de aquellas experiencias sobre las que el sujeto burgués no tiene poder alguno,

ni siquiera conciencia, pero que asaltan al sujeto cuando entra en contacto con un elemento desencadenante.

- 7 Gadamer desarrolla una reflexión en torno a ambas nociones en *Verdad y método* (Gadamer, 1960: 96-107, 421-439). Para una exposición de la oposición entre ambas puede consultarse Robert Caner (2009): *Gadamer, lector de Celan*, Barcelona, Herder, pp. 39-50.
- 8 El olor, en cambio, se resiste a ser formalizado estéticamente. Escribe Benjamin en "Una imagen de Proust" (1929): "Nadie que conozca la tenacidad con la que se guardan recuerdos en el olfato (de ningún modo olores en los recuerdos) declarará que la sensibilidad de Proust para los olores es una casualidad" (Benjamin, 1929: 34).
- 9 La analogía entre el juego de azar y el concepto de Dilthey de *vivencia* no es caprichosa. Benjamin se refiere, en el texto trabajado, al juego como *aventura*. Simmel, años antes, había descrito la aventura como fragmento "que se desprende del contexto de la vida", y señalado el parentesco entre el aventurero y el jugador (Simmel, 1911: 18, 22). Gadamer, cuando se ocupa del concepto de *vivencia* en *Verdad y método*, no pasa por alto su parentesco con la *aventura*, tal y como la entiende Simmel (Gadamer, 1960, 106).
- 10 Si tuviéramos que destacar un empleo teórico de la noción de juego como actividad en la que el sujeto participa siendo consciente de que no controla unilateralmente su desarrollo, éste lo encontraríamos en *Verdad y método*. Según Gadamer, la noción de juego es válida como paradigma del lenguaje y de la tradición en tanto que los sujetos ingresan en ellos, aprenden sus cambiantes reglas en ellos, hasta el punto que su participación en el lenguaje o en la tradición no es sino una de las manifestaciones de ese gran juego. El sujeto, según Gadamer, más que jugar, es jugado por un juego que lo trasciende e incorpora. Sin embargo, esta concepción del juego no ha sido predominante en el empleo teórico del término.

BIBLIOGRAFÍA

- Benjamin, W. (1980), 'Una imagen de Proust' [1929], en Benjamin, W., *Iluminaciones I. Imaginación y sociedad*, Madrid: Taurus, pp. 13-39.
- Benjamin, W. (1972), 'Sobre algunos temas en Baudelaire' [1939], en Benjamin, W., *Iluminaciones II. Baudelaire. Un poeta en el esplendor del capitalismo*, Madrid: Taurus.
- Duflo, C. (1997), *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Caner, R. (2009), *Gadamer, lector de Celan*, Barcelona: Herder.
- Freud, S. (2004), *Más allá del principio de placer* [1920], en *Obras Completas*, tomo XVIII, Buenos Aires: Amorrortu.
- Gadamer, H.-G. (1994), *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* [1960], Salamanca: Sígueme.
- Jakobson, R. (1981), *Lingüística y poética* [1958], Madrid: Cátedra.
- Kant, I. (1935), *Antropología en sentido pragmático* [1790], Madrid: Revista de Occidente.
- Kant, I. (2007), *Crítica del juicio* [1790], Madrid: Austral.
- Pascal, B. (1981), *Pensamientos* [1670] en *Obras*, Madrid: Alfaguara.
- Saussure, F. de (1945), *Curso de lingüística general* [1916], Buenos Aires: Losada.
- Simmel, G. (2001), 'Las grandes urbes y la vida del espíritu' [1903], en Simmel, G., *El individuo y la libertad. Ensayos de crítica de la cultura*, Barcelona: Península, pp. 375-398.
- Simmel, G. (2001), "Sobre la aventura", en *Sobre la aventura. Ensayos de estética* [1911], Barcelona, Península.
- Tinianov, J. (2002), 'Sobre la evolución literaria' [1927], en Todorov, Tzvetan (ed.): *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* [1965], Buenos Aires: Siglo XXI, pp. 89-101.
- Todorov, T. (1981), *Teorías del símbolo* [1977], Caracas: Monte Ávila Editores.