# Los juegos, la vida y la utopía. La traducción al castellano de la obra cumbre de Bernard Suits. Entrevista a Francisco Javier López Frías y César Torres

## Presentación

Francisco Javier López Frías es doctor en Filosofía por el Departamento de Filosofía Moral y Política de la Universidad de Valencia. Es docente e investigador en el Departamento de Kinesiología, miembro del Rock Ethics Institute y afiliado en el Departamento de Filosofía en la Pennsylvania State University. Se ha especializado en la filosofía del juego y la ética del deporte. En particular, ha trabajado cuestiones morales relacionadas con el dopaje y la naturaleza del deporte y el buen vivir, sobre las que ha publicado extensamente.

César R. Torres es doctor en Filosofía e Historia del deporte por la Pennsylvania State University. Es docente e investigador en el Departamento de Kinesiología, Estudios del Deporte y Educación Física en la State University of New York, Brockport. Es autor de numerosos libros, artículos de revistas especializadas, capítulos en libros y notas periodísticas. Ha sido presidente de la International Association for the Philosophy of Sport y presidente fundador de la Asociación latina de filosofía del Deporte. Es miembro de número de la National Academy of Kinesiology de Estados Unidos.

Ambos han traducido la obra *La cigarra. Juegos, vida y utopía* del filósofo estadounidense Bernard Suits (1925-2007) lanzada en 1978. La traducción, que es la primera en castellano, ha sido recientemente publicada por la editorial argentina Espíritu Guerrero. Como se ha dicho en varias ocasiones, la obra es un aporte esencial para la filosofía del juego y del deporte. Suits ha sido un autor de referencia en el estudio filosófico del jugar, los juegos y el valor de estas actividades en el buen vivir.

**Nicolás Martínez Sáez (NMS) – Julio Pinto (JP) – Francisco Javier López Frías (FJLF) – César R. Torres (CRT)**



*Revista Hispanoamericana T.O.R.*
*Núm. 5 – Octubre 2022 – pp. 77-90*
*ISSN 2794-1213*

**JP:—Para comenzar con la presente entrevista, podríamos hacer una introducción sobre el autor. En este sentido, ¿quién fue Bernard Suits y cuáles han sido las influencias principales que podemos señalar de su obra en el campo de las prácticas de la educación física y el deporte en el Atlántico Norte? ¿Por qué ustedes asumieron este trabajo de traducirlo?**

**CRT:—**A nosotros nos hizo muchísima ilusión embarcarnos en la traducción de la obra más importante de Bernard Suits, porque ha sido fundamental, no solamente en la filosofía de la actividad física, del deporte y de la educación física, sino que también lo ha sido en otros ámbitos de la Filosofía y también en otras ramas del conocimiento, como la Antropología, la Ciencia política y la Sociología. Suits fue estadounidense, nacido en 1925, en la ciudad de Detroit, Michigan. En aquel entonces era una ciudad muy pujante de los Estados Unidos, fundamentalmente por el desarrollo de la industria automotriz. Crece en ese contexto, pero también en el de la Segunda Guerra Mundial. Tenemos entendido que pasó unos años en las fuerzas armadas y, cuando concluye ese periodo de su vida, estudia Filosofía en la University of Chicago. Suits concluye así su licenciatura en 1950 y después defiende su tesis de maestría en Filosofía, justamente tocando el tema sobre el jugar y su importancia en el pensamiento de Aristóteles, Friedrich Schiller y Søren Kierkegaard. Después de esto, cursa el doctorado en la University of Illinois. Posteriormente, es empleado en esta universidad y en Purdue University, pero consigue finalmente una plaza fija en 1966 en la University of Waterloo, en Canadá, donde desarrolló la mayor parte de su actividad académica, hasta jubilarse en 1994. Se convierte en un autor de referencia en la filosofía del deporte, y se podría decir que esta disciplina le debe gran parte de su contenido a sus reflexiones sobre el jugar a juegos, los juegos y el rol que tienen en el buen vivir. En 1979, un año después de la publicación de *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, que es el título original en inglés de su libro, un estudioso australiano dijo que el libro se iba a convertir en un clásico para la filosofía del deporte. Indudablemente no se equivocó.

Nos animamos a traducirlo porque es un libro que está a la altura de otros clásicos de los estudios sobre los juegos y el jugar, como el *Homo Ludens* de Johan Huizinga,[1] o el libro de los juegos de Roger Caillois.[2] O incluso se podría decir que es un libro superior a los anteriores, pero eso, por supuesto, es algo que podemos discutir. Lo que es indudable



[1] HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1984. En 2020 la editorial argentina *Espíritu Guerrero* publicó una edición de este clásico de la literatura del juego.
[2] CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

es que la obra de Suits está a esa altura. Ante la falta de traducción al castellano nos embarcamos en ella.

Es más difícil determinar el impacto que la obra de Suits ha tenido sobre las prácticas didácticas de la educación física y el deporte, y en la labor cotidiana de los y las profesionales de estas disciplinas. Pero, teniendo en cuenta la instrumentalización que hay de los juegos y del jugar en el deporte y en la educación física, al menos en el Atlántico Norte, y sospechamos que también en el Atlántico Sur, el énfasis que se ha puesto en la salud, en la mejora del rendimiento y, tenido en cuenta los planes de estudios vigentes de la formación de las/os profesionales de esta área, se podría especular con que el impacto de Suits en este sentido ha sido mucho más modesto. El impacto notorio es en el ámbito académico, en términos de teorización, pero podemos especular que es menor en el área de las prácticas cotidianas de la educación física, y en materia de recreación.

**FJLF:—**Hay que decir que la idea de realizar esta traducción, nos vino a César y a mí, mientras participamos en el comité de tesis doctoral de un estudiante de educación física brasileño, Marcus Vinícius Simões de Campos, en la que él utilizaba el trabajo de Suits para pensar acerca de la educación física y de las prácticas que se llevan a cabo en su país para promover el movimiento humano y el ejercicio físico. Este es el motivo por el que llegamos a la idea de que había que traducir *La Cigarra* al castellano. Nos dimos cuenta de que la traducción portuguesa había salido en 2017 y estábamos en la tesis doctoral de un estudiante en 2020, que estaba tratando de ver cómo el trabajo de Suits podía ayudar a las personas de la educación física a repensar sus prácticas.



Por otro lado, sobre la cuestión que comentaba César, relacionada con la obra de Suits, que sin duda es una obra a la altura de Huizinga y de Caillois, lo interesante es que para Suits no había debate. Para él su obra era superior a la de ellos. No lo encontramos directamente en *La Cigarra*, pero sí en otros de sus trabajos. Por ejemplo, tiene una frase muy graciosa acerca de Huizinga, que pertenece a un artículo titulado «Words on Play»[3]. Suits dice que «la gente como Huizinga levanta una piedra y encuentra un ejemplo del jugar». Es como que cualquier actividad es un ejemplo del jugar, y esto le molestaba mucho a Suits, porque quería que sus conceptos estuvieran mejor delimitados, que tuviera más claridad, más precisión.

[3] SUITS, Bernard, «Words on Play», *Journal of the Philosophy of Sport*, 4, 1, (1977), pp. 117-131.

**NMS:—Teniendo en cuenta el contexto filosófico de auge de la filosofía analítica y la filosofía del lenguaje de mediados del siglo XX en EE.UU., ¿cómo pensar la obra de Suits en discusión con los problemas y con las corrientes filosóficas estadounidenses durante este periodo?**

**FJLF:—**Suits se identifica muy claramente, muy fuertemente, como un representante de la tradición lingüístico-analítica anglo-estadounidense. Desde el principio del libro, ya en el prefacio, dice que la obra va a tratar principalmente de proporcionar una definición y que luego tratará de extraer algunas conclusiones de esa definición. Con eso creemos que se refiere a las conclusiones de tipo ético, relativas al cómo vivir bien. Pero todo el análisis que encontramos en *La Cigarra* parte de un intento puramente lingüístico-analítico, que es aclarar uno de esos términos que utilizamos, y que es esencial en una disciplina como la filosofía del juego y la filosofía del deporte. Lo hace tratando de proporcionar una definición clásica, identificando los elementos suficientes y necesarios para que una actividad sea identificada como un juego. Ese es el objetivo del libro. En su formulación del objetivo del libro, Suits también identifica muy claramente a quién se está enfrentando: Ludwig Wittgenstein. Para muchos, en esta época, Wittgenstein es el máximo representante de lo que podríamos denominar como la tradición hermenéutica, en particular, la tradición antidefinicionalista. Suits identifica a Wittgenstein como su enemigo. Podríamos decir que con esa idea antidefinicionalista no podemos alcanzar definiciones de los fenómenos, sino que lo más que podemos hacer es encontrar lo que él denominaba «aires de familia», o «semejanzas de familia», entre distintos fenómenos que se parecen. Wittgenstein utiliza el concepto de «juego» ampliamente en su obra por diversos motivos, pero especialmente para ilustrar su posición antidefinicionalista. Él dice que un ejemplo de cómo no podemos definir un concepto es el concepto de «juego». Empieza a tomar distintos juegos, como los juegos de mesa, también los juegos del corrillo, que juegan los niños, y los juegos deportivos. Aunque tratemos de encontrar elementos suficientes y necesarios que sean propios de todos esos juegos, no podemos encontrarlos. Lo más que podemos hacer es encontrar semejanzas entre los distintos juegos. Suits intenta demostrar que Wittgenstein estaba equivocado y que sí se pueden proporcionar definiciones. Hay que decir que Suits es bastante precavido aquí, él no dice que todo se puede definir, es decir, que podemos alcanzar definiciones de todos los fenómenos que existen, sino que hay ciertas cosas que se pueden definir y otras que no. Una de las que se pueden definir, según él, es el juego. No dice qué otras cosas se pueden definir. No proporciona los criterios claros de qué fenómenos se puedan definir y cuáles no.

Sabemos que hay otros que para él se pueden definir, pero él deja muy claro que su libro no es un manifiesto anti-antidefinicionalista, en el sentido de proporcionar una refutación completa al antidefinicionalismo, sino más bien demostrar que hay una esencia del juego, hay una naturaleza propia de esa cosa que denominamos juego, que podemos captar a través del análisis lógico o a través del análisis racional. Eso es lo que va a tratar de hacer en el libro. Al tratar de hacer esto, él es claramente un filósofo lingüístico-analítico, opuesto a la tradición más continental, más hermenéutica que identifica con Wittgenstein. A lo largo de su obra también se pueden encontrar muchos ejemplos de cómo se opone a la filosofía más de corte continental. Hay un pasaje en el que los protagonistas [la cigarra y las hormigas] discuten un cierto argumento filosófico y una de las hormigas comienza a defender sus argumentos de la manera que el filósofo continental más tradicional lo haría, que sería citando sus fuentes, afirmando que Immanuel Kant dijo esto, Aristóteles dijo aquello y Schopenhauer dijo esta otra cosa. Entonces, la cigarra interrumpe a la hormiga y le dice que no están para citar a personas, que no importa quien dijo qué, lo que importa es la solidez de los argumentos que se presenten, por lo tanto, deben centrarse en entender los argumentos, en clarificarlos, en que sean sólidos, y dejar de lado quién ha dicho qué cosa o qué hemos aprendido de qué persona. En ese sentido, de nuevo, vemos a Suits confrontando a la tradición de filosofía continental. Suits prácticamente no cita a nadie, no cita las obras que lee, no cita a los autores que tiene en mente cuando está formulando un argumento. Hay muy pocas citas, y aquellas que encontramos son principalmente de autores que resultan amigables dentro de la tradición lingüístico-analítica. Tenemos a Platón, Aristóteles y Kant. Tenemos a otros autores más contemporáneos, pero es muy difícil saber cien por ciento dónde situar a Suits. Aunque no muestra sus fuentes, queda claro que él es un filósofo lingüístico-analítico.



**CRT:—**Me permito agregar que, si bien es indudable que Suits se encuadra dentro de la tradición de la filosofía analítica, tiene ciertas diferencias con algunos de sus exponentes, sobre todo en cuestiones de ética, porque una de las preguntas claves del libro es cuál es la buena vida, de qué se trata el buen vivir y qué papel tienen los juegos y el jugar a juegos en ese buen vivir. En este sentido, Suits presupone una metafísica. Otro punto que está indirectamente relacionado con esta cuestión, que me gustaría resaltar, es que la obra de la que estamos hablando está estructurada en forma de diálogo. Es uno de los atractivos que tiene. Él retoma la tradición de la Grecia antigua al escribir el libro en forma de diálogo y poner a dialogar a la cigarra, que es su *alter ego*, con las hormigas. Es una obra filosófica seria, a la altura de los autores que hemos mencionado anteriormente, pero a su vez es una

obra peculiar. Creemos que esto ha hecho también difícil, en cierta medida, su diseminación, su difusión; por un lado, es parte del atractivo de la obra, pero por el otro, ha sido, en cierta manera, una de sus limitaciones. Uno se divierte leyendo el libro.

**NMS:—Es cierto, Bernard Suits utiliza la fábula de *La cigarra y la hormiga* para desarrollar un diálogo al estilo platónico entre la Cigarra y algunas de sus discípulas en torno a los juegos, la vida y la utopía. ¿Nos podrían recordar el contenido de esta fábula y la relevancia de la misma en la obra de Suits?**

**CRT:—**La fábula de Esopo presenta el comportamiento instrumental, la racionalidad instrumental, definida como el sacrificar los placeres momentáneos y las elecciones presentes, en beneficio del futuro. El sacrificio de estos placeres, de lo momentáneo, tiene que predominar en nuestras vidas para poder vivir bien. Esopo presenta a las hormigas, que dedican sus vidas a recolectar alimentos para poder sobrevivir la temporada de clima más duro en el invierno, como las heroínas, como los ejemplos morales. Suits está interesado justamente en indagar sobre el papel de los juegos en la buena vida, el papel del ocio, entonces retoma la fábula, pero invierte su significado, problematiza a la fábula, aunque toma su estructura. La cigarra dedica su existencia a una vida que tiene valor en sí misma. Las actividades en las que se involucra son radicalmente autotélicas, el instrumentalismo para la cigarra queda de lado. Entonces, lo que hace Suits es justamente criticar el mensaje de la fábula original. El papel de la fábula, en la obra de Suits, es a la vez interesante pero muy complejo. Uno podría pensar que Suits, como dijimos anteriormente, invierte la moraleja haciendo que la cigarra sea la heroína y que las hormigas sean esclavas de su trabajo. Las hormigas no tienen lugar para el hedonismo, para el placer, para el goce de la vida aquí y ahora. Las hormigas se convierten en los personajes al que criticar su estilo de vida. No obstante, Suits realiza varias afirmaciones que parecen demostrar que invertir la moraleja de Esopo no es su intención final. Por ejemplo, afirma que la cigarra ha venido a vivir en un tiempo que no le corresponde. Nació y vivió en el tiempo equivocado. No espera que las hormigas se conviertan inmediatamente en cigarras. Hay varios pasajes de la obra en los cuales la cigarra les dice a las hormigas que ellas querrían vivir como vive ella, pero que no pueden hacerlo, no está en su naturaleza y, por lo tanto, no quiere que se conviertan en cigarras. Suits también afirma que el jugar a juegos, la actividad en la que dedicamos nuestras vidas por el valor que tiene esa actividad, es una actividad productiva. De manera que aquí parecería que hay una contradicción, una paradoja. El jugar a juegos

es el ejemplo de la actividad autotélica por excelencia, pero al mismo tiempo parecería que también le da una función productiva. De esto quizás puede hablar un poco más Javier, porque hay textos inéditos de Suits que él ha estudiado. *La Cigarra* tiene varias secuelas que no han sido publicadas. Javier, con otro colega [Christopher Yorke], ha trabajado bastante los archivos de Suits en la University of Waterloo, y han recuperado estas secuelas que van a ser publicadas próximamente en inglés.[4]

**FJLF:—**Si, hay un par de textos, y un par de pasajes, muy interesantes, en los que Suits ya conoce cómo se ha recibido, al menos en ciertos círculos, su obra. Entonces, reacciona a ciertas críticas que se le han hecho. Una de ellas es justamente el papel de la fábula de Esopo en su obra. El hecho de si él está tratando, como decía César, de invertir completamente la fábula, es decir, si antes para Esopo, las hormigas eran las heroínas y la cigarra era aquella a la que hay que criticar y cuyo comportamiento hay que evitar. Algunas personas entendieron *La cigarra* como lo opuesto: «Debemos ser la cigarra y criticar a las hormigas». Suits, en estos pasajes y en ese texto, habla de Jacques Derrida y de su método filosófico del deconstructivismo. Él dice que no trata completamente de invertir la fábula de Esopo. Dice que el modo en el que se debe entender su libro es del modo del deconstruccionismo. Él ha tratado de tomar de Esopo aquello que estaba en el centro, aquello que era lo más importante, o sea las hormigas y su forma de vida, potencial instrumental en el trabajo, y tirarlo hacia fuera, a lo superficial. Entonces, aquello que era superficial, que estaba en los bordes, en los límites, en las afueras, aquello a lo que no se presta atención, quiere traerlo al centro de nuestra atención. Su recepción de la obra de Esopo era más compleja. Como decía César, parece que, con ese concepto de jugar a juegos, él está tratando de combinar elementos de la cigarra y elementos de las hormigas: que podamos encontrar una actividad que al dedicar nuestra vida a ella nos resulte realizadora, nos permita dar sentido a nuestra vida. Suits es muy consciente de que, para personas como nosotros, que dedicamos una gran parte de nuestras vidas y de nuestro tiempo al trabajo, a actividades productivas, pedirles que del día a la mañana (las hormigas) se conviertan en cigarras es prácticamente imposible. Incluso, como decía César, tiene una metafísica y, en su comprensión de la naturaleza humana, él mantiene ciertos rasgos de la importancia del trabajo, al menos desde el hacer productivo. Él critica duramente a las hormigas. En sus diálogos habla con dos hormigas, una se llama Escéptica y la otra



[4] SUITS, Bernard, *Return of the Grasshopper. Games, Leisure and the Good Life in the Third Millennium* (Christopher Yorke & Francisco Javier López Frías, ed.), Nueva York, Routledge, 2022.

Prudencia. A la que más duramente ataca es a la pobre Prudencia, porque él quiere criticar el comportamiento prudencial que predomina en nuestras vidas, a la razón instrumental. Pero él sabe que hay cierto valor en ello. Entonces, no quiere eliminarlo completamente, no quiere que seamos solo cigarras. Es una evaluación muy interesante, muy jugosa, de la fábula de Esopo.

**CRT:—**De hecho, en un pasaje se habla de una combinación entre cigarra y hormiga que nos dio mucho dolor de cabeza al traducir esas palabras. Él utiliza la combinación de la hormiga (*ant*) y la cigarra (*grasshopper*), haciendo los juegos de palabras *asshopper* y *grant*. *Ass* significa trasero o culo, entonces *asshopper* se traduciría como "trasero saltador" o "culo saltarín". Nosotros los hemos traducido como "horgarra" y "cirmiga". Son neologismos que Suits crea y que nosotros, de alguna manera, tuvimos que recrear, pero que dan cuenta de esta disposición sobre el papel de la fábula de Esopo en la obra de Suits, y los vericuetos a los cuales se refería Javier recientemente.

**JP:—Dado que Suits presenta como actitud fundamental, para el jugador de juegos, la actitud lúdica, ¿cómo podrían acercar a los que nos están leyendo las características que definen los medios y las reglas lúdicas y prelúdicas?**



**FJLF:—**Es una pregunta excelente, porque va al centro del argumento de Suits. Esto es en el capítulo tres, que para muchos es el capítulo esencial del libro. Aquí está la construcción de la definición, de una definición del juego. Parece que no está definiendo el juego, sino el jugar a juegos, porque cuando formula la definición dice «jugar a un juego es...». Entonces, no queda claro si está refiriéndose a la actividad de jugar a juegos o está refiriéndose a las actividades de los juegos como tales. Puede ser lo mismo, pero a la vez tiene sus diferencias bastante sutiles. Antes de entrar en los elementos de la definición, hay que decir que él ofrece dos formulaciones de su definición. Una que, de manera muy graciosa, llama «una definición de bolsillo». Esta es la que todo el mundo repite, si uno va a una conferencia de filosofía del juego o filosofía del deporte escucha decir: «el jugar a un juego es el intento voluntario por superar los obstáculos innecesarios». Luego da una más amplia, en la que tomando esta definición más breve amplía identificando los elementos principales del jugar a juegos. Ahí están todos esos elementos que se han mencionado en la pregunta, como las reglas, los fines y la actitud lúdica. Básicamente su posición ha sido denominada como formalista, por la cuestión de que depende fundamentalmente de los

elementos formales del jugar a juegos, es decir, de las reglas. Para él, el elemento fundamental de la actividad son las reglas. Las reglas son las que nos permiten crear, generar, o al menos identificar, esos obstáculos que vamos a tratar de superar al participar en el juego. Cuando estamos dentro del *círculo mágico* del juego o del jugar, estamos operando dentro de las reglas. Cuando estamos operando dentro de las reglas utilizamos el término «lúdico». Es decir, hay medios lúdicos: los medios que están permitidos por las reglas. Pero luego están también los medios y los elementos prelúdicos. Estos son elementos que simplemente están en el mundo y que pueden entrar a formar parte, en muchos casos, del jugar a juegos, pero no en todos los casos lo hacen. Por ejemplo, Suits dice que hay dos tipos de fines, uno es el fin prelúdico en el jugar a juegos y otro es el fin lúdico. Tomemos una actividad como el fútbol como ejemplo. ¿Cuál es el fin prelúdico del fútbol? Pues, en el juego del fútbol hay ciertos elementos que tenemos que conseguir, o al menos que podríamos disponer de una manera concreta, para que la meta del juego se pueda alcanzar. En el caso del fútbol, hay una portería, una línea de gol y hay que llevar el balón más allá de la línea de gol, dentro del área que está delimitada por los dos palos de la portería. Ese es el objetivo prelúdico. Hay un objetivo, ciertos elementos que encontramos en el mundo (un objeto esférico, una línea, etc.) y lo que hay que tratar de hacer es pasar la pelota más allá de la línea. Dentro del espacio lúdico que crean las reglas, el hecho de alcanzar ese fin se denomina marcar un gol. Entonces, el marcar un gol es el fin lúdico, o uno de los fines lúdicos del juego del fútbol, que tiene como su fin lúdico máximo el ganar, que sería marcar más goles que el oponente. Entonces, todo lo lúdico es aquello que tiene que ver con el espacio donde se desarrolla el juego, lo prelúdico es aquello que, en principio, puede o no puede formar parte del juego. Formará parte del juego si las reglas lo contemplan así. Se puede pensar en un medio, hablando de los medios lúdicos en el fútbol, como utilizar cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos. Pero si, por ejemplo, uno utiliza el brazo, o digamos que alguien utiliza una herramienta para golpear el balón más fuerte de lo que podríamos hacerlo con la pierna, esos serían medios no lúdicos, la traducción más literal sería «ilúdico». Entonces, cuando hablamos de lo lúdico, nos referimos a aquello que tiene que ver con el juego, a aquello que está delimitado dentro del juego por parte de las reglas. Aquí, la actitud lúdica juega un papel central. Las reglas son fundamentales, pero las reglas no pueden funcionar sin esta actitud lúdica. Suits dice que la actitud lúdica es la aceptación de las reglas, solo por el hecho de que al aceptarlas podemos participar en la actividad que hacen posible, es decir, que no podríamos jugar al fútbol, no podríamos participar en esa actividad que consiste en golpear la pelota con

cualquier parte del cuerpo excepto con los brazos, si no aceptamos las reglas del fútbol, si cada uno juega al fútbol como quiere. Pues habría uno que agarre la pelota al modo del rugby y trate de entrar a la portería como si fuera un *try*, o habría otro que utilizará una bicicleta para correr más rápido. Suits tiene muchos ejemplos muy graciosos acerca del uso de medios que no están contemplados por las reglas, pero la actitud lúdica es justamente ese elemento que fusiona a todos los elementos y los engloba, haciendo que funcionen. Porque si uno no acepta las reglas, si uno no quiere aceptar las reglas para que la actividad sea posible, no hay actividad que valga. Lo que hacemos al aceptar las reglas es justamente aceptar que solo podemos emplear ciertos medios a la hora de alcanzar un fin determinado, siendo este el fin lúdico. Lo que hacemos, en la mayoría de los juegos, es tratar de limitar con las reglas los medios más eficientes para alcanzar la meta del juego. Por ejemplo, cuando hacemos carreras a pie, queremos ir del punto «A» al punto «B». Evidentemente, la manera más fácil, más eficiente, de ir desde el punto «A» al punto «B», es con un vehículo motorizado. Pero cuando estamos corriendo a pie decidimos que no se pueden utilizar vehículos de ningún tipo, porque el único medio que está permitido son nuestras piernas, y hemos de ir del punto «A» al punto «B» utilizando nuestras piernas, nuestro cuerpo, para cumplir ese objetivo. Entonces, esa limitación de medios más eficientes por medios menos eficientes, y la aceptación de esa limitación, es la clave en el juego. Es la que permite mantener eso que he denominado antes como el *círculo mágico* del juego. En el momento en el que hay alguien participando en un juego que no acepta las reglas, que rompe las reglas, o que está operando con otro conjunto de reglas completamente distinto, el juego se disuelve, es imposible jugar. Podemos tener reglas, podemos tener fines, podemos tener medios, podemos tener todo lo que queramos, pero si los jugadores no aceptan seguir ciertas reglas que limiten los medios a su disposición para alcanzar el fin del juego, se acabó, no hay posibilidad de jugar.



**CRT:—**Esa idea que tan bien explica Javier, da en la clave de la noción de los juegos como problemas artificiales o problemas innecesarios. Las reglas, al restringir los medios disponibles para alcanzar un fin, hacen más difícil esa consecución, ese logro, y esto es lo que Suits después va a llamar, en otras obras, la lógica de la gratuidad, que podríamos decir es la lógica constitutiva de los juegos. Es aceptar estos problemas artificiales por el simple hecho de constatar si somos capaces de resolver esos problemas artificiales. Esto va a dar en el centro de la discusión sobre el papel del jugar a juegos en la buena vida.

**NMS:—Una de las primeras advertencias que hace la cigarra, el *alter ego* de Suits, a favor de la vida ociosa o lúdica es que su visión podría estar desajustada con su tiempo, pero que quizás con los rápidos avances tecnológicos las máquinas harán todo el trabajo de los seres humanos y por lo tanto su visión no sería incorrecta. La cuestión vuelve a aparecer en el último capítulo cuando la cigarra imagina un lugar llamado «Utopía» donde el trabajo instrumental lo realizan las máquinas automatizadas y es un mundo no basado en los diversos tipos de escasez, como la económica, moral y científica, sino en la abundancia y plenitud. Teniendo en cuenta la actualidad de este tipo de cuestiones, ¿estaba pensando Suits, a través de la visión de la cigarra, en el fin del trabajo humano con el progreso de la tecnología?**

**CRT:—**Antes de adentrarnos en la pregunta, me gustaría mencionar que ya en el año 1967, Suits publica un trabajo que es muy importante, en la revista *Philosophy of Science*, que se titula «What Is a Game?»[5], donde básicamente expone las ideas que después trabaja en el capítulo tres del libro. Antes de publicar *La Cigarra*, Suits ya tiene una concepción más que rudimentaria de las ideas que después va a desarrollar en su libro. Menciono este tema porque no tenemos que pensar solamente en el año 1978, sino en los sesenta, cuando se producen unas novedades tecnológicas importantes. Entonces, es cierto que Suits se imagina un futuro en el que el progreso tecnológico ha eliminado la necesidad de involucrarse en lo que se llama actividades técnicas. Él no habla de trabajo, lo hace en algún momento, pero él habla de actividades técnicas, que son actividades que no tienen un fin en sí mismo. Esa es la distinción que él hace, y por supuesto aquí abreva de Aristóteles y de Sócrates, cuando hablan de la distinción entre actividades intrínsecas y extrínsecas, y el valor que tienen. El lugar que él imagina es *Utopía* y después habla de las utopías, con minúscula. Esto a veces genera algunas confusiones. Su preocupación es sobre el futuro de la humanidad ante este escenario. Es cierto que todavía vivimos en un mundo de escasez, donde las inequidades y las injusticias en la distribución de la riqueza se hacen más notorias. Los desarrollos tecnológicos, si hubiese voluntad política para estructurar la economía de la sociedad de otra manera, quizás permitirían que las personas tuviesen más tiempo libre y más tiempo para el ocio. El problema no es que no tengamos los medios tecnológicos, sino que el no tenerlo es una cuestión política. Me parece importante mencionarlo, porque si no es fácil pensar que Suits era un ingenuo en este sentido y no creo que lo fuese. Él



[5] SUITS, Bernard, «What Is a Game?», *Philosophy of Science*, 34, 2 (1967), pp. 148-156.

tenía en cuenta todas estas disparidades sociales, de clase, etcétera. Entonces, lo que cree es que, sin la necesidad de involucrarnos en actividades técnicas para vivir, sin tener que trabajar, las personas morirían, o de aburrimiento, o de locura. Por eso, en *Utopía* reina el jugar a juegos y Suits crea problemas. En *Utopía* no hay problemas que resolver, está todo resuelto con las máquinas que él imagina que resuelven todos nuestros problemas, pero crea nuevos problemas para poder producir, de manera tal que esa producción sea intrínsecamente valiosa, encontrando en los juegos esa oportunidad. El resolver problemas que son intrínsecamente valiosos en *Utopía* le daría sentido a la vida de los habitantes en ese mundo futuro, porque de alguna manera en su metafísica, los seres humanos somos solucionadores y solucionadoras de problemas. Al no tenerlos, en *Utopía* los tenemos que crear a través de la lógica de la gratuidad y de la actitud lúdica. Este futuro hipotético está muy de moda en discusiones actuales relativas a la automatización de nuestras vidas, y, sobre todo, de las actividades centrales en nuestras vidas como es el trabajo y las actividades técnicas. Entonces, muchos de los ensayos que leemos, las obras de ciencia ficción y el cine, hablan sobre la vida post-trabajo o post-actividades técnicas, que alcanzaríamos gracias a la robotización y otros desarrollos técnicos. En este sentido, la obra de Suits es de gran ayuda para poder visualizar, teorizar y especular, sobre cómo serían y cómo deberían ser nuestras vidas sí el futuro de abundancia y de plenitud fuese alcanzado para todos y para todas, no solamente para la élite económica.



**FJLF:**—Hay una cosa muy interesante en la obra de Suits con respecto a *Utopía*, y es que a veces no queda claro si está hablando de una sociedad futura o dando consejos que podemos seguir en nuestras vidas. De hecho, parece que hace ambas cosas. Como decía Cesar, estoy trabajando en la compilación de una de las secuelas y algunos textos sueltos de *La Cigarra.* Ya está en producción. Justamente toda la obra posterior a *La Cigarra* de Suits se centra en preguntar qué es su *Utopía*, cuál es su naturaleza. ¿El jugar a juegos conduce a la vida buena o es la clave para vivir bien? Él da por hecho que su definición de jugar a juegos es correcta. Su obra tardía se centra en hablar de *Utopía* y qué significa eso. Parece claramente convencido de que, en algún momento en el futuro, podremos ser capaces de eliminar la escasez que tenemos en nuestras sociedades, o al menos, como decía César, vamos a tener los medios para poder eliminar la escasez, y si eso sucede entonces vamos a estar en el problema que consiste en el hecho de que esas actividades a las que hemos dedicado nuestras vidas, como el trabajar, resolver problemas técnicos, ya no van a estar disponible para las personas. Suits toma eso muy en serio, parece tener muy claro que ese tipo de sociedad o al

menos algo muy cercano a ese tipo de sociedad, se va a poder alcanzar y entonces hay que poner remedio. Hay que pensar acerca de cómo va a ser nuestra vida en este tipo de sociedad. Pero, a su vez, en *Utopía*, emplea lo que se puede denominar como un presupuesto contrafáctico, en el sentido de un ideal que no podemos alcanzar y que probablemente nunca vamos a alcanzar. Es cierto que, en muchos aspectos en nuestras vidas, en sociedades como las nuestras, mucho más avanzadas tecnológicamente de lo que eran hace cuarenta y cincuenta años, sobre todo por el desarrollo de los ordenadores y de la tecnología móvil, muchos de los obstáculos, de los problemas, a los que teníamos que enfrentarnos ya no los tenemos, porque la tecnología los ha solucionado. Hoy en día no se tiene que ir al supermercado para conseguir comida. Por supuesto tampoco se tiene que cazar la comida, ni recolectarla, como tenían que hacerlo nuestros ancestros. Simplemente coges el móvil, tienes ahí tu aplicación donde puedes pedir la comida y te la traen a tu casa. Todo este tipo de cuestiones están en cierto modo eliminando obstáculos técnicos que teníamos que confrontar hace poco tiempo. Nuestras vidas se están automatizando poco a poco y, por lo tanto, estamos acercándonos a ese mundo que Suits denomina *Utopía*. La idea *Utopía* cumple las dos funciones: pensar acerca del futuro lejano, pero posible, y pensar acerca de nuestras vidas. De hecho, como decía, la secuela parece ser un tratado de ética en el que Suits formula una especie de imperativo categórico, al estilo de Kant, con el que invita a la gente a convertir los problemas que encuentran en su vida diaria en problemas de juegos, para que nuestras vidas tengan mucho más sentido y sean mucho más placenteras.



**JP:—Cigarra parece tener, en un principio, respuestas contundentes, pero en varias ocasiones Escéptica hace planteos que la dejan en aprietos. Resulta que luego Escéptica suele dejar algún detalle con alguna ambigüedad y es ahí en donde Cigarra se afirma para rebatir, no siendo el punto central, sino utilizando falacias, como la del hombre de paja, o del tercero excluido. Tenemos el caso de los juegos de papeles, donde la misma Cigarra llega a contradecirse, diciendo «creo que debemos ser muy precavidas al dar nuestro asentimiento incondicional a la tesis, ya que si hay dos tipos de juegos radicalmente distintos —gobernados por papeles y gobernados por fines— entonces tendríamos que renunciar a nuestro intento de formular una definición de los juegos». ¿Piensan que Cigarra se vale de enredos argumentativos y falacias para sostener sus fundamentos? ¿O consideran que sus argumentos son claros y sostenidos?**

**CRT:—**Es muy interesante la pregunta. Hay que tener en cuenta, ahora que lo sabemos, que Suits ha escrito varias secuelas, lo cual no parece una coincidencia. Por un lado, las secuelas responden a algunas de las críticas que se le hicieron en su momento al libro, pero por el otro continúa con el juego. Cuando uno lee el libro, está claro que Suits está jugando con el libro y con el lector. Por ejemplo, resucita varias veces a Cigarra. Cuando creemos que Cigarra está muerta, cuando la conceptualización llega a un punto final, Suits resucita a Cigarra. Lo que hace Suits al comienzo del libro es plantear un acertijo. Ese acertijo, de alguna manera, queda abierto al final del libro. La intención de escribir en forma dialógica tiene varios objetivos. Entre uno de esos objetivos, es hacerlo más atractivo para las personas que leerán, pero también busca poder continuar con el juego al que Suits nos invita a jugar. El objetivo, más directamente ligado a la pregunta, es el hecho de que, al escribir un libro en forma dialógica, Suits se autoimpone un problema innecesario para llevar a cabo su objetivo, que es presentar una definición del jugar a juegos y cuál es, o debería ser, el rol de esa actividad en la buena vida. Parecía que él mismo está jugando un juego a través del libro. Esto es fascinante. Realmente, Suits es coherente con su postura, tratando de vivir su vida de la manera en la que estaba proponiendo que deberíamos inclinarnos a vivirla, con los condicionamientos de lo que hablamos antes. Él no vivía en *Utopía*, hoy no vivimos en *Utopía*, pero en esa combinación entre «horgarras» y «cirmigas», él trataba de materializar, de llevar adelante, esa manera de vivir. De manera que, los enredos argumentativos son parte de todo este juego que él nos está planteando.



**Nicolás Martínez Sáez**
*Universidad Nacional de Mar del Plata*
martinezsaeznicolas@gmail.com

**Julio C. Pinto**
*Universidad Nacional de Mar del Plata*
Juliopinto30@hotmail.com