

Suits, Bernard, *La Cigarra. Los juegos, la vida y la utopía*, Espiritu Guerrero Editor, 2022, 254 páginas, ISBN 9789874150530

Julio C. Pinto

Universidad Nacional de Mar del Plata

Juliopinto30@hotmail.com

*«En el invierno una hormiga sacaba a airear de su hormiguero el grano que había amontonado durante el verano. Una cigarra hambrienta le suplicaba que le diese algo de comida para seguir viviendo. “¿Qué hacías tú el verano pasado?”, preguntó la hormiga. “no estuve haraganeando —dijo la cigarra—, sino ocupada todo el tiempo en cantar”. Riéndose la hormiga y guardando el grano dijo: “Pues baila en invierno ya que en verano tocaste la flauta”»<sup>1</sup>.*

Bernard Suits utiliza la fábula con la que comenzamos la presente reseña, a modo de epígrafe, para desarrollar su libro, el cual será un aporte fundamental en el ámbito de la filosofía del deporte y en la filosofía del juego. Esta obra, publicada por primera vez en 1978 bajo el título “*The Grasshoper. Games, Life and Utopia*”, cuenta con quince capítulos en los cuales trabaja una teoría de los juegos. Es importante decir que en el presente año se tradujo al español con el título *La cigarra. Los juegos, la vida y la utopía*. La obra en español cuenta con ilustraciones propias, y, por supuesto, una muy buena ilustración de portada que identifica al libro con el mismo espíritu con el que fue escrito, pero con un importante *refresh*.

Suits, quien era un filósofo analítico estadounidense, quería presentar una definición del jugar juegos, y lo hizo tomando la fábula de la cigarra y la hormiga, y repensando el diálogo que allí se encuentra. En el capítulo primero, titulado «La muerte de la cigarra», Suits introduce el carácter de todo el libro: una argumentación basada en un diálogo de estilo platónico. La cigarra había reunido a un grupo de hormigas que se habían convertido en sus discípulas. En este capítulo encontramos a Cigarra, tratando de explicar que debía dar su vida por sus ideales, fundamentados en su dedicación al juego para lograr un buen vivir. Pero ocurre algo muy interesante: la cigarra no quiere que las hormigas se conviertan en cigarras, es más, considera que es imposible que así ocurra. Cigarra se moriría porque el invierno está cerca y no trabaja, pero tampoco permitirá que las hormigas trabajen por

---

<sup>1</sup> ESOPPO, *Fábulas de Esopo. Vida de Esopo. Fábulas de Babrio*. Trad. P. BÁDENAS DE LA PEÑA y J. LÓPEZ FACAL, Madrid, Editorial Gredos 1985.

ella. A lo cual, una de las hormigas, llamada Escéptica, le dice que debe haber un equilibrio entre trabajar y jugar. Escéptica plantea que se puede ser «horgarra» o «cirmiga», una fusión entre hormiga y cigarra. Pero Cigarra vuelve a explicar que es imposible que siendo cigarra sea previsible en verano, y que, siendo imprevisible en verano, sea hormiga. Entonces, su destino es morir. Al final de este capítulo, y también en el capítulo dos, las hormigas discípulas, Prudencia y Escéptica, se detienen a reflexionar sobre un sueño que les contó Cigarra antes de morir, en el cual todas las personas que trabajan están jugando un juego, aunque se olvidaron de las reglas.

En el capítulo tres, que algunos consideran como central, Escéptica recuerda una charla que tuvo con Cigarra, en la cual construía y entregaba una definición del jugar juegos. Esta charla se dará en casi todo el resto del libro. La versión corta de la definición dice *que* «jugar a un juego es el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios», mientras que una versión más extensa de la definición, dice que:

*«jugar a un juego es participar en una actividad enfocada a dar lugar a una situación específica, utilizando solo medios permitidos por las reglas, donde las reglas prohíben medios más eficientes en favor de medios menos eficientes, y donde dichas reglas son aceptadas solo porque hacen posible dicha actividad».*

92

Los capítulos siguientes serán diálogos en los que Escéptica debatirá y pondrá en tensión elementos de esta definición, cuestionando la eficacia, las reglas, la actitud lúdica, los medios y los fines del jugar a juegos.

Por ejemplo, el capítulo cuatro tratará tres actitudes que podrían considerarse negativas al jugar juegos: las frívolas, las tramposas y las aguafiestas. Los frívolos serían los que siguen las reglas, pero sin que sus movimientos quieran alcanzar un fin. El frívolo puede querer jugar esperando otras cosas del juego, no los fines que el juego propone. También están los tramposos, que son aquellos que sí pretenden alcanzar el fin del juego, pero tratan de hacerlo violando todas las reglas que sean necesarias para lograr la victoria. Por último, se encuentran los aguafiestas; estas personas no reconocen ni las reglas ni los fines, están jugando pero no les interesa hacerlo.

El capítulo cinco se titula «El largo camino a casa», y allí Escéptica interpela a Cigarra al contarle la historia de una persona que quería volver a su casa por el camino más difícil, ya que dicha persona creía que, como es el medio menos eficaz, eso lo convertiría en un juego. Cigarra defiende su postura diciendo que faltaría tener en claro el fin, el por qué

competir. Podría ser que al tratar de ir por ese camino, por ejemplo, se determinara un tiempo de llegada.

Como hemos dicho, los capítulos irán en este sentido, Cigarra propone, Escéptica discute con actitud crítica los postulados y definiciones, y Cigarra contraargumenta, explicando y defendiendo su postura, pero principalmente su definición de jugar juegos y los elementos que esta definición conlleva.

En los capítulos diez al doce, vemos que se distingue entre los juegos abiertos y los cerrados. Los primeros tienden a ser cooperativos, mientras que los segundos son generalmente competitivos. Aquí se puede ver una clasificación que introduce un elemento que estaba en su coyuntura histórica, y es la diferencia entre capitalismo y marxismo. Lo interesante es que Suits expone, por boca de Cigarra, que «no existe un deporte distintivamente “socialista” en la Unión Soviética. (...) En Rusia, el Hockey sobre hielo es ahora la moda nacional» Y luego agrega que no observa a ningún marxista o socialista que le interese indagar en juegos abiertos, de cooperación.

Ya entrando en los últimos capítulos, vemos que Suits hace resucitar a Cigarra y esta le dirá a sus discípulas que no pudieron solucionar los acertijos que les dejó antes de morir. Entonces, en el último capítulo presentará la resolución, “esbozando la imagen de Utopía”. Utopía es un lugar donde todas las necesidades fueron resueltas por medio de la tecnología. Ya no hay necesidad de actividades técnicas. Al estar suplidas todas las necesidades es necesario el jugar a juegos, ya que la vida sería insostenible. Por esta razón, Cigarra dice que es imposible que en el presente la entiendan, dice estar en un tiempo inadecuado, como si todavía no estuviera preparada la sociedad para sus propuestas. Observa que los oficios podrían ser tomados como juegos o deportes. Pero Cigarra (o Suits), observa que las personas no querrán tener la posibilidad de pasar sus vidas jugando juegos y querrán hacer cosas «útiles», hacer sus propias cosas como, por ejemplo, su casa; acción que en Utopía ejecutaba una máquina. Es entonces, cuando plantea que se generaría una especie de revolución, donde se volvería a una situación parecida al presente.

Como conclusión, podemos decir que Suits introdujo aportes en las áreas filosóficas, pero también aportó a otras disciplinas como la Sociología y las ciencias políticas, ya que su propuesta abarca tanto las acciones de las personas, como los medios que utiliza, los fines a los que busca llegar, y las actitudes que pueden tender al cumplimiento de las reglas, o a romperlas, siempre presentando como objetivo el buen vivir. Por estas razones debemos decir que es un libro que debe ser leído, y que debe profundizarse, no sea que, como dijo Cigarra, estemos en un juego, pero que nos hayamos olvidado las reglas.