

El juego como estructura¹

Traducción a cargo de Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

emilianoaldegani@gmail.com

El dominio del juego es inmenso. Tan variadas son sus formas que no hay una sola de nuestras conductas, palabras o pensamientos que no le pertenezca en alguna medida; tan poco conciliables que nos sorprende verlas todas referidas de la misma manera. De las manifestaciones infinitamente diversas que allí resurgen y que hacen que el juego aparezca menos como una actividad particular que como una cierta *modalidad*² de toda actividad humana,³ hemos buscado sobre todo el origen en una tendencia biopsicológica que ahí encontraría su ejercicio y su satisfacción. No seguiremos este camino: es el juego, no el jugador, lo que se tematizará aquí. Procediendo en sentido contrario, consideraremos el juego como dado de hecho, en tanto una forma, para intentar detectar los elementos que componen su estructura e intentar una definición de la función que cumple.⁴

Podemos proponer de inicio una definición mínima del juego, que subraya sus características fundamentales, aquellas sin las cuales no existe. Llamaremos juego a toda actividad regulada que tenga su fin en sí misma y no tenga como objetivo una modificación útil de la realidad.⁵

¹ El presente trabajo ha sido publicado por Emile Benveniste en la revista *Deucalion, Cahiers de philosophie*, en su número 2, en el año 1947 bajo el título *Le jeu comme structure*.

² Como primera distinción Benveniste presentará el juego como una *modalidad* de nuestras acciones o actividades antes que como un tipo específico de actividad. Esta primera distinción será luego complementada con la idea de que el juego es una estructura meramente formal que ha sido vaciada de su *contenido*, es decir, que ha sido despojada de aquellos elementos e intereses que otorgaban una utilidad externa al conjunto de acciones que se articulan en su interior. En tal sentido, cualquier actividad puede devenir juego si se la realiza sin atender a una utilidad práctica posterior.

³ Casi inmediatamente el autor restringirá para su definición de juego a las actividades humanas que se encuentran sujetas a reglas.

⁴ El autor distinguirá la esfera del mundo habitual, en la que los hombres desarrollan sus actividades, de diferentes formas de excepción. Por un lado, el juego y por otro lo sagrado. El primero caracterizado por la falta de contenido, mientras que el segundo por la importancia fundamental del contenido. Es a partir de esta distinción que se encontrará la función social del juego, pues su abstracción de cualquier contenido permite realizar de un modo gratuito e irrestricto cualquier posibilidad propuesta por la conciencia del jugador en el marco de una esfera irreal o ficcional en el que desarrolla su actividad.

⁵ Como puede apreciarse, la definición propuesta solo se limita a señalar dos aspectos formales: el primero referido al carácter reglado de la actividad, y el segundo a la ausencia de finalidades externas. Este último aspecto ha sido señalado por la mayor parte de los autores que indagan la estructura formal del juego. En particular cabe

A partir de esto ya podemos ver los principales rasgos que distinguen al juego: el hecho de que es una actividad que se desarrolla en el mundo, pero ignorando las condiciones de lo «real»⁶, ya que se abstrae deliberadamente de ellas;⁷ el hecho de que «no sirve para nada» y se presenta como un conjunto de formas cuya intencionalidad no puede ser orientada hacia lo útil y que encuentran su fin en su propio cumplimiento; por último, el carácter formal y regulado del juego debe desarrollarse dentro de unos límites y

mencionar el aporte de Eugen Fink, en su trabajo *El oasis de la felicidad* en el que observa el carácter inmanente de las finalidades del juego. En sus palabras, «el fin inmanente del juego no está proyectado hacia el último fin supremo, como lo están los fines de las restantes acciones humanas. La acción lúdica solo tiene fines internos, no trascendentales» (1966, p. 14). Los fines que orientan las acciones al interior del entorno lúdico son contenidos y agotados por el juego. Sin embargo, es notable cómo en la distancia que observa el juego con relación a la utilidad, Benveniste resume otros aspectos señalados por autores como Johan Huizinga o Roger Caillois, tales como su carácter gratuito, voluntario e improductivo.

⁶ La distinción establecida por Benveniste entre la *realidad* que comporta en el entorno habitual en el que los individuos desarrollan sus actividades y la *extra-realidad* a la que el juego nos conduce al vaciar de contenido la *praxis*, no debe pensarse aquí como una distinción ontológica que opone propiamente ficción y realidad. El polo al que se contrapone la realidad superpuesta por el juego no es tanto la *realidad* o lo *verdadero* entendido en un sentido gnoseológico u ontológico sino el marco material y la constricción a finalidades prácticas que orientan el hacer habitual del individuo, es decir, esta vida corriente que es interrumpida por el carácter *autotélico* del marco simbólico que orienta las acciones al interior del juego. Mientras que el *hacer* que se realiza en las prácticas habituales es susceptible de comportar *riesgo* y *eficiencia* respecto de determinadas finalidades asumibles, el juego se orienta, y sus acciones son significadas, con relación a finalidades inmanentes a su propia esfera. Ver nota 7.

⁷ La emergencia de un marco simbólico-práctico alternativo al habitual en el desarrollo de las prácticas lúdicas es señalada por Huizinga en una clara alusión a la antropología mediante la noción de *círculo mágico*. El mismo es pensado no solo en su libro *Homo ludens*, sino en la conferencia *De lo lúdico y lo serio. Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*. En ella afirmaba que «Todo juego entraña un elemento de *enlace* y otro de *desenlace*. Durante un tiempo determinado y en un lugar concreto, el juego crea dentro del mundo ordinario otro universo propio, extraordinario y acotado en el que los jugadores se mueven de acuerdo con una ley especial e imperiosa hasta que ésta los libera. El juego *hechiza*, es decir, emite una palabra mágica, que acucia. El juego *cautiva* y atrapa en un mundo específico y figurado» (2014, p. 23). Esta primera concepción de lo que los actuales estudios sobre el juego tienden a denominar *entornos lúdicos* será continuada en la perspectiva de Caillois al advertir que los juegos separan para su desarrollo un espacio y un tiempo que asumen una nueva función (2014, pp. 37-38), pero, también, al advertir que uno de los rasgos característicos fundamentales del juego es el constituirse como una totalidad (p. 15), aquello que estudios más contemporáneos denominarán un *microcosmos*. La identificación de Benveniste del juego como la elaboración y el desarrollo de acciones en una realidad que se abstrae de las limitaciones y condiciones de la realidad habitual, se establece sin duda en diálogo con estas concepciones previas. Por otra parte, la idea de que el juego nos conduce hacia una *extra-realidad* puede emparentarse con los posteriores aportes de Fink y su noción de *mundo de juego*. Este concepto comprende la emergencia de un modo aparente e imaginario que se encuentra contenido por el carácter *autotélico* del juego (1966). Por último, puede afirmarse que esta primera característica del juego, en tanto marco de emergencia de una realidad que se abstrae de las condiciones habituales, no es independiente de su esencial sustracción del ámbito de lo útil que Benveniste señalará inmediatamente. En cierta medida, afirmar la sustracción del entorno de juego de las prácticas habituales, y el hecho de que éste se construye desatendiendo los principios de la utilidad, solo enfatizan dos aspectos de una misma naturaleza del juego: su auto-finalidad.

condiciones rigurosos y constituye una totalidad cerrada.⁸ Por todos estos rasgos, hay que decirlo, el juego se separa de lo «real», donde la voluntad humana, esclava de la utilidad,⁹ se choca en todas partes con los eventos, la incoherencia y la arbitrariedad, donde nada llega nunca a su fin previsto ni según las reglas aceptadas, donde la única certeza que el hombre posee, la de su fin, le parece a la vez inicua y absurda.¹⁰ El juego escapa a todas estas limitaciones, ya que es ante todo forma. Denominarlo «forma» es oponerlo a un «contenido» que sería la realidad misma.¹¹ Pero de ello no se deduce que el juego sea una forma vacía, la producción de actos desprovistos de sentido. La coherencia de su estructura y su finalidad interna implican, por el contrario, un sentido que es como inherente a su forma¹² y siempre ajeno a cualquier objetivo práctico: es producido por la propia

⁸ El carácter de totalidad del juego ha sido señalado por diversos autores. Caillois en *Les jeux et les hommes* señala como características principales del juego el poseer una estructura de normas, otorgar un grado de libertad y el constituirse como una totalidad. Este carácter de totalidad es uno de los rasgos fundamentales que han llevado a asociar al juego a la idea de *microcosmos*. Es decir, una esfera cerrada y delimitada que orienta y otorga sentido a lo que ocurre en su interior.

⁹ La distancia con relación a esta esfera que se subordina a la utilidad será precisamente la incorporación en un espacio en el que, al dejar de lado la eficiencia de las acciones, se permite a la conciencia realizarse libremente. De este modo frente a la total eficiencia que ostenta lo sagrado, y la eficiencia limitada de las acciones del hombre en la esfera profana, el mundo del juego aparece como un espacio totalmente despojado de eficiencia, en el que las acciones se observan gratuitas, vanas, pero, a la vez, no limitadas por el mundo profano.

¹⁰ Frente a las inconsistencias de la vida habitual, el juego muestra un espacio de orden y claridad. En este punto sigue Benveniste a Caillois para quien «las leyes confusas y enmarañadas de la vida ordinaria son reemplazadas, dentro de este espacio definido y por un tiempo determinado por reglas precisas, arbitrarias e inapelables que es necesario aceptar como tales y que aseguran el correcto desarrollo de la partida» (2014, p. 38). También Huizinga pregonaba esta idea al afirmar que el juego crea orden, y que «lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa a una perfección provisional y limitada» (2012, p. 28).

¹¹ En este tipo de afirmaciones parece otorgarse un grado de irrealidad al juego como tal, pero, como se ha señalado, su carácter irreal se termina limitando a su falta de *eficacia*, de *utilidad* y de *riesgo inevitable*. La *realidad* identificada con el contenido frente al que el juego resulta meramente *formal* se identifica por consiguiente con la esfera habitual en la que las acciones se realizan de manera eficiente en torno a la persecución de finalidades prácticas. Es decir, al ámbito de lo serio. El ámbito de lo sagrado, en este sentido, aparece como el espacio de la más extrema eficacia y del riesgo más acuciante, y es por ello que su contenido o grado de realidad es superior al del mundo habitual.

¹² El carácter *autotélico* del juego no evita que pueda entenderse la persecución de finalidades inherentes a su estructura formal y la consecución de esquemas de medios y fines al interior del mundo del juego. En este sentido, es algo discutible la afirmación de Benveniste de que el juego no tiene objetivos prácticos, pues aunque las acciones desarrolladas en el juego por definición no poseen un contenido práctico exterior, si están orientadas por un sentido práctico al interior del juego. Es decir, establecen esquemas de medios y fines para desenvolverse en el esquema de bonificaciones y penalizaciones que el juego proponga, incluso si esto se limita a la imitación o a la determinación de un estado como deseable y uno como no deseable. Autores como Fink encuentran también en el juego la posibilidad de superar la perspectiva práctica y teórica con la que el hombre se proyecta hacia las cosas de su entorno, pero, en su caso, debe interpretarse también lo práctico como lo que está orientado a las finalidades propias de la búsqueda de la preservación o el bienestar (2021, pp. 60-63). En este sentido, tanto las críticas que se le hacen al juego en la modernidad, orientadas a señalar el gasto de tiempo y energía inútil que comporta, o las aproximaciones clásicas

arbitrariedad de las condiciones que lo limitan y por las que, pasando de unas a otras, se realiza; su ser está contenido en la convención que lo rige. Si se viola una sola de las reglas que lo mantienen fuera de lo «real», el juego cesa y volvemos a la realidad.¹³ Arbitraria será, por tanto, también y necesariamente, la condición de los participantes, que se despojan de su personalidad ordinaria para asumir únicamente la que les asignan las exigencias del juego; su única función será permitir al juego realizarse. Y debe llevarse a cabo como una acción, siendo la transcripción de un esquema dado de antemano y que existe por sí mismo hasta su conclusión. Por lo tanto, es el juego el que determina a los jugadores, y no a la inversa.¹⁴ Crea a sus actores, les da un lugar, un rango, una figura; regula su conservación, su aspecto físico, incluso los convierte, según el caso, en vivos o muertos. Todo está

que tienden a considerarlo una parte del descanso necesario para el trabajo, solo están oponiendo o adecuando el juego a un sentido práctico que se impone en la vida seria.

¹³ La atención a las reglas es una condición de existencia del entorno de juego. Las reglas deben ser atendidas *so pena* de que el juego se destruya. Esto ha sido ampliamente argumentado por Huizinga al proponer diferentes formas en las que el jugador puede fracturar el *círculo mágico* que el juego propone: la actitud del tramposo, del aguafiestas o del pueril. El primero, se inscribe todavía en el marco normativo del juego e intenta torcer el reglamento a su favor trasgrediendo una o varias normas, pero, con todo, no destruye su esencia. El segundo, denominado *Spielverderber* (literalmente «rompe-juegos») se desentiende del reglamento tornando el juego imposible, o conduciéndolo hacia un nuevo marco de normas (2012, p. 30). Y el tercero, el pueril, simplemente jugando de manera fingida. Estas formas de romper el *círculo mágico* constituyen una irrupción del curso habitual de las cosas en el marco del juego. En la misma línea, Caillois en su libro *L'homme et le sacré* observa que el juego constituye una esfera convencional y frágil y que «el impacto de la realidad la destruiría inmediatamente» (2014, p. 176).

¹⁴ Esta idea será ampliamente discutida por Henriot en su libro *Sous couleur du jouer*. El autor acuerda con Benveniste que el jugador, en tanto operador lúdico, debe elegir sus acciones en el marco de posibilidades y roles que el juego le ofrece. Sin embargo, observa que sin la *actitud* específica con la que el jugador se dirige al marco de normas y los objetos del juego, no habría juego en absoluto. En sus palabras «sin este jugador, la estructura no tendría ni la forma ni el sentido de un juego. Podemos volver a la fórmula de Benveniste y decir que es el jugador el que determina el juego» (1989, pp. 122-123). Desde su perspectiva, no hay material ni forma que sea estrictamente lúdica, sino que comienzan a ser lúdicas cuando un jugador, o conjunto de jugadores, se dirigen en torno a ellas con una *actitud lúdica*. Esto, sin embargo, es compatible con la idea de Benveniste de que toda dinámica social estructurada a partir de reglas puede devenir en juego si se le abstrae su contenido, pero es precisamente de esta idea de la que surge la imposibilidad de pensar el juego a partir de su forma, como Benveniste pretende, y la necesidad de comprenderlo a partir de la conciencia de los jugadores de tal abstracción. A esta objeción puede responderse atendiendo a la crítica del filósofo Colas Duflo a la definición del juego que ofrecen Huizinga y Caillois. Duflo critica a estos autores por considerar la participación libre como una característica formal del juego. Desde su perspectiva no puede proponerse la *libertad de jugar o no* como algo constitutivo del entorno de juego, dado que esta es una *libertad metafísica* y es exterior al juego, mientras que la libertad propia del juego es una *libertad legal* (1997, p. 57). Es decir, la libertad de elegir entre las diferentes posibilidades que el juego contempla o permite, una vez que se está jugando. En el mismo sentido, podría argumentarse en favor de la posición de Benveniste, que la posibilidad de los jugadores, en tanto existentes exteriores y previos al juego, de volverse hacia la lógica interna del juego y responder a su estructura a partir de desplegar una actitud lúdica, es una decisión externa a la estructura del juego, y que el desarrollo de la actitud lúdica comienza a desplegarse cuando estos se circunscriben al marco simbólico práctico propuesto por la estructura del juego. En tal sentido, podría afirmarse que es el jugador quien hace existir al juego, pero solo en la medida en que se deja determinar por su estructura.

condicionado por el despliegue del juego, dentro de las condiciones en que éste consiste.¹⁵ Esta segunda realidad en la que el juego nos instala y nos mantiene mientras dura, no es suficiente decir que es diferente de la «verdadera» realidad. Podemos caracterizarla con mayor precisión con la ayuda de las expresiones que le aplicamos. La extensión que damos a la palabra juego aclara la representación que nos formamos de ella. Hablamos del juego de las cartas, del juego de palma,¹⁶ y también del juego de la biela,¹⁷ del juego de las instituciones, o del juego de un artista. Decimos que un actor juega,¹⁸ y que una puerta juega.¹⁹ También empleamos expresiones tan diversas como: entrar en juego; poner en juego; dar juego; hacer un juego de... La misma palabra parece significar tanto el movimiento como la restricción o el artificio o la facilidad o el ejercicio. Todo esto, que parece disímil, incluso contradictorio, está lleno de enseñanzas, pero en primer lugar sobre nosotros; el testimonio de las palabras arroja luz sobre *nuestra* concepción del juego.²⁰ No hay en esta materia una noción inmutable: donde nosotros solo vemos variedades de una misma especie, el juego de los niños y el juego de los atletas, los griegos distinguían dos

¹⁵ De la misma manera que la atención a la utilidad y lo habitual deben quedar de lado para la realización del juego, muchos aspectos particulares del jugador deben ser puestos en suspenso para su desarrollo, pues las características particulares con las que el individuo se inserta en sus prácticas habituales constituyen también una exterioridad al entorno de juego. En este sentido, Benveniste advierte que es el jugador el que es determinado por el juego, pues las acciones que este desarrolla en su interior solo pueden darse en el marco de sentido de las dinámicas que el juego establece, o el espacio de juego se vería nuevamente interrumpido por la realidad habitual. Perspectivas teóricas más recientes como el abordaje semioludológico propuesto por Óliver Pérez Latorre indagan el lugar de los jugadores al interior del entorno de juego bajo el concepto de «jugador modelo». Este tomaría elementos de las nociones de «lector modelo» de Umberto Eco, con relación al campo simbólico propuesto por el juego que los jugadores deben interpretar, y la noción de «jugador racional» de John von Neumann con relación a la búsqueda de la maximización de las acciones. Para los *Game Studies* en general, el rol del jugador al interior de las prácticas lúdicas no elimina por completo la personalidad de quien juega tal como afirma Benveniste, sino que formará un *sujeto/jugador* emergente que se da por la interacción de la personalidad del jugador, el rol asignado por el juego (la personalidad si se quiere del personaje que se representa) y el conjunto de reglas y de elementos simbólicos con los que este debe interactuar (Pérez Latorre, 2012).

¹⁶ El *jeu de paume*, o juego de palma es un antecedente de los juegos con raqueta que se popularizó en Francia en el siglo XIII, aunque contaba con distintos antecedentes más antiguos. Originalmente se jugaba con las manos, pero, con el tiempo, se agregaron al juego diferentes formas de raqueta que darán lugar a los juegos que se conocen en la actualidad.

¹⁷ El movimiento que la biela realiza en direcciones diferentes a las que requiere el mecanismo del motor. Esta acepción de juego, entendido como un margen de movimiento que posee una pieza al interior de un mecanismo que se mueve en un sentido diferente, será particularmente destacada por Caillois. El autor señala que la luz de movimiento que expresa uno de los elementos al interior de un mecanismo refleja los aspectos principales del juego: el estar determinado por reglas, pero, a la vez, ofrece un margen de libertad de acción dentro de esas reglas (2014, pp. 13-15).

¹⁸ Al igual que ocurre con el término inglés *play*, el verbo *jouer* se utiliza para jugar, pero, también, para ejecutar un instrumento musical o actuar.

¹⁹ En español la expresión sería que la puerta «tiene juego».

²⁰ Un análisis de las diferentes acepciones metafóricas que ofrece el término juego en diversos idiomas puede encontrarse en el capítulo 2 del *Homo ludens* de Huizinga. También Caillois al volver sobre estos usos metafóricos menciona mayormente las mismas acepciones que Benveniste.

realidades independientes (παίγνιον y ἄθλος) que no se les habría ocurrido confundir. Muchos idiomas hacen la misma distinción. Con esta reserva, podemos discernir, en las múltiples acepciones en que recibimos la palabra, los rasgos constantes de una definición. El hecho que ha provocado esta proliferación semántica es que cualquier ejercicio colectivo, toda «representación», toda la figuración es considerada ahora como «juego», como una imitación «no seria» de la realidad.²¹ Es su lado ficticio el que queda así subrayado. El soldado en ejercicio, el luchador en la arena, el actor en el escenario solo realizan los gestos de su papel, y los hacen hasta el final.²² Cualquier comportamiento que reproduzca la apariencia externa de una acción concertada, que imite su ritmo y desarrollo, se denominará juego. Por extensión, designaremos así un funcionamiento considerado desde el exterior, en su movimiento regular, sin tener en cuenta el resultado obtenido; hablaremos del juego de los músculos, de un mecanismo formal, de una conexión de las partes en el conjunto que las controla, pero cuya función no ha sido prevista. Así, se encuentra unificada, dentro de los términos que la traducen, nuestra representación del juego.²³ Esta se constituyó en el momento en que el término latino *jocus* (que dio origen a nuestra palabra «juego») sustituyó al término *ludus*. *Jocus* es el juego de palabras, la charla no seria, la broma; *ludus* es propiamente «entrenamiento» en todas sus formas: entrenamiento para el estudio (de ahí *ludus* «clase, escuela») o entrenamiento para el combate, ejercicio militar (de ahí *ludus* «competición; juego de circo»). La sustitución de *ludus* por *jocus*, que es la única palabra que se conserva, marca un cambio de actitud hacia estos ejercicios y esquemas, que ahora han caído al nivel de meros «juegos»²⁴.

Podemos de este modo medir el área de esta representación. Pero no estamos mejor informados sobre su naturaleza. Solo aprendemos esto: el juego se especifica cada vez más claramente como distinto de la realidad, como «no serio». Sin embargo, el juego es

²¹ En líneas generales Benveniste presenta una definición más restringida del término juego que las presentadas por Huizinga y Caillois. Su definición busca caracterizar un tipo específico de prácticas que se desentienden de la utilidad y se desarrollan en atención a fines inherentes a su misma estructura formal. En tal sentido, aunque recupera diferentes acepciones del término y busca encontrar en estas acepciones lo específico del juego, evita considerar la dimensión lúdica de prácticas habituales o confundir las dinámicas de la vida seria con el juego, sin importar las similitudes que puedan mostrar. El carácter meramente formal (sin contenido) de las prácticas lúdicas permite distinguirlas completamente de la vida seria. Pero, a su vez, este es el único criterio que distingue lo serio de lo lúdico, por lo que no tendría sentido señalar una pretendida dimensión lúdica o carácter lúdico en prácticas que se orientan hacia finalidades externas.

²² De este modo, el juego puede constar de los mismos pasos que una práctica seria. Incluso puede consistir en una representación más o menos fiel de tales prácticas. Pero su carácter excepcional, y la falta de eficiencia con la que se desarrollan las acciones en su interior con relación a objetivos externos es lo que lo diferencia de lo que en este caso serían una acción militar o una pelea.

²³ El conjunto heterogéneo de acepciones del término juego sería para Benveniste unificado por la consideración externa de las dinámicas que se articulan en las prácticas que denotan sus usos metafóricos.

²⁴ Los términos *jocus* y *ludus* serán utilizados por Benveniste para distinguir dos tipos diferentes de juego: el *jocus* entendido como juego de palabras, o relato que ha perdido su relación con una práctica o ritual, mientras que el *ludus* será pensado como un juego o ritual que ha perdido su relación con un contenido verbal. En este sentido, afirmará que el *jocus* es el mito sin ritual, y el *ludus* es el ritual sin mito.

también, a su manera, una realidad. El juego, separado de la realidad y de la vida cotidiana por sus convenciones, debe por tanto tener su propia realidad. Existe, en efecto, una realidad del juego, igual de específica, que tiene sus leyes, su necesidad, su lógica, su código e incluso su lenguaje. ¿De qué naturaleza es esta realidad particular? y ¿qué relación mantiene con esa otra realidad, que ella excluye?²⁵

El juego realiza, por intermedio de los participantes, una suerte de drama completo, de forma generalmente agonística,²⁶ que consiste en una lucha por la posesión de objetos, instrumentos o símbolos de victoria. Se juega en un agrupamiento cerrado, equipo, círculo, club, tropa, clase, etc., para el que es la razón de ser y que se dedica por completo a su realización. Entre los miembros de esta agrupación, el vínculo del juego puede ser más fuerte que un parentesco de sangre; crea el sentimiento muy fuerte de una comunidad que extrae de allí su misión, su honor, sus símbolos; los jugadores tienen una personalidad de juego, a menudo un disfraz. Todo esto ayuda a definir el tipo de realidad en la que se mueve el juego: es una realidad mística que toma prestadas de lo sagrado algunas de sus características más aparentes.²⁷

²⁵ En mi artículo «Dinámicas lúdicas y representación» busco conceptualizar esta relación entre el entorno de juego y el entorno habitual desde una perspectiva semiótica a partir de las nociones de *sistema de modelización secundaria* y *periferia simbólica* del semiólogo Yuri Lotman. En este trabajo me propongo entender la relación entre ambas esferas como un dispositivo que habilita la producción de prácticas y símbolos emergentes. En tal sentido, puede observarse también una apropiación del concepto de *mundos narrativos* de Lubomír Doležel para pensar al entorno de juego en trabajos de Antonio Planells de la Maza tales como *Videojuegos y mundos de ficción*.

²⁶ El carácter agonístico del juego, su emergencia como una forma regulada de competencia expresa la tendencia antropológica de los grupos sociales a configurar esquemas antitéticos de competencia. Esta tendencia, que encuentra su paralelo en la esfera del juego es ampliamente desarrollada por Caillois en *L'homme et le sacré*, para indagar los principios de reciprocidad que estructuran las sociedades totémicas. El mismo Huizinga, al considerar los aspectos lúdicos de la guerra señala la tendencia congénita de los grupos sociales «a ser el primero», «a ganar», aun cuando ese ganar no comporte ninguna ganancia (2012, p. 157). Sin embargo, es en el plano de esta competencia lúdica que Huizinga observa la yuxtaposición de la expresión de rivalidades, con formas de dirimir un conflicto mediante una consulta a la divinidad que se manifiesta tanto en la prueba de habilidad como en la apelación al azar. En este marco, el autor afirma que «los juegos de azar, la apuesta, el reto, y la decisión divina se hallan comprendidas, como cosa sagrada, en la misma esfera conceptual» (2012, p. 142). Esta ligazón profunda entre la esfera del juego, la esfera judicial, la guerra y la esfera de lo sagrado posee múltiples testimonios en el pensamiento medieval. Puede consultarse mi trabajo «Ejército, juego y orden social. Una aproximación a la metáfora cósmica de la justificación de la guerra en *De bello* de Juan de Legnano» en donde intento recuperar el vínculo que se establece entre el orden cósmico, la guerra y el juego en el pensamiento del jurista medieval.

²⁷ El tipo de realidad al que corresponde el juego será caracterizado por Benveniste como un espacio ficcional, con un carácter místico, en el que el juego se cierra sobre sí mismo, dejando de lado o excluyendo la realidad habitual. Sin embargo, se advierte que esta tendencia a excluir lo habitual en función de dar lugar a una realidad extravagante ya pertenece antes que al juego a la esfera de lo sagrado. Las similitudes formales que ofrece Benveniste también son señaladas por Huizinga y Caillois, el disfraz, el espacio delimitado, lo que Fink denominará el principio de diferenciación entre el espacio sagrado y el mundo profano que también se dan en el espacio de juego. Pero, en este punto, Benveniste advierte que el juego toma de lo sagrado «sus características más aparentes», pues allí donde lo sagrado se presenta como el asunto más serio, el juego es solo apariencia. Mientras que el ritual, en todo aspecto aparentemente relacionado o

Esta conclusión coincide con las que los sociólogos deducen de las formas actuales de juego. Numerosos estudios sobre el origen y el significado de la mayoría de nuestros juegos muestran supervivencias, más o menos claras, de antiguas ceremonias sagradas, danzas, luchas, mascaradas.²⁸ El juego de pelota dramatiza antiguos mitos tribales. En los juegos infantiles y las rondas se perpetúan los ritos nupciales. Los juegos de azar están destinados a consultar o influir en la suerte. Tal tipo de juegos permite todavía reconocer el recuerdo de cultos agrarios. El trompo es un antiguo *toton*²⁹ adivinatorio, etc.

De este modo aparece en todas partes una profunda relación entre el juego y lo sagrado.³⁰ Y estamos tanto más tentados de identificar ambas esencias cuanto que la pasión del jugador, que le sustrae del mundo real, se asemeja a menudo al éxtasis del fiel cuando

similar al juego, establece y restablece el ordenamiento del mundo profano, el juego solo lo exceptúa, careciendo de motivaciones ulteriores o externas. En esto sigue Benveniste las ideas de Caillois expresadas en el segundo apéndice de su libro *L'homme et le sacré*, titulado «Le jeu et le sacré», en el que el antropólogo francés afirma con gran claridad: «Yo no creo que las formas de juego y de culto, por tener el mismo cuidado en separarse del curso ordinario de la existencia, ocupen una posición equivalente en relación con este último, ni que por ello abarquen un contenido idéntico. [...] El juego, como nadie negará, es pura forma, una actividad que encuentra su fin en sí misma, reglas que se respetan solo para ser reglas. El propio Huizinga subraya que el contenido es secundario. No ocurre lo mismo con lo sagrado, que es, por el contrario, puro contenido: una fuerza indivisible, equívoca, fugaz, efectiva» (p. 174).

²⁸ Sobre la conversión gradual de prácticas asociadas a cultos sagrados en juegos infantiles tanto Huizinga como Caillois han ofrecido diversas consideraciones. Por una parte, es conocida la tesis de Huizinga de que el juego constituye una dimensión originaria de la que emergen formas culturales complejas, ya sea laicas o sagradas. Caillois advierte que junto con esta identificación que establece Huizinga del juego como el origen del ritual, existe paradójicamente otra consideración más o menos aceptada que tiende a pensar al juego como una forma de degradación de un proceso cultural relevante, en el que este perdería su contenido y se tornaría en una práctica residual despojada de sus significaciones políticas y religiosas. El carácter aparentemente contradictorio de estas perspectivas solo refleja para el autor diferentes momentos de su evolución como instituciones sociales, en las que habría un primer momento en el que determinadas prácticas no eran juegos en absoluto, y que luego a partir de ser despojadas de sus connotaciones serias han mostrado su estructura en forma aislada, que coincide con la forma de un juego (2014, pp.126-127).

²⁹ El *toton* es una perinola con varios lados rectos que tenía inscripciones en sus lados cuyo uso consistía en ponerla a girar para ver la cara que salía como resultado. Uso similar al de los dados, pero con la variante de que el *toton* podía contar con 4, 6 o 12 caras.

³⁰ [Nota de E. Benveniste] Encontramos aquí, pero para contradecirlos, algunos de los desarrollos del por otra parte notable libro de J. Huizinga, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur* (Basilea, 1944). Las presentes reflexiones ya estaban elaboradas cuando nos encontramos con esta obra, en la que solo habríamos encontrado argumentos en contra de la tesis que sostiene. Huizinga añade al juego absolutamente toda la actividad humana sujeta a reglas. Ya no es posible ver a qué se opone el juego ni, por consiguiente, en qué consiste. La cuestión fundamental de la relación entre el juego y lo sagrado queda así, en nuestra opinión, totalmente desvirtuada y, sin embargo, éste es el núcleo del problema. Lo cierto es que Huizinga arroja luz sobre el análisis de los grandes fenómenos de la cultura, mostrando a menudo de forma muy sugerente la importancia de, al menos, las formas de juego. [M. Roger Caillois, que pudo leer nuestro artículo en manuscrito, tuvo la amabilidad de indicarnos un estudio suyo (publicado en *Confluences* 10 [1946], pp. 66-77), en el que analiza y discute con penetración esta misma obra de J. Huizinga. A pesar de la diferencia de puntos de vista, sus observaciones anticipan algunas de nuestras conclusiones sobre la relación entre el juego y lo sagrado].

está en contacto con lo sagrado; es la misma exaltación, el mismo patetismo, un frenesí que puede conducir al asesinato o al suicidio.

Y, sin embargo, debajo de este cierto parentesco, discernimos las diferencias fundamentales de las cuales es necesario clarificar las principales. Lo sagrado supone una realidad, la de lo divino; por medio del rito, el fiel es introducido en un mundo distinto, más real que el verdadero. El juego, en cambio, se separa deliberadamente de la realidad. Podemos decir que lo sagrado es lo supra-real, el juego, lo extra-real. -Además, la operación sagrada tiene un fin práctico, que es volver habitable el mundo terrenal, rechazar las fuerzas hostiles, organizar la sociedad, proporcionar la subsistencia o la victoria. El juego no tiene ninguna finalidad práctica en sí mismo; su esencia reside en su propia gratuidad. Porque no podemos atribuir como fin del juego las emociones que suscita; estas emociones no son más que sus consecuencias y no se refieren a la naturaleza del fenómeno-. Finalmente, dentro de lo sagrado, las reglas muy estrictas de la ceremonia tienen cada una y en sí su propia eficacia; deben provocar la intervención de la divinidad por apelación directa y al mismo tiempo permitir a los hombres soportar sin peligro el contacto terrible y maligno de lo sagrado. En el juego, las reglas no son nada por separado y son todo en conjunto, lo que demuestra su propiedad estructuradora; sirven para delimitar el marco espacial y temporal, las «convenciones», y al mismo tiempo ellas constituyen por sí mismas el juego entero.³¹ Es por ello que, en definitiva, lo sagrado es tensión y angustia; el juego, exaltación y liberación.

³¹ En la década del setenta, a propósito de la redacción de un estudio preliminar para *Homo ludens*, Umberto Eco formulará una objeción al planteo inicial de Huizinga que en gran medida puede extenderse a la mayor parte de los estudios sobre el juego de primera mitad del siglo XX. Esta objeción estaba orientada a la falta de definición del objeto de estudio, y a la ambigüedad con la que los abordajes consideraban el término juego, al considerarlo como un concepto que remite de manera principal a una actitud por parte del jugador, pero, a la vez, como un concepto que remite a un conjunto de normas que promueven, preconizan y prescriben determinadas acciones. Esta ambigüedad estaría dada por las diferentes acepciones de los términos del inglés *Game* y *Play*, aludiendo el primero a una matriz combinatoria de normas y restricciones que se identificarían con los juegos particulares, mientras que el segundo a la actitud lúdica implicada por el jugador. En su opinión, Huizinga tiende a desatender la comprensión del juego como un conjunto articulado de normas, pero esta noción termina por reaparecer en diferentes puntos de su estudio sin ser adecuadamente tratada. En sus palabras, «no haber comprendido que hay dos significados abarcados por un mismo significante invalida todo el discurso de Huizinga, continuamente turbado por el fantasma de un juego-matriz que emerge a cada paso de su análisis a turbar la lucidez del juego-comportamiento» (1988). Podría indagarse hasta qué punto Benveniste logra sortear esta objeción presentada por Eco. La solución que ofrece su perspectiva no es del todo clara. Su planteo parece orientarse a la estructura formal del juego, es decir, a pensar el juego fundamentalmente en tanto forma, pero la variable que ofrece el autor para distinguir la modalidad de acciones que el juego constituye frente a otras prácticas no está dada en su estructura formal. No es la forma del juicio o de la guerra lo que la diferencia del juego, sino su contenido. Es decir, el hecho de que las acciones en su interior se realizan o no con atención a fines y utilidades externas. Por consiguiente, es la actitud del jugador lo que distingue el hecho de que un mismo conjunto de normas y acciones se corresponda o no con un juego. No es la forma del juego lo que lo caracteriza, sino el hecho de consistir en una mera forma. Este abordaje no da cuenta de las dos dimensiones señaladas por Eco, pero, en cierta medida, las contiene, al entender que el juego es esencialmente un conjunto de restricciones y requerimientos para la acción,

Todo opone, por lo tanto, el juego a lo sagrado. Y, sin embargo, todo se le parece también. En esta relación dialéctica reside su verdadera relación. De hecho, tienen una estructura simétrica, pero opuesta. Esta homología define el juego y lo sagrado por rasgos comunes y por una orientación opuesta. Mientras que lo sagrado eleva al hombre a lo divino, que es algo «dado» y que es la fuente de toda realidad, el juego devuelve sin riesgo lo divino al nivel del hombre y, por un conjunto de convenciones, lo hace inmediatamente accesible. Por lo tanto, el juego en el fondo no es más que una *operación de desacralización*.³² El juego es lo sagrado invertido y las reglas del juego no sirven más que para asegurar esta inversión.³³ Esto quedará más claro si mostramos en qué consiste esta transmutación y cómo se realiza.

En lo sagrado reside la eficacia suprema, la condición primordial de la eficacia humana. Nuestros actos no logran nada y permanecen para siempre en vano si su poder no está garantizado primero por la ceremonia en la que el oficiante los ha realizado en las formas prescritas y ha evocado su prototipo divino. Ahora bien, el poder de este «acto» sagrado reside precisamente en la conjunción del mito que enuncia la historia y el rito que la reproduce. Si comparamos este esquema con el del juego, la diferencia parece esencial: en el juego, solo el «rito» sobrevive, no se conserva más que la forma del drama sagrado, donde todas las cosas son establecidas nuevamente cada vez. Pero ha sido olvidado o abolido el «mito», la afabulación en las palabras pregnantas que dan a los actos su sentido

pero que debe ser tomado como un juego, desarrollado sin atención a finalidades externas, para ser considerado como tal.

Una lectura similar propone Henriot en *Sous couleur du jouer* cuando señala que el uso del término estructura que utiliza Benveniste en este trabajo es problemático para generar una comprensión de la especificidad del juego, en la medida que no existen elementos formales comunes a los diferentes juegos, sino que lo que caracteriza al juego siempre depende de la actitud de los jugadores (1989, pp. 109-111).

³² Sin excluir de esta manera al juego de la esfera de lo sagrado, autores como Fink en *Le jeu comme symbole du monde*, tienden a distinguir la esfera del juego sagrado de lo que el autor llamará las formas profanas de juego. Mientras que el primer tipo es el que coincide efectivamente con aquellas prácticas rituales en las que el juego se constituye en un ícono de la totalidad que nos permite acceder a una apertura a la totalidad trascendente, el juego profano constituiría una degradación o profanación del juego cultural. Sin embargo, comprometido con una concepción particular de la trascendencia el carácter simbólico del juego, en tanto clave simbólica de acceso a la concepción de la totalidad y su juego cósmico, debe evitar en simultáneo el carácter religioso del juego cívico como toda forma de profanación de la esfera ritual (2021, p. 202).

La idea de que el juego es el opuesto simétrico de lo sagrado sigue la tesis de Caillois (ver nota 26) y también es coincidente con la del filósofo y psicoanalista francés Jacques Henriot, tal como es formulada en su libro *Le jeu*. Para el autor el juego es esencialmente sacrilego, y se opone en todo momento al ritual. «Lo religioso y más precisamente lo sagrado excluye el juego. Como la risa, el juego corroe lo sagrado. La risa lo ataca y desprecia desde fuera, y el juego lo socava y lo destruye desde dentro. Frente a lo sagrado, el espíritu se inclina, en el juego, él domina. Por destinación, a pesar de que no siempre sea tomado en cuenta, el juego es sacrilego. No es a lo serio a lo que se opone el juego sino a lo sagrado» (1969, p. 96). Otro autor que sigue a Benveniste en este punto es el filósofo italiano Giorgio Agamben en su trabajo titulado «El país de los juguetes» en el que se contraponen el carácter fugaz del tiempo abocado al juego frente a la función ordenadora de las ceremonias y fiestas que restituyen el tiempo calendario.

³³ Una reconstrucción del debate entre Caillois y Huizinga respecto de su comprensión del carácter sagrado del juego y su recepción en Benveniste puede encontrarse en mi trabajo «El juego y lo sagrado. Miradas contrapuestas de significado antropológico del juego y del ritual».

y su virtud. Separado de su mito, el rito se reduce a un conjunto reglamentado de actos, ahora ineficaces, a una reproducción inofensiva de la ceremonia, a un puro «juego». De la lucha divina por la posesión del sol, queda un juego de pelota en el que el jugador puede impunemente – ¿acaso algún dios tuvo jamás un privilegio parecido? – tomar a voluntad del disco solar. Así es el *ludus*.

El *Jocus* ofrece una estructura parecida, pero invertida. Aquí son las palabras, no ya los actos, los que constituyen el juego. Palabras que solo tienen su propia virtud; que son proferidas «como si» tradujeran una realidad, pero bajo esta convención, aceptada por todos los participantes, de que no tienen de hecho ningún contenido real. El *jocus* se caracteriza por el carácter deliberadamente ficticio de la realidad a la que hace alusión; pero no se trata de una realidad falsificada, que sería una simple mentira; la mentira presupone o crea el mismo tipo de realidad que la veracidad, mientras que el juego de palabras, la historia «para reírse» nos reconduce a una realidad diferente admitida como tal. Parece entonces que, al revés del *ludus*, y de una manera simétrica, el *jocus* consiste en un puro «mito», al que no corresponde ningún «rito» que le dé un anclaje en la realidad.

En suma, tenemos los elementos de una definición del juego como estructura. El mismo tiene su origen en lo sagrado, del que ofrece una imagen invertida y rota. Si lo sagrado puede definirse por la unidad consustancial del mito y el rito, podemos decir que hay juego cuando se realiza solo la mitad de la operación sagrada, traduciendo solo el mito en palabras o el rito solo en actos. Se está, pues, fuera de la esfera divina y humana de lo eficiente. El juego así entendido tendrá dos variedades: *jocique*³⁴ cuando el mito es reducido a su propio contenido y separado de su rito; lúdico, cuando el rito es practicado por sí mismo y se separa de su mito. En este doble aspecto, el juego encarna cada una de las dos mitades en que la ceremonia sagrada se encuentra escindida. Por otra parte, lo propio del juego es recomponer ficticiamente, en cada una de sus dos formas, la mitad ausente: en el juego de las palabras, se hace como si una realidad de hecho la siguiera; en el juego del cuerpo, se hace como si una realidad de razón la motivara. Esta ficción permite que los actos y las palabras sean coherentes consigo mismos, en un mundo autónomo que las convenciones han sustraído de las fatalidades de la realidad.

Llevando más lejos esta definición, para verificarla, podemos afirmar que ofrece las condiciones necesarias y suficientes para la producción de cualquier juego, y para convertir en juego cualquier actividad regulada. De hecho, para que una actividad sujeta a reglas se convierta³⁵ en un juego, es necesario y suficiente que se la considere en su estructura organizada, haciendo abstracción del fin «real» que ella se propone: es juego, la justicia con su ceremonial y sus ritos inmutables, si se descuida la causa juzgada; es juego, la política, que se desarrolla entre tantas formas y reglas, si se desatiende del gobierno de los hombres; es juego, la poesía, ordenamiento de formas arbitrarias estrechamente reguladas, si se desdeña el sentimiento expresado; es juego, el culto, que es la cosa mejor reglamentada, si se separa de los mitos que actualiza; es juego, la guerra... etc. Toda manifestación coherente

³⁴ Neologismo construido a partir de la palabra latina *jocus*. Benveniste emplea primero los términos *jocus* para referir a los juegos de palabras desprovistos de ritual y *ludus* para referir a los rituales desprovistos de mito, para luego establecer dos variedades de juegos: los lúdicos y los *jociques*, que podrían denominarse con el neologismo «jóquicos».

³⁵ Literalmente «revertirse» o «invertirse en juego».

y regulada de la vida colectiva e individual puede transponerse en un juego cuando le quitamos la motivación de la razón o del hecho que le confiere eficacia.

Tal vez ahora estemos en condiciones de discernir qué es lo que en nosotros reclama el juego y encuentra satisfacción en él. El juego como estructura se refiere, sin duda, a una estructura humana que, habiéndose modelado, se adapta a ella. Si lo consideramos desde un punto de vista muy general en relación con el hombre, observamos en primer lugar que el juego está ligado al predominio de la vida subconsciente, de la que es una manifestación vital desde la primera edad. Precisamente, al liberar una actividad espontánea, corresponde a un instinto profundo. Cuando el niño adquiere la primera noción de la realidad, cuando comprende que ese mundo «útil» está compuesto de peligros, de incoherencias y de prohibiciones, encuentra refugio en el juego y compensa así el agotador esfuerzo que el aprendizaje de la realidad impone a su espíritu. Y a cualquier edad, tanto si uno se entrega a ello como si lo busca, el juego significa un olvido de lo útil, un abandono beneficioso a las fuerzas que la vida real limita y estropea.³⁶ Dentro del juego de grupo, es, más allá del inconsciente individual, un fuerte inconsciente colectivo el que encuentra satisfacción. Porque la actividad del juego en los niños corresponde a su representación nativa de las cosas, cuya esencia es mágica. Esta visión mágica, que el mundo real defrauda a cada instante y cada vez más, es la que el juego le permite experimentar: [el juego] puede identificarse con cualquiera, crear cualquier cosa, romper el reino de lo posible y lo imposible. De una época a otra, los prestigios del juego no varían: la suspensión. El rigor de lo ficticio subvierte lo real. Es suficiente con devenir esto que el juego exige y asumir los riesgos previstos para que un mundo satisfactorio e inteligible nazca de sus propias reglas.

Es necesario plantear bien esta antinomia entre el espíritu y el mundo «real»³⁷ para que se revele la autenticidad de la vida del juego y también su función. El juego permite resolver o abolir el conflicto en el que se resume la relación de la conciencia con el mundo. La conciencia está condenada a ir a tientas dolorosamente en una realidad con la que no puede convivir desde el principio, ni puede asumirla completamente, porque aunque a menudo consigue modificarla, nunca está en condiciones de comprenderla. Tal es su fatalidad. Para realizarse según su tendencia más profunda, la conciencia debe desrealizarse³⁸ según el universo. Aquí es donde el juego interviene: él figura una de las modalidades más reveladoras de esta desrealización a la que aspira el subconsciente, y por ello el juego significa libre expansión. No es esta la única prueba de ello: la imaginación,

³⁶ Siguiendo la misma intuición Fink presenta al juego, en su trabajo, *El oasis de la felicidad*, como la posibilidad del hombre de sustraerse del encadenamiento teleológico que orienta su vida práctica en busca del bienestar y recuperar el presente. El mundo de juego, a partir de su autocontención y su carácter *autotélico* permite al hombre encontrar un oasis frente al tedio y el peso de su búsqueda de bienestar.

³⁷ En esta y varias ocasiones Benveniste utiliza el término «verdadero» en lugar de «real», pero opto por la expresión «mundo real» pues su oposición o tensión conceptual no es con la falsedad como tal sino con lo ficticio, entendido como aquello que es ordenado por un conjunto de acciones que no tienen eficacia desde una perspectiva útil.

³⁸ En francés *irréaliser*, he optado por *desrealizada* para el participio e *irrealizar* para el infinitivo.

los sueños, el arte son otros. Pero el juego, y solo el juego, permite a la conciencia vivir su desrealización en un mundo que le es concedido y en el que la desrealización es la ley.³⁹

Nos encontramos, por lo tanto, en el punto donde se unen una necesidad que emana de la conciencia y una forma que ofrece el juego. La necesidad de irrealizarse se expulsa dentro de esta estructura dada y completa.⁴⁰ No habremos de encontrar en otra parte, en lo sagrado por ejemplo, la misma satisfacción, ya que lo sagrado, incluso si ha sido separado, no se encuentra menos coordinado con la vida real, que organiza; solo lo sagrado da a lo real su realidad, su consistencia, y a los hombres el poder de organizarlo y gobernarlo. Por lo tanto, la distinción entre lo sagrado y lo profano no abarca en absoluto la que existe entre el juego y la realidad; solo es paralela a ella. En la medida en que solo conserva la forma de lo sagrado y la proyecta fuera de la realidad, el juego asegura a la vez la magia de lo irreal y la consistencia de lo humano, la alegría de la libre expansión y el orden de la seguridad. Cada persona puede entonces, en la medida de su imaginación y su pasión, valorarlo nuevamente e incluso resacralizarlo en función de un mito personal.⁴¹

³⁹ En este punto sigue también Benveniste a Caillois, para quien el juego aparece como lo profano de lo profano. La jerarquía establecida por Caillois entre lo sagrado, lo profano y el juego, encuentra a este último como una forma de desvío que le quita a las dinámicas propias de lo profano su contenido, para volverlas meramente formales.

⁴⁰ Es notable que este impulso al que hace referencia Benveniste y que se expresaría de un modo paradigmático en el juego, por construir esquemas imaginarios, aquello que Huizinga denominaría «expresiones parciales de perfección», ya es señalado también por Bataille a propósito de un conjunto más amplio de prácticas. La resistencia que encuentra la conciencia al lidiar con el carácter impredecible y vinculante de la materialidad que el juego permitiría evadir temporalmente ya es confrontada y asumida a partir de la misma construcción de marcos normativos para vincularnos de un modo regular con las cosas y con los otros individuos. En este sentido, señala Bataille siguiendo a Huizinga que el juego crea orden, pero que la misma existencia de las reglas o leyes expresa un miedo a la violencia, subyace la anomia siempre posible que da lugar y razón de ser a esas normas.

⁴¹ En este último pasaje Benveniste parece dejar lugar a la comprensión de un proceso inverso al de desacralización, en el que las prácticas de juego puro sean investidas nuevamente de contenidos sagrados. Esta última posibilidad, apenas planteada por el autor, permitiría vislumbrar una lectura menos antinómica de las tesis de Benveniste y de Huizinga en torno del juego y lo sagrado. Véase por ejemplo mi trabajo «El juego y lo sagrado» en donde se realiza un contrapunto entre ambas posiciones.