

Johan Huizinga

Homo ludens



Alianza editorial
El libro de bolsillo

Título original: *Homo ludens*
Traducción de Eugenio Imaz

Primera edición: 1972
Tercera edición: 2012
Octava reimpresión: 2022

Diseño de colección: Estrada Design
Diseño de cubierta: Manuel Estrada
Fotografía: Amador Toril

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

- © A. Huizinga - Scholvinck, 1954
 - © Emecé Editores, S. A., Buenos Aires, 1968
 - © Alianza Editorial, S. A., Madrid, 1972, 2022
- Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid



ISBN: 978-84-206-0853-2
Depósito legal: M. 21.386-2012
Printed in Spain

Si quiere recibir información periódica sobre las novedades de Alianza Editorial, envíe un correo electrónico a la dirección: alianzaeditorial@anaya.es

Índice

9	Introducción a modo de prólogo
13	1. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural
54	2. El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje
80	3. Juego y competición, función creadora de cultura
123	4. El juego y el derecho
139	5. El juego y la guerra
163	6. El juego y el saber
183	7. Juego y poesía
207	8. Papel de la figuración poética
222	9. Formas lúdicas de la filosofía
239	10. Formas lúdicas del arte
262	11. Las culturas y las épocas <i>sub specie ludi</i>
294	12. El elemento lúdico en la cultura actual
323	Notas

Introducción a modo de prólogo

Cuando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber*.

Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. Quien se dé por satisfecho con esta

conclusión metafísica hará mejor en abandonar el libro. La vieja ilusión no es, sin embargo, objeción bastante que nos obligue a renunciar a la idea que considera al juego como un factor en todo lo que se da en el mundo. Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla. Podrán encontrarse huellas de esta concepción en todos mis escritos a partir de 1903. En el año 1933 fue objeto de esta idea mi discurso rectoral de Leyden *Over de grenzen van spel en ernst in de Kultuur* (Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). Cuando reelaboré este ensayo para unas conferencias en Zúrich y en Viena (1934) y, más tarde, para otra en Londres (1937), le puse como título *Das Spielelement der Kultur* y *The Play Element of Culture*. En ambas ocasiones se me quiso cambiar las expresiones correspondientes por *in der Kultur* e *in Culture*, y las dos veces suprimí la preposición y restablecí el genitivo. Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. No me interesaba entonces, como no me interesa tampoco ahora, en este estudio más elaborado, articular el concepto juego, si se me permite la expresión, en el concepto cultural.

En la presente obra el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en primer lugar, como función biológica. En ella se emplean los recursos del pensar científico-cultural. Se encontrará que, en la medida de lo posible, apenas hago uso de la interpretación psicológica del juego, sin escatimarle por ello importancia, y que tampoco aplico conceptos y explicacio-

nes etnológicos, aun en el caso en que me veo obligado a presentar hechos de esa especie, sino en medida muy limitada. Así, por ejemplo, no tropezará el lector más que una sola vez con la expresión «mágico» y ni siquiera una con la de «mana» u otras parecidas. Si mi demostración tuviera que adoptar forma de tesis, una de ellas rezaría así: la etnología y las ciencias afines conceden poca importancia al concepto de juego.

Al ofrecer mi libro al público me asalta el temor de que a pesar de todo el trabajo que me ha supuesto, vaya a ser considerado por muchos como una improvisación con deficiente prueba. Pero el destino de un autor que se ocupa de problemas de la cultura supone que, en ocasiones, tiene que pisar terrenos que no conoce lo bastante. Pero era algo imposible para mí llenar todas las lagunas científicas antes de escribirlo y me ha sido mucho más fácil respaldar cada detalle con una cita. La cuestión era ésta: escribir el libro ahora o no escribirlo nunca. Escribir acerca de algo que me era entrañable. Y me decidí a escribirlo.

J. Huizinga

Leyden, 15 de junio de 1938.

1. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto. Pues bien, este juego retozón de los perritos constituye una de las formas más simples del juego entre animales. Existen grados más al-

tos y más desarrollados: auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores.

Podemos ya señalar un punto muy importante: el juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.

La psicología y la fisiología se esfuerzan por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos. Tratan de determinar la naturaleza y la significación del juego para asignarle su lugar en el plan de la vida. De una manera general, sin contradicción alguna, se suele tomar como punto de partida de cualquier investigación científica que el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil. Los numerosos intentos para determinar esta función biológica del juego son muy divergentes. Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un im-

pulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio en la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad¹.

Todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica. Se preguntan por qué y para qué se juega. Las respuestas que dan en modo alguno se excluyen. Se podrían aceptar muy bien, unas junto a otras, todas las explicaciones que hemos enumerado, sin caer por ello en una penosa confusión conceptual. Pero de esto se deduce que no son sino explicaciones parciales, porque, de ser una de ellas la decisiva, excluiría a las restantes o las asumiría en una unidad superior. La mayoría de las explicaciones sólo accesoriamente se ocupan de la cuestión de qué y cómo sea el juego en sí mismo y qué significa para el que juega. Abordan el fenómeno del juego con los métodos de mensura de la ciencia experimental, sin dedicar antes su atención a la peculiaridad del juego, profundamente enraizada en lo estético. Por lo general, no

se describe la cualidad primaria «juego». Frente a todas estas explicaciones podemos adelantar una pregunta: Muy bien, pero ¿dónde está el «chiste» del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma.

Este último elemento, la «broma» del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica. El vocablo holandés *aardigheid* es, en este aspecto, muy característico. Se deriva de *aard*, que significa a la vez especie y también esencia, ofreciendo así testimonio de que el asunto no se puede llevar más lejos. Esta imposibilidad de derivación se expresa de manera excelente, para nuestro moderno sentimiento del lenguaje, en la palabra inglesa *fun*, bastante nueva en su significación corriente. En francés, cosa sorprendente, no tenemos equivalente de este concepto. Y, sin embargo, es éste el que determina la esencia del juego. En el juego nos encontramos con una categoría vital absolutamente primaria, patente sin más para cada quien como una totalidad que, seguramente, mere-

ce este nombre mejor que ninguna otra. Tendremos, pues, que esforzarnos en considerar el juego en su totalidad y valorarlo así.

La realidad «juego» abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego, el jugar, como algo independiente, peculiar, aunque su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general. No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.

Pero, quiérase o no, al conocer el juego se conoce el espíritu. Porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia. Ya en el mundo animal rompe las barreras de lo físicamente existente. Considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por puras acciones de fuerza, es, en el pleno sentido de la palabra, algo *superabundans*, algo superfluo. Sólo la irrupción del espíritu, que cancela la determinabilidad absoluta, hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible. La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; so-

mos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.

Quien dirige su mirada a la función ejercida por el juego, no tal como se manifiesta en la vida animal y en la infantil, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto del juego allí mismo donde la biología y la psicología acaban su tarea. Tropezaba con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Siempre tropezará con el juego como cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida «corriente». Dejemos, por el momento, la cuestión de hasta qué grado el análisis científico puede ser capaz de reducir esta cualidad a factores cuantitativos. Lo que nos interesa es, precisamente, esa cualidad, tal como se presenta en su peculiaridad como forma de la vida que denominamos juego. Su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social. Se empeña en comprender el juego en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador. Y si encuentra que descansa en una manipulación de determinadas formas, en cierta figuración de la realidad mediante su trasmutación en formas de vida animada, en ese caso tratará de comprender, ante todo, el valor y la significación de estas formas y de aquella figuración. Tratará de observar la acción que

ejercen en el juego mismo y de comprenderlo así como un factor de la vida cultural.

Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora, y tras ella, un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo.

Ahora bien, en el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica.

El objeto de esta investigación consiste en hacer ver que el empeñarse en considerar la cultura *sub specie ludi* significa algo más que un alarde retórico. La idea no es del todo nueva. Fue ya muy general y aceptada en el siglo XVII, cuando surgió el gran teatro secular. En la pléyade brillante que va de Shakespeare a Racine, pasando por Calderón, el drama dominó el arte poético de la época. Uno tras otro, los poetas compararon al mundo con un escenario donde cada uno desempeña o juega su papel. Parece reconocerse así, sin ambages, el carácter lúdico de la vida cultural. Pero si examinamos con mayor atención esta comparación habitual de la vida con una pieza teatral, nos daremos cuenta de que, concebida sobre bases platónicas, su tendencia es casi exclusivamente moral. Era una nueva variación del viejo tema de la vanidad, un lamento sobre la liviandad de todo lo terreno y nada más. En esta comparación no se reconocía o no se expresaba que el juego y la cultura se hallan, en efecto, implicados el uno en el otro. Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura.

En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio. Esta oposición permanece, al pronto, tan inderivable como el mismo concepto de juego. Pero mirada más al pormenor, esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija. Podemos decir: el juego es lo no serio. Pero, prescindiendo de que esta proposición nada dice acerca de las propiedades positivas del juego, es muy fácil rebatirla, pues si en lugar de decir «el juego es lo no serio», decimos «el juego no es cosa seria», ya la oposición no nos sirve de

mucho, porque el juego puede ser muy bien algo serio. Además, nos encontramos con diversas categorías fundamentales de la vida que se comprenden igualmente dentro del concepto de lo no serio y que no corresponden, sin embargo, al concepto de juego. La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír. Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal la función, llena de sentido, del juego. El aristotélico *animal ridens* caracteriza al hombre por oposición al animal todavía mejor que el *homo sapiens*.

Lo que decimos de la risa vale también de lo cómico. Lo cómico cae asimismo bajo el concepto de lo no serio y, en cierto modo, se halla vinculado a la risa, puesto que la excita. Pero su conexión con el juego es de naturaleza secundaria. En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador. Los animales jóvenes y los niños pequeños son, en ocasiones, cómicos cuando juegan; pero ya los perros mayores, que se persiguen uno a otro, no lo son o apenas. Cuando encontramos cómica una farsa o una comedia no se debe a la acción lúdica que encierran, sino a su contenido intelectual. Sólo en un sentido amplio podemos denominar juego a la mímica cómica, que provoca la risa, de un payaso.

Lo cómico guarda estrecha relación con lo necio. Pero el juego no es necio. Está más allá de toda oposición en-

tre sensatez y necesidad. Sin embargo, también el concepto de necesidad ha servido para expresar la gran diferencia de los estados de ánimo. En el habla de la Edad Media tardía la pareja de palabras *folie et sens* coincide bastante bien con nuestra distinción juego-seriedad.

Todas las expresiones del grupo conceptual, cuya conexión sólo vagamente se capta, y al que pertenecen las de juego, risa, diversión, broma, lo cómico y lo necio, tienen de común el carácter inmediato, no derivable, de su concepto, carácter que ya adscribimos al juego. Su *ratio* reside en una capa especialmente profunda de nuestro ser espiritual.

Cuanto más nos empeñamos en perfilar la forma lúdica de la vida con respecto a otras, en apariencia emparentadas con ella, más se pone de relieve su profunda independencia. Todavía podemos avanzar en esta separación del juego de la esfera de las grandes antítesis categóricas. El juego está fuera de la disyunción sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado.

Si, por lo tanto, no podemos hacer coincidir, sin más, el juego con lo verdadero ni tampoco con lo bueno, ¿caerá, acaso, en el dominio estético? Aquí nuestro juicio comienza a vacilar. La cualidad de «ser bello» no es inherente al juego como tal, pero éste propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza. Ya en las formas más primitivas del juego se engarzan, desde un principio, la alegría y la gracia. La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más

bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza.

Quedamos, pues, que con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente. El concepto «juego» permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social. Así, pues, tendremos que limitarnos por ahora a describir las características principales del juego.

Tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las formas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis. Tendremos que ocuparnos, pues, de competiciones y carreras, de exhibiciones y representaciones, de danzas y música, de mascaradas y torneos. Entre las características que podemos discriminar, algunas harán relación al juego en general, otras, en especial, al juego social.

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. Naturalmente que en este caso habrá de entenderse la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada al problema del determinismo. Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven ni en el niño; tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto, no hacemos sino parapearnos tras una x y, si colocamos tras ella la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principio. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego.

Con esto tenemos ya una primera característica principal del juego: es libre, es libertad. Con ella se relaciona directamente una segunda.

El juego no es la vida «corriente» o la vida «propia-mente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a

una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace «como si...», que todo es «pura broma». El siguiente caso, que me refirió el padre de un niño, ilustra con especial claridad cuán profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando «al tren». Acaricia al nene, pero éste le dice: «Papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad». En este «como si» del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario. Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente, cancela por completo la designación de «pura broma». Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. La oposición «en broma» y «en serio» oscila constantemente. El valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio. El juego se cambia en cosa seria, y lo serio, en juego. Puede elevarse a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio. Estas cuestiones difíciles se nos irán presentando ordenadamente tan pronto como nos ocupemos, con más detalle, de la relación del juego con la acción sagrada.

Provisoriamente se trata de una definición de las características formales propias de la actividad que denominamos juego. Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este «algo» que no pertenece a