

Reseña de: Suits, Bernard (2022). *La cigarra: los juegos, la vida y la utopía*. Trad. Francisco Javier López Frías y Cesar R. Torrers con ilustraciones de Lawerta. 1ª edición. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Espíritu Guerrero Editor.

ISBN: 978-987-4150-53-0

Wenceslao García Puchades: "Reseña de: Suits, Bernard (2022). *La cigarra: los juegos, la vida y la utopía*", ILEMATA, Revista Internacional de Éticas Aplicadas, n° 40, 143-145

Kretchmar (2019), uno de los filósofos más destacados de la filosofía de la actividad física y del deporte, señala que este texto ha sido durante décadas la base de la conceptualización del juego. Igualmente, Hurka (2019), coordinador de la segunda y tercer ediciones del original de *The Grasshopper*, sostiene que dicha obra, a pesar de no ser muy conocida en ámbitos fuera de la filosofía del deporte, ha sido uno de los textos filosóficos más remarcables del siglo veinte. Y aunque en las últimas décadas el texto de Suits ha comenzado a extenderse tanto en el ámbito filosófico como en otras disciplinas, se trata de una obra que no ha tenido influencia más allá de la esfera académica anglosajona. Como muestra de ello, cabe mencionar que la primera traducción del texto original data del 1995 y fue realizada al turco. Y aunque en la última década ha sido traducida al chino, italiano, japonés, polaco y portugués, todavía no se había realizado al castellano. La traducción de los filósofos del deporte César R. Torres y Francisco Javier López Frías tiene como principal meta suplir dicho vacío y acercar al lector hispano el texto de Bernard Suits.

La cigarra: los juegos, la vida y la utopía, que recibe su nombre de la fábula de Esopo *La cigarra y las hormigas*, se desarrolla principalmente como una discusión extensa sobre qué significa "jugar a un juego". Aunque podría ser entendido como una respuesta a la famosa reivindicación de Wittgenstein acerca la imposibilidad de definir un "juego", es algo más que eso. El texto de Suits es una reflexión sobre el significado de la vida. La consigna filosófica que mueve el discurso de *La cigarra* es un mundo utópico en el que todo el significado de la vida, y de cualquier acción que en ella realizan las personas, equivaldría al de jugar a juegos. "Utopía" es el nombre de dicho lugar imaginado en el

que cualquiera podría tener acceso a cualquier bien que quisiera. Utopía supondría un mundo donde toda actividad es completamente voluntaria y no es necesaria ninguna actividad instrumental, dado que en él existen computadoras muy eficientes que proveen a las personas de aquello que necesitan. Para Suits, en estas condiciones ideales, la actividad más intrínsecamente valiosa a la que sus habitantes podrían dedicar su vida sería la de jugar a juegos.

Suits desarrolla *La cigarra* como argumentación de esta idea y utiliza para ello el recurso del enfrentamiento dialógico de personajes que hizo servir Platón en sus *Diálogos*. En concreto, el diálogo se lleva a cabo entre la maestra socrática, Cigarra, y sus discípulas, las hormigas Escéptica y Prudencia. El texto desvela desde el comienzo cual es el fin de Cigarra, a saber, defender la idea de que jugar a juegos es “el *ideal de la existencia*” (227). Pero dicha tarea requiere partir de una definición clara de qué significa “jugar a un juego”:

El jugar a un juego es el intento de alcanzar una situación específica [fin prelúdico], utilizando solo los medios permitidos por las reglas [medios lúdicos], donde las reglas prohíben la utilización de medios más eficientes en favor de medios menos eficientes [reglas constitutivas], y donde las reglas son aceptadas solo porque hacen posible tal actividad [actitud lúdica] (62).

O en su versión “de bolsillo”, como “el intento voluntario por superar obstáculos innecesarios” (62). Así, al igual que Sócrates, Cigarra irá sometiendo su definición a posibles objeciones, utilizando como interlocutoras a sus discípulas. Para ello no dudará en acudir a nuevas parábolas y personajes de ficción que le permita ilustrar con claridad sus argumentos y contrargumentos.

Cabe señalar que la definición construida por Bernard Suits ha tenido una influencia considerable dentro del ámbito de la filosofía del deporte. Basta con realizar una búsqueda en las dos revistas internacionales más importante del ámbito -*Journal of the Philosophy of Sport* y *Sports, Ethics and Philosophy*- para comprobar la cantidad de literatura académica que se ha generado al respecto. Sin embargo, en *La cigarra*, los juegos resultan importantes para Suits solo en la medida en que están relacionado con la vida y su Utopía, ofreciendo al lector una fuente para pensar su vínculo con la sociedad. El autor presenta en el texto un mundo utópico que es simultáneamente inevitable e imposible: una sociedad imaginada que se autodestruiría tan pronto como la alcanzáramos. Así, en las últimas páginas del texto, Cigarra describe a sus discípulas una visión en la que cuenta lo que pasaría a sus habitantes con el paso del tiempo:

si sus vidas eran solamente juegos, entonces apenas son dignas de ser vividas. Así motivados, comenzaron a engañarse a sí mismos a creer que las casas hechas por personas eran más valiosas que las casas hechas por computadoras, y que los problemas científicos solucionados desde hacía mucho tiempo necesitaban resolución. Entonces, comenzaron a persuadir a otros de la veracidad de estas opiniones e incluso llegaron tan lejos como a representar a las computadoras como las enemigas de la humanidad. Finalmente, promulgaron legislaciones proscribiendo su utilización. Entonces pasó más tiempo, y a todo el mundo le pareció que el juego de la carpintería y el juego de la ciencia no eran juegos en absoluto, sino tareas de vital importancia que debían desempeñarse para la supervivencia humana. Así, aunque todas las actividades aparentemente productivas del ser humano eran juegos, no se creía que fueran juegos. Los juegos fueron relegados una vez más al papel de meros pasatiempos útiles para rellenar los huecos entre nuestros emprendimientos serios (245)

En este sentido, *La cigarra*, al igual que toda la literatura utópica, nunca puede ser interpretada al margen de su contexto cultural. La utopía aquí descrita no debería entenderse simplemente como un instrumento que nos hace pensar en un futuro imposible, sino como una invitación

a considerar los valores que atribuimos a actividades cotidianas como el trabajo y el juego, así como la manera en que estos valores han sido construidos y cómo podrían ser cambiados. En este sentido, Mitchell (2020) nos invita a pensar el papel que Suits le concede a las “reglas constitutivas” dentro de su definición de juego desde un punto de vista político. Pero la lectura política de *La cigarra* es una entre muchas otras. Por ejemplo, Kretchmar (2009) nos propone leerlo como una “filosofía antropológica” que aspira a orientar nuestra existencia material; Bäck (2008) nos sugiere entenderla como una “fábula postmoderna” (2008); y López Frías (2017, 2019) nos invita a entender Utopía desde el ideal regulativo kantiano como una crítica a la modernidad. En ello reside la grandeza del texto de Suits. Un texto que merece ser leído no solo por la claridad de sus definiciones o el rigor de sus diálogos, sino por la ambigüedad de sus parábolas.

Por lo que respecta a la traducción al castellano, cabe decir que los traductores han sido capaces de ser fieles tanto al contenido como al estilo burlesco de la publicación original. Tarea cuanto menos compleja atendiendo a la cantidad de juegos de palabras, chistes, rimas, poemas y canciones que Suits incluye en su texto original. Destaca, igualmente, el uso de las ilustraciones y la tipografía, tal y como Suits las utilizó en su *opera prima*. Excelente trabajo, por tanto, del dibujante Lawerta, quien ha sido capaz de actualizar las ilustraciones originales sin abandonar con ello su fidelidad al contenido de cada capítulo.

En resumen, *La cigarra: los juegos, la vida y la utopía* es un texto de filosofía único que desarrolla disertaciones filosóficas a través de un estilo humorístico que facilita su lectura. De esta manera, puede que cuando el lector finalice la obra no esté de acuerdo con muchas de las conclusiones filosóficas, sin embargo, no le quedará duda alguna sobre lo grato que le ha resultado su lectura, así como lo ingenioso de sus argumentos.

Wenceslao García Puchades

Universidad de Valencia

<https://orcid.org/0000-0002-0919-9816>

Referencias

- Bäck, A. (2008). The Paper World of Bernard Suits. *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2), 156-174.
- Hurka, T. (2019). Introducción. En T. Hurka (Ed.) *Games, Sport, and Play. Philosophical Essays* (pp. vii-xx). Oxford: Oxford University Press.
- Kretchmar, R. S. (2006). The Intelligibility of Suits’s Utopia: The View from Anthropological Philosophy. *Journal of the Philosophy of Sport*, 33(1), 67-77.
- Kretchmar, R. S. (2019). A revised Definition of Games, An Analysis of Grasshopper Errors, Omissions, and Ambiguities”. *Sport, Ethics and Philosophy of Sport*, 13(3-4), 277-292
- López Frías, F. J. (2017). A Kantian View of Suits’ Utopia: “a kingdom of autotelically-motivated game players.” *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), 138-151.
- López Frías, F. J. (2019). Bernard Suits’ Response to the Question on the Meaning of Life as a Critique of Modernity. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(3-4), 406-418.
- Mitchell, L. (2020). Reconsidering “The grasshopper”: On the reception of Bernard Suits in game studies. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 20(3).