

## REVISIÓN CRÍTICA DE LA CATEGORÍA ILINX DE CAILLOIS Y LA CONTINGENCIA ILINX-AGON DESDE LA ACCIÓN MOTRIZ EN LOS JUEGOS

### CRITICAL REVIEW OF THE ILINX CATEGORY OF CAILLOIS AND THE ILINX-AGON CONTINGENCY FROM MOTOR ACTION IN GAMES

Autor: Dr. Vicente Navarro-Adelantado (Universidad de Laguna, Spain). Correo electrónico: vnavarro@ull.es

Recibido: 16.08.2023

Aceptado: 11.12.2023

#### Resumen

Este artículo es un ensayo acerca de la revisión crítica de la categoría ilinx de Caillois respecto a la motricidad puesta en acción por el jugador, y de cómo éste participa de un juego versátil en la conjunción de las categorías ilinx-agon, que Caillois entendió como no viable. Es postulado que la categoría ilinx guarda dentro de sí la acción motriz, su organización y adaptación a las situaciones de juego; sin esta ampliación en su concepto, no puede explicarse en toda su extensión el fenómeno de cómo el movimiento del jugador se convierte en acción motriz específica para cada situación lúdica. Se debate acerca de que la regla evidencia el grado de estructuración e institucionalización de un juego o deporte, en distintos niveles de intensificación de la acción motriz, no siempre bajo un ludus correspondiente a una situación completamente reflexiva, pausada o de gran codificación. Los juegos y deportes poseen muchas formas de juego donde la regla se concreta en situaciones rápidas y con tomas de decisiones sobre las mismas acciones, las cuales remiten a una conjunción ilinx-agon más allá de la propuesta caillosiana. La clasificación de Caillois también puede ser vista como un sistema de categorías, susceptible de elaboración para la observación sistemática, ya que dispone de gran dinamismo para asumir todas las formas de jugar de las actividades humanas. En consecuencia, los aspectos estudiados forman parte de la operativización y objetivación del ilinx y del ilinx-agon.

**Palabras clave:** juego, juego motor, sociología del juego, clasificación de los juegos

#### Abstract

This article is an essay about the critical review of Caillois' category of ilinx in relation to the motricity put into action by the player, and how they participate in a versatile game at the conjunction of the ilinx-agon categories, which Caillois understood as unfeasible. It is postulated that the ilinx category contains within itself the motric action, its organization, and adaptation to game situations; without this expansion in its concept, the phenomenon of how the player's movement becomes specific motric action for each ludic situation cannot be fully explained. The debate revolves around the idea that rules evidence the degree of structuring and institutionalization of a game or sport, at different levels of intensification of motric action, not always under a ludus corresponding to a completely reflective, paused, or highly coded situation. Games and sports have many forms of play where the rule is concretized in fast-paced situations and with decision-making on the same actions, which refer to an ilinx-agon conjunction beyond the Caillosian proposal. Caillois' classification can also be seen as a system of categories, amenable to processing for systematic observation, since it has great dynamism to assume all forms of playing human activities. Consequently, the aspects studied are part of the operationalization and objectification of ilinx and ilinx-agon.

**Keywords:** game, motor game, sociology of play, clasification of games

## Introducción

Los juegos y los hombres de Roger Caillois (1967) es una obra frecuentemente referida para el estudio del juego, con vocación sociológica y anclaje cultural, siempre en revisión (Macé, 2013; Di Filippo, 2014; Rivero, 2016), a pesar del paso del tiempo. En este libro, Caillois propone una clasificación de aparente gran sencillez y elocuente transversalidad lúdica, influenciada solo en parte por Huizinga (1938), con quien compartió la visión cultural del juego, pero menos respecto a la manera de profundizar en lo lúdico (Caillois, 1967; edición de 1986, pp. 27-28). El autor se adelantó a la interpretación de la asociación de los juegos señalando caracterizaciones y significaciones de las sociedades, tal y como hicieron Roberts, Arh y Bush (1959); también coincide en alguno de los factores del neoevolucionismo de los juegos y deportes propuestos por Blanchard y Cheska (1985), como la contabilidad de las sociedades complejas. Caillois redujo a unas pocas categorías de juegos lo que consideró la actividad lúdica relevante y significativa; a estas categorías añade dos criterios que coadyuvan a interpretar dos realidades caracterizadoras del juego según sea más espontáneo o más serio.

El planteamiento cultural de Caillois justifica los juegos en un modelo general de sociedad (Di Filippo, 2014, p. 24), lo cual nos lleva a dos problemas; el primero, es cierto apriorismo categorial (Wendling, 2002, p. 43) y, el segundo, al difícil encaje con el relativismo cultural (Levi-Strauss, 1955; Sazbon, 1970; Dauzat, 2012). La particularidad de las culturas y el paso del tiempo ha sido suficiente para constatar que los cambios sociales han alterado el valor clasificador de los juegos, o si se ha producido una intensificación de algunas de las categorías y sus asociaciones. Es evidente que la propuesta de Caillois, aun poseyendo valor interpretativo, no profundiza al nivel de una antropología científica, luego parecería precipitado asumir unas clases de juegos para las culturas; sin embargo, las categorías pueden ser útiles cuando hay culturas que comparten juegos o formas de jugarlos. Así, categorizar juegos, siempre se adentra en el jugar y en los juegos, ganando, además, capacidad interpretativa y operacional cuando las categorías se amplían con criterios que permiten abarcar con más precisión los fenómenos lúdicos de una sociedad.

La clasificación de los juegos, que postula Caillois (1967), se establece mediante los criterios de *paidea* (juego infantil) y *ludus* (juego del adulto), para las categorías *agon* (enfrentamiento, competencia frente a otro u otros), *alea* (azar, suerte), *mimicry* (fantasía, mimetismo) e *ilinx* (vértigo, torbellino de movimiento). La propuesta de Caillois goza de cierta reputación y es citada como referencia por numerosos estudiosos de los juegos; esta reputación significa que se alcanza un anclaje interdisciplinar. Un hecho relevante es que Huizinga no incluyó el concepto de *ilinx*, se trata de una incorporación de Caillois al observar actividades de caos y prácticas de éxtasis de distintas culturas, cierta tendencia lúdica de la sociedad de su tiempo y de la misma civilización, así como por asociación con el juego infantil más espontáneo y vivencial. De toda esta complejidad del juego, este artículo hurgará en la solidez del *ilinx* respecto a la ubicación de la acción motriz puesta en práctica en el juego motor y en el mismo deporte; todo ello, asumiendo los límites inconmensurables de un ludismo universal en las culturas, pero con un acercamiento globalizador respecto a otras próximas.

Ciertamente, siempre es injusto juzgar a un autor más allá de su tiempo. A veces, es fructífero encontrar transversalidades (González Alcantud, 1993, pp. 224-256). Al hablar de juego deportivo, González Alcantud (1993, p. 251), nos sorprende cuando vincula este tipo de juego asociándolo con la clasificación de Caillois con el *ilinx* y el *agon*, pero sin continuar este camino interpretativo; como veremos, esta asociación fue rechazada por Caillois (1967/1986, p. 127).

Conviene decir que la clasificación de Caillois (1967) describe planos distintos, centrándose en la caracterización de cada uno de los tipos de juegos, lo que crea un problema de homogeneidad en las categorías, que no cumplirían los principios de exhaustividad y ser mutuamente excluyentes. Este problema de no surgir de un único criterio de homogeneidad lo salva con los criterios de *paidea* y *ludus*, que le dan dimensionalidad y hacen entendibles los fenómenos lúdicos reales a través de las conjunciones cailloisianas, dando lugar a seis (1986, pp. 125-126); entre las seis conjunciones, se encuentra la de nuestro interés: la conjunción *ilinx-agon*. Pero Caillois desecha esta conjunción porque la considera como la antinomia de la regla (p. 127), que vincula al criterio *ludus*, para la actividad lúdica que se abre paso y organiza las acciones del jugador, en contraposición con la actividad más espontánea propia del criterio *paidea*. Al excluir esta conjunción anterior, se queda fuera la mutua implicación en el fenómeno lúdico de la acción cinestésica y rápida, para distintos niveles de organización de esa motricidad, y del enfrentamiento, donde ambos fenómenos adquieren significación conjunta.

Entonces, ¿cómo ha de ubicarse el juego motor en esta clasificación? La pregunta tiene dos vertientes útiles; la primera es desde el punto de vista del estudio del juego, porque el juego motor es una caracterización más del juego, se nutre de él y ha de ubicarse en su conocimiento general; en segundo lugar, porque, si la clasificación es válida, también ha de tener utilidad para la categorización objetiva de cara a la investigación, manejada como un sistema de categorías (Esta cuestión se aborda en la última parte del artículo). De partida, hay dos cuestiones que aparentan ser deficitarias para comprender el juego motor en la propuesta de Caillois (1967); una es que el *ilinx* es descrito como un concepto psicologicista (ver cita, a continuación); y la otra cuestión es que hay un principio de ‘razón suficiente’ en la acción motriz para que el *ilinx* pueda darse como fenómeno, es decir, el *ilinx* es una acción vertiginosa, constitutiva del movimiento, y expresada en la acción motriz del jugador, sin ella no se explica.

*ilinx*. Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de producir una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad (...)

Es sumamente común que la perturbación provocada por el vértigo se busque por sí misma: no citaré más ejemplo que el de los ejercicios de los derviches bailadores y de los voladores mexicanos. (Caillois, 1986, p. 58)

El autor plantea el *ilinx* con significación de actividad vertiginosa, más que apreciar el contexto en el que el *ilinx* se muestra —aparte del hecho cultural que lo motiva—, que no es otro que los distintos grados de la adaptación motriz para resolver cada situación, igualmente motriz. Ciertamente, el concepto de *ilinx* es más complejo para Caillois (1978), pues lo plantea en el plano corporal, intelectual y moral; nuestro interés se reduce solo al plano corporal. De este modo, el vértigo del columpio pertenece a un nivel del *ilinx*, pero también le pertenece en otro grado la acción de perseguir en un juego de persecución. En cuanto a un grado de menor adaptación motriz al que nos referimos, por tratarse de un giro espontáneo, el autor describe un *ilinx* inequívoco, y dice:

Girar rápidamente sobre sí mismo, todo niño conoce también el modo de llegar a un estado centrífugo de huida y de escape, en el que el cuerpo tiene dificultad en recobrar su equilibrio (...) (Caillois, 1986, p. 60)

De hecho, Caillois ve la acción motriz como la provocadora del *ilinx*, pero no el mismo *ilinx* como una organización motriz, que para él es un estado.

También las provocan tratamientos físicos diversos: la pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio. (Caillois, 1986, p. 60)

Quizá, Caillois estuvo influido por un criterio purista de paidea para concebir el ilinx, ya que le servía en bandeja el polo más extremo del juego alocado, arrebatado, frente al juego más reflexivo y reglado del ludus. También, cabe que la influencia del juego funcional, de pura actividad motriz, que describió Piaget (1938, 1945), y su situación en el desarrollo infantil en tres grandes formas estructurales de juego (juego funcional o sensoriomotor, juego simbólico y juego de reglas) inspirase la visión lúdica de Caillois para establecer contenidos y vínculos en su clasificación y, en particular, en la concepción psicologicista seguida (impulso, emoción y estado de arrebató) para el ilinx. Pero la acción motriz no es exclusiva del mundo infantil, tiene juegos de ilinx que se distribuyen por todo el espectro paidea-ludus, porque esta acción es inherente a la voluntad y puesta en práctica del jugador que domestica el ilinx con más o menos presencia de la regla. Se trata del juego motor, caracterizado por la acción motriz, pues implica un proceso de realización del jugador, de acoplamiento de la conducta motriz (Parlebas, 1981), y de un juego más o menos estructurado. Dicho de otro modo, el estado del ilinx descrito en el jugador por Caillois se muestra en otras formas de jugar con reglas sencillas u otras veces más codificadas.

En definitiva, cualquier juego motor debería tener acomodo en el ilinx; para esta asimilación, se requiere una ampliación de la categoría ilinx y su relación con otras formas de jugar.

### **Un nuevo abordaje para el ilinx y para la conjunción ilinx-agon**

Como se mencionaba anteriormente, Caillois (1986, pp. 125-136) alude a que los juegos requieren la asociación de las cuatro categorías, estableciendo seis conjunciones posibles. Entre estas conjunciones, unas las valora como conjunciones prohibidas, otras como conjunciones contingentes, y otras como conjunciones fundamentales. La asociación entre el ilinx y el agon es incluida por Caillois entre las conjunciones prohibidas, al ver el ilinx más como un arrebató o èlan (ímpetu vital para Château), incompatible con la regla, que entendida como una motricidad adaptada y domesticada por la habilidad motriz. Caillois señala que esta asociación ilinx-agon supone «la negación estricta de un esfuerzo controlado» (p. 127), pues «Ambas destruyen las condiciones que definen el agon: el recurso eficaz a la destreza, a la fuerza y al cálculo; el dominio de sí, el respeto a la regla (...)» «Decididamente, la regla y el vértigo son incompatibles» (p. 127) [sic]. Iremos desgranando que esta conjunción prohibida no es tal sino una conjunción contingente, y que la regla no es obstáculo para manifestarse un ilinx más o menos disciplinado en el comportamiento de los jugadores. Es decir, nos adentraremos en la contingencia de la acción motriz basada en la asociación ilinx-agon, y en que el ilinx cabe ser visto como la misma acción motriz que canaliza lo vertiginoso del movimiento del jugador, no solo una sensación de movimiento que afecta al equilibrio.

La bondad de esta clasificación es la combinación de dos criterios interpretativos para cuatro categorías que abarcan a todos los tipos de juegos. Con esta clasificación, Caillois pasó de la interpretación del juego a la de los juegos y la situó en un análisis social (Morillas, 1990). Además, el autor consigue así dar transversalidad a la sistematización categorial de los juegos, alumbrando un sistema de categorías cuando propone las asociaciones o conjunciones. Con este planteamiento, la clasificación de Caillois es capaz de estudiar los juegos como actividades moldeadas, pertenecientes a un amplio espectro lúdico, respondiendo a las manifestaciones sociales y en un marco teórico transcultural. Sin embargo, el problema de las categorías y sus conjunciones es de mayor profundidad cuando se trata de dar objetividad a los juegos y los comportamientos lúdicos susceptibles de ser observados. Observar el ilinx es posible, porque es un fenómeno percibido externamente y, también, observarlo respecto a su

contingencia con el agon, porque es una estructura donde se da una estabilidad a los comportamientos de los jugadores a través de la costumbre y la regla. De ahí, la necesidad de un abordaje clarificador del concepto de ilinx en el conjunto del continuo paidea-ludus.

Ante la orfandad de una teoría general del juego, la propuesta de Caillois es proyectada desde una sociología a partir de los juegos (Caillois, 1967b, p. 16) y ha superado las expectativas del autor al servir como contenido interpretativo en otros campos del análisis del fenómeno del ludismo. Esta cuestión es cada vez más necesaria, porque, a veces, la clasificación de Caillois se está utilizando superficialmente, por lo que se perjudica la posibilidad de encuentro entre distintas disciplinas. Esto ocurre con la ludología (Frasca, 1999, 2003), las ciencias de la actividad física y el deporte (Navarro, 2002; Felkers, Mulder and McLean, 2015; Rivero, 2016) y, más recientemente, el estudio de los videojuegos (Frasca, 2003; Juul, 2003, 2005; Jensen, 2013; Brock, 2016), quienes, en sus publicaciones, muestran el interés por esta manera de encontrar una interpretación común para abordar el análisis del juego. El trasiego por otras disciplinas y temáticas, más allá de la preocupación original de Caillois, nos hace preguntarnos acerca de si esta clasificación guarda validez respecto a una teoría general del juego, que trace el contexto del comportamiento de juego y, en consecuencia, si ayuda a comprender suficientemente el abordaje de la acción motriz en los juegos motores.

La propuesta de Caillois abre la puerta a un punto de encuentro del análisis del juego desde diversas perspectivas académicas e investigadoras. Tiene sentido que el diseño de la trama de los videojuegos (Frasca, 2003) haya encontrado en la clasificación de Caillois los elementos o mecánicas propias del diseño y desarrollo de estos juegos de entretenimiento o de aprendizaje. Esto ha supuesto incorporar una ludología (Frasca, 1999, 2003) al estudio de los videojuegos dentro de la perspectiva social. Quizá sea porque el videojuego ha logrado reunir con equilibrio la acción, como habilidad manual o coordinativa más o menos inmersiva, el simbolismo del contexto narrativo y de los personajes, y las interacciones entre los personajes establecidas en las reglas (González y Navarro, 2016). Es decir, una relación armoniosa y necesaria entre las cuatro categorías caillosianas: agon, alea, mimicry e ilinx. Precisamente, los videojuegos activos (Beltrán-Carrillo et al., 2011; González et al., 2017) nos acercan más y más a los juegos motores.

El juego motor también muestra este equilibrio armonizador, sobre todo en el juego infantil —balanceado de manera diferente en el juego motor del adulto—, entre la habilidad motriz, el simbolismo que guía dando sentido a la actuación del jugador, la incertidumbre de las situaciones, y el orden de la regla (normatividad del simbolismo colectivo [Navarro, 2002, 2005] o reglas formales del juego). Entonces y como se ha ido apuntando, la adaptación y puesta en práctica de la motricidad pertenece al ilinx, el simbolismo y la ficción a la mimicry, el control de la incertidumbre se corresponde con la alea, y cuando la regla establece los límites sobre el cómo actuar o cómo son las reciprocidades entre los jugadores, nos adentramos en los logros y metas de los juegos de agon, alcanzados mediante la competencia o enfrentamiento más o menos codificada y estructurada.

Como decíamos, la complejidad derivada de la clasificación de Caillois, organizada bajo criterios y categorías, nos conduce a ver el juego desde ambas vías; de ahí que interesa el alcance preciso de la hibridación de categorías para los mismos criterios de paidea y ludus. La interpretación del juego motor desde la clasificación de Caillois resulta comprensible y útil cuando se analiza el juego con reglas, porque la regla actúa como continuum entre el juego poco estructurado (paidea) y el juego más estructurado (ludus). La razón de dar sentido a la regla bien sea de orden personal o social, puede estar en que en el espectro de los criterios paidea-ludus aparecerá una práctica menos estructurada —diferente a como juega un animal—, un juego que se abre al simbolismo o a alguna participación de los demás. Por ejemplo, la subcategoría ilinx-agon explicaría los juegos motores en los que se trata de conseguir un

logro personal de carácter motor y donde se resuelve un problema igualmente motor; a su vez, esta subcategoría permite entender el comportamiento infantil de un juego de persecución, pero también el comportamiento de un juego deportivo.

En la clasificación de Caillois hay claves interpretativas para servir de lugar común de análisis teórico del juego; en consecuencia, sus categorías y criterios facilitan un nivel de interpretación que toca la raíz de todas las formas de juegos. Si nos detenemos en el criterio de *paidia*, es preciso superar la concepción de no-regla, porque así se da dimensionalidad al continuo *paidia-ludus*. De este modo se pueden albergar las actividades menos estructuradas respecto a la codificación de las normas sociales; es decir, esto permite considerar una protorregla en la *paidia* más polar y una regla formal para el *ludus* más institucionalizado. Por ejemplo, una niña que juega al columpio puede jugar ajena a todo o puede adecuar su tiempo de práctica a la espera de otros niños que quieren hacer uso del columpio; es decir, que puede aparecer una protorregla de baja codificación para su tiempo de balanceo. También, puede darse un columpio donde más de un niño se balancea de manera colaborativa, adecuando sus contrapesos e impulsos a un eficaz balanceo; de modo que se trata de un columpiarse en cooperación donde ha de sumarse el uso del cuerpo para el impulso. Porque no es posible hablar de un todo complejo sin las partes polares de ese todo, sin juegos que son excluidos debido a una idea de regla formal. Al relativizar la regla y centrar el *ilinx* en la acción motriz, en todas sus formas, la clasificación de Caillois se transversaliza y muestra validez interpretativa procedente de un espacio teórico compartido y extensivo para todos los campos interesados por los juegos.

### **La acción motriz como referencia del *ilinx*, y el *agon* como condición agregada**

Parece poco acertado desvincular el *ilinx* de las acciones motrices con que resuelve un jugador una situación de un juego de persecución. Es evidente que el *agon* (enfrentamiento, competición) no explica completamente este fenómeno de la persecución entre adversarios, pero sí se completa con la situación vertiginosa que significa perseguir a otro jugador en medio de otros jugadores o evitar ser capturado. Esta situación no es posible justificarla in extenso sin recurrir a la acción motriz. La cuestión es acariciada por Vernes (1967, p. 355-356, 359-360, 384-386) cuando desarrolla el capítulo *Jeux de compétition* —en una obra dirigida por Caillois—, al verlo como un juego de velocidad, a cuyos juegos atribuye «una gran animación», equivalente a los juegos de pelota y a los juegos de lucha (p. 359). También, es percibido el concepto de *ilinx* más amplio —o menos restrictivo, según se mire— por Cazeneuve (1967, p. 684), en el capítulo *Jeux de vertige et de peur*, cuando dice:

«Il faut donc élargir la définition de l'*ilinx* conÇu comme mode d'activité ludique lorsqu'on veut en attendre l'essence. Car ce n'est pas seulement le mouvement rotatif ou le balancement qui, en changeant par l'intermédiaire du corps et par ses déplacements les rapports du sujet à lui-même et au monde, produisent une impression et une satisfaction comparables á celles que peuvent donner les sports de compétition (...) me ce sont en réalité toutes les activités de tension, de détente, de déséquilibre physique, et tous les moyens possibles de détraquer ou de changer même légèrement la façon de s'appréhender soi-même qui, dans certaines conditions, peuvent entre dans cette catégorie particulière des jeux (...). Quid s'étudie le jeu, quand on en veut cerner les contours, les conditions de l'action important autant que l'action elle-même»

Si bien Cazeneuve apunta esta aproximación a la acción motriz involucrada en el enfrentamiento del deporte, trata de seguir el concepto de *ilinx* sin perder de vista las características atribuidas al juego por Huizinga (1938) (actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada, ficticia). A pesar de todo, el autor especula con la obligación o regla impuesta por otras personas para despejar esta opción fuera del *ilinx*; no obstante, asocia la pasión del *ilinx* en el *bridge* o en el tenis.

«C'est peut-être plus vrai encore pour l'ilinx que dans les autres domaines. Tel homme est passionné de bridge ou de tennis», (Cazeneuve, 1967, p. 686).

Parece que un ilinx purista y kantiano del juego deja fuera una manera de jugar basada en el hecho mismo de que la acción corporal desemboque en acción motriz organizada. Como se ha apuntado, este es el ejemplo del juego de persecución y, como ya se ha comentado, esta cuestión es resuelta por los criterios paidea-ludus y por la conjunción ilinx-agon.

La acción motriz es la causa del fenómeno por el que el ilinx se hace posible, es decir, se trata de un principio de causa dentro del principio de razón suficiente. La motricidad, puesta en acción por el jugador por medio de la adaptación motriz a la tarea, y su efecto sobre la vivencia del jugador, no queda expresada como tal por Caillois (1967). Esta visión inicial del ilinx —a nuestro juicio, reduccionista— centrada en el arrebató o impulso (élan), de movimiento poco estructurado y espontáneo, conduce al autor a relacionarlo con el placer y la libertad del juego. (1986, pp. 63-65). Quizá, esta sea la razón de que se centrara a veces más en una descripción del ilinx en su naturaleza psicologicista y sensoriomotriz más estricta y no en situarlo en todas las versiones que poseen los juegos motores, vistos desde la acción motriz. Sin embargo, Caillois ve el movimiento del juego como algo sensorial y, algunas veces, expresándolo como un añadido al vértigo más puro («También, las provocan [sensaciones vertiginosas] tratamientos físicos diversos: la pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida [...] p. 60), y centra así lo nuclear y más representativo de la categoría. Sin duda, el ilinx define un atributo de la acción lúdica, pero no es el todo de esa acción, porque la perturbación del movimiento cuando se juega supera la organización cinestésica de lo vertiginoso; de este modo lo vertiginoso del ilinx pasa de ser predicado a ser lo que constituye o sustantiva la categoría. Como categoría, ilinx habría de abarcar a toda la organización de la motricidad, que es lo mismo que decir a todas las conductas motrices en un contexto de significación lúdica. Entonces, el ilinx es parte integrante de la coordinación motriz que da paso a la acción motriz, y el agon se suma a la realidad del juego motor como un agregado al ilinx. Dicho de otro modo y en un juego de equipos, no se podría correr persiguiendo a un adversario para capturarlo sin vincular el ilinx en el conjunto del fenómeno.

Por eso el ilinx, sin soporte constitutivo de la motricidad, no es capaz de interpretar la acción motriz, porque carece del proceso donde se ajusta y regula la motricidad. Es el conjunto de actuación del jugador lo que define la acción motriz (Parlebas, 1981); es decir: el ilinx remite a la acción motriz, al contextualizar el comportamiento del jugador.

Igual que el motivo para la visión del juego en Huizinga (1938) fue un ludismo idealista, agonístico y cultural, con emergencia de un deporte que se desvía de su idea de juego, para Caillois (1958, 1967), el giro conceptual son los juegos y sus conjunciones. La sociedad globalizada es fruto de un cambio constante a favor de una rica variedad de juegos que han hecho aflorar un patrón de práctica donde lo corporal se manifiesta en la conducta motriz del jugador. Quizá, ahora, el peso de la regla sea menor para muchos juegos y deportes que son propios del ilinx que lo fue en época de Caillois; esto explica, por ejemplo, que una actividad extrema pueda ser practicada de manera libre o institucionalizada como deporte, o que, en un juego de persecución con escasas reglas, pueda ser más significativa la conjunción ilinx-agon para su práctica.

El interés de centrar el debate en la conjunción ilinx-agon, con el propósito de examinar cómo el agon es un agregado del ilinx, es trascender el ilinx como concepto ampliado, que crece a la par que se vincula a otros tipos de juegos. Como se ha comentado, el autor sostiene que la contingencia de un fenómeno compartido entre el agon y el ilinx no puede darse, describiéndola como una 'conjunción prohibida'. Según Caillois, «(...) es claro que el vértigo no podría llegar a asociarse con la rivalidad reglamentada, sin desnaturalizarla al punto», «Decididamente, la regla y el vértigo son incompatibles» (1986, p. 127). Para entender esta afirmación del autor hay que decir que éste deduce

sus categorías de las referencias lúdicas de diversas culturas y, seguramente, siguiendo su línea de crítica a Huizinga, para señalar que los juegos «deben marcar en lo profundo los tipos de sociedad (...) sospecho que pueden servir para clasificarlos, a su vez (...) Se trata de determinar la importancia que dan las distintas sociedades a la competencia, al azar, a la mímica y al trance» (p. 144). Es decir, su interpretación de los juegos procede de dos bloques de sociedades, las sociedades de la confusión ('primitivas', para el autor) y las sociedades de la contabilidad (sociedades complejas modernas; también, más tarde, apuntado por Blanchard y Cheska) (p. 146). Es posible que esta división allanara el camino interpretativo del ilinx de Caillois, a favor de un estado de trance unido al vértigo del movimiento. El autor postuló la conjunción agon-alea, que desarrolló del vínculo habido en los juegos de la competencia y la suerte, pero se alejó del ilinx-agon, perdiéndose esta oportunidad que hoy tan elocuentemente se aprecia en los juegos motores cuando confluye el enfrentamiento.

Caillois apuntó a una teoría ampliada de los juegos desde una perspectiva sociológica (1986, p. 106), pero sin abordar en esa profundización las diferencias en la estructuración de los juegos motores, planteándose cómo los grupos se organizan y estabilizan sus comportamientos bajo el influjo de diversos niveles de reglas. En definitiva, la nueva conjunción y contingencia ilinx -agon, alude a un aporte real de un conjunto diversificado de juegos para nutrir el fenómeno que describe la acción motriz, y requiere un ilinx ampliado.

La práctica de la acción motriz resulta ser una interinfluencia, si nos situamos ante un amplio tipo de juegos motores que van desde el juego menos estructurado hasta el juego más codificado, como es el juego deportivo (Parlebas, 1981). Si analizamos el juego motor desde esta mutua influencia entre el jugador y la estructura, apreciaremos que parece haber más subjetividad a la hora de jugar en la pura paidia que en el ludus, jugado este último bajo una codificación e institucionalización siempre más objetiva. Por eso, parece conveniente examinar la acción motriz integrada en la categoría ilinx, que tiene distintas versiones bien interpretadas, en paralelo, desde el desarrollo (juego infantil) o desde la cultura (juegos tradicionales vertiginosos, deportes de riesgo y de carácter extremo), o desde la propia acción del jugador. También, el análisis merecería trasladar el ilinx, con la diversidad de sus juegos motores, a un continuo entre la paidia y el ludus. En consecuencia, el concepto de ilinx parece comportarse más como una estructura de juego, que fluctúa en su estructuración, capaz de ofrecer el conjunto del espectro de juego desde la paidia hasta el ludus, donde la puesta en acción, del juego y el jugar, siempre manifiesta esta conjunción entre ambas.

A pesar haber incluido Caillois el ilinx-agon como una conjunción prohibida (1986, p. 127), en vez de contingente, el autor (p. 64) reconoce que sería temerario reducir el ilinx, al afirmar que esta categoría no pertenece a una sola clase («Ésta [ilinx] no es característica de una sola clase de juegos: se encuentra en el boxeo, en la lucha libre y en las peleas de gladiadores»). Parece contradictorio reconocer el boxeo y la lucha solo en la categoría agon, porque se olvida lo sustantivo del fenómeno, pues no se puede entender ni se puede aplicar sin la acción motriz puesta en práctica. Es posible que la elección de estas palabras clásicas (agon, alea, mimicry, ilinx) para describir actividades caracterizadoras del juego haya sido un punto de confusión, ya que el agon clásico implicaba ya una práctica determinada. Podríamos decir que ilinx y agon, antes que simbióticas en una misma realidad, son, por separado, condiciones necesarias que requieren una revisión como categorías; paralelamente, se habría de señalar los juegos que muestra la realidad actual en distintos campos.

La acción motriz puede ser vista, entonces, como motricidad puesta en acción o, dicho de otro modo, como adaptación de la motricidad a las condiciones sobre las que se juega —entre ellas, el enfrentamiento—, pues la acción motriz es resultado del movimiento del jugador que trata de organizarse ante la demanda de la situación. La acción motriz se ordena y se muestra como conducta motriz, es su aspecto externo, de manera que dispone la

situación motriz (Parlebas, 1981, 1988); precisamente, el enfrentamiento en el juego propio del agon es un complemento o añadido de la acción, cuyo desempeño es motriz. En consecuencia, el ilinx es sustantivo al movimiento corporal y el agon, respecto a la contingencia ilinx-agon, es un agregado del ilinx, porque la acción motriz puede darse en circunstancia de logro personal del jugador o de enfrentamiento con otros; el carácter mayor o menor de la regla sobre la acción motriz le da más o menos énfasis al ilinx pero no lo excluye en ningún momento de la ecuación interpretativa, de la que es parte sustantiva. Pensemos en un juego de persecución... El ilinx y el agon conforman una nueva propiedad categorial (dimensión) de la acción motriz, pues despliega habilidad motriz que se adapta al problema motor y se manifiesta como conducta motriz, y lo hace en la pugna personal del logro del juego individual o del logro con relación a otros (juego cooperativo, juego deportivo). Es decir, esta conjunción adquiere contingencia en el marco de la incertidumbre ilinx-agon, generando expectativas propias de las acciones motrices puestas en una suerte de reciprocidades. En consecuencia, Caillois acertó al describir el ilinx en más de una clase de juegos, pero redujo su visión al centrarse en la concepción del agón clásico de los juegos y deportes de oposición, sin advertir que la acción motriz es la que despliega una interacción motriz significativa dando así sentido a una subclase de juegos ilinx-agon.

El origen de la subclase ilinx-agon nos remite a explicar cómo esta manera de jugar se comienza a fraguar en la infancia. Conviene ahora mirar un poco más el ilinx desde el comportamiento infantil y el proceso de consolidación de la regla. Si vemos una acción motriz en situación, las condiciones de la acción motriz no son las mismas para la infancia respecto a la edad adulta. Siguiendo los criterios de Caillois, en la infancia la paidea ayuda a entender el ilinx y, también, el ludus señala una manera de jugar más sosegada, reflexiva y ordenada. Entonces, cabe decir que hemos de tener en cuenta la influencia de la autorregulación del niño las situaciones individuales e, igualmente, en las relaciones con otros jugadores, porque se trata de un comportamiento específico en el juego, que va cambiando según un proceso de interés lúdico y madurativo. Si nos detenemos en la última etapa de la infancia hasta la edad adulta, la regla constituye la clave para ordenar las situaciones y las adaptaciones de las acciones motrices, que son muy ricas en cuanto a motricidad en forma de juegos motores. En la conjunción ilinx-agon se puede apreciar cómo la acción motriz experimenta un proceso de vinculación en el proceso de asimilación y aplicación de la regla en el juego. La regla es así contenido (social) y procedimiento (tipo de regla, estructura de la regla), porque se necesita jugar con otros. De este modo, se entiende el planteamiento de Caillois en la relación con la categoría ilinx bajo el criterio de paidia, pero no la exclusión por motivo de la regla, que se plantea de manera polarizada. La matización de la regla y su presencia como acción motriz, es verla como un continuum en el que se encuentran un abanico de libertad domesticada en los juegos motores. Así, se comprende mejor el arrebató o èlan (Caillois, 1986, p. 71; Bianu, de Smedt y Varenne, 1990), es decir, la pugna del jugador por el descontrol frente al control autorregulado del movimiento; en el primer caso, se interpreta por el deseo placentero en el juego, más centrado en el proceso; en el segundo caso, se concibe por el interés en conseguir el logro buscado por el jugador dentro de los márgenes del convenio social.

El adulto ha aportado un enriquecimiento de la contingencia ilinx-agon con los deportes. Esta cuestión se desprende constantemente del planteamiento de Blanchard y Cheska (1986), para quienes la competición tiene muchas formas culturales, pero no se puede describir solamente en una categoría de juegos y requieren una combinación de destreza física, estrategia y suerte, y que todo juego puede incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (p. 35). Particularmente, asistimos a una intensificación de una forma moderna —a veces, tecnológica— de ilinx. En la actualidad, nuestra sociedad muestra una tendencia a los deportes de riesgo, sobre todo los deportes extremos (puenting, bungee jumping, rafting, snowboard, parkour, barranquismo, etc.); se trata de una clara tendencia en el desarrollo de deportes de las últimas décadas. El gusto por el riesgo en las actividades deportivas nos sitúa en una 'sociedad del riesgo' (Beck, 1996); así, resulta contradictorio que una sociedad que nos

protege genere la ambigüedad de actividades deportivas extremas de riesgo y extremas, que nos remiten a una versión particular del ilinx. De nuevo, también, un ilinx ligado al agon, ahora encaminado a la práctica que intenta dar seguridad a la vez que generadora del peligro, pero que es un enfrentamiento con el medio (medio natural, medio urbano...). La categoría ilinx se ha potenciado con el añadido del adulto de nuevas condiciones de la acción en un contexto de riesgo que implica al individuo en busca de superación personal, y otras veces en comparación con otros, como ocurre en estos ejemplos anteriores de la contingencia ilinx-agon.

En definitiva, el ilinx consta de una acción motriz domesticada por la regla, más o menos codificada, que busca orden para controlar el riesgo, y que necesita la superación propia del agon y, unas veces, la referencia de los demás para obtener el logro. De modo que la acción motriz es constitutiva del ilinx, y queda por valorarse la trascendencia en cuanto al método para aproximarnos al fenómeno.

### **Una clasificación potente que expresa gran dinamismo en sus criterios y categorías**

Para dar más potencial a la clasificación de Caillois, se necesita ampliar la categoría ilinx a toda la acción motriz y abrir así la interpretación de la conjunción ilinx-agon. Ello no es una cuestión menor, porque la clasificación caillosiana consigue de este modo cumplir los principios de exhaustividad y mutua exclusividad de un sistema de categorías y trae consecuencias para la investigación observacional.

La subclase ilinx-agon da muestras de gran dinamismo. De hecho, el fenómeno de la acción motriz, llevada a la realidad de los juegos, implica de algún modo a otras categorías y contingencias. Esto sucede con la relación de la alea con la incertidumbre. La clasificación de Caillois da muestras de verdadero dinamismo cuando se activan los criterios paidea-ludus respecto a las categorías. La infancia es un mundo donde se forjan las variables más ricas de la clasificación de Caillois, abriéndose a muchas formas de jugar y de juegos. El desarrollo infantil justifica un juego vinculado a su mundo, que cambia en paralelo con el cambio experimentado por los niños. Este fenómeno lúdico no excluye de anidar sus juegos en alguna de las categorías de Caillois, aunque no es posible hacerlo sin recurrir a una parte de la paidia. El deporte es un agon, por su competencia y esfuerzo de superación, y también es una alea, por su nivel y control de la incertidumbre por parte de los jugadores y, ¡cómo no!, un ilinx al aportar el hecho de la acción motriz puesta en práctica. Ver la alea solo como una categoría de puro azar es negar cómo los jugadores tratan de reducir la incertidumbre y de obtener ventaja en cada situación que provenga de la acción propia o de otros jugadores; de esto derivan comportamientos estables cuando hay regla, pues esta permite conocer expectativas de comportamiento a través del rol. Expresado de otra manera y en los juegos motores, el azar es probabilidad en presencia las condiciones que derivan en reglas, y lo probable permite conocer a priori algo posible de lo que podrá ocurrir cuando se juega. En consecuencia, la interdependencia conceptual del agon para la alea y tomando el significado del ilinx, visto desde la acción motriz puesta en situación, es relevante para captar el valor de un sistema de categorías con dinamismo y capaz de observación de la conducta motriz, desde el juego menos estructurado hasta los juegos y deportes.

El juego infantil con reglas muestra un uso y práctica de la regla variado durante la infancia, que puede darse más cerca o más alejado del ilinx, según sea asumida la práctica de la regla, con lo cual implica a otras categorías propuestas. Esa relativización de la regla hace que todas las actividades lúdicas no pueden ser concentradas en una forma de juego social de adultos; es decir, la actividad socializadora ya se da en la infancia, y se corresponde con una acción motriz con más o menos codificación. La realidad del juego y de la regla en la infancia y en la edad adulta reflejan el dinamismo de las categorías y criterios con un cambio progresivo, un continuo con distintas calidades de uso de la regla, es decir entre distintos juegos.

Ciertamente, la polarización paidea-ludus justifica que hay un juego motor que se manifiesta como juego espontáneo, y también un juego deportivo que se muestra con reglas explícitas y rigurosas, como ocurre en el deporte. Pero la acción motriz se presenta en los juegos motores siempre en un contexto de control motor, de adaptación al logro que busca el jugador, sin menoscabo del movimiento desbordado y el disfrute de un ilinx más cailloisiano. No es siempre un ilinx desordenado, puede ser un ilinx sin reglas pero reiterado, como sucede en el juego del columpio, donde el jugador adapta su acción motriz a modo de pseudoregla sin superar el ámbito personal. Que esto, a la hora de jugar, suceda más en la infancia no es suficiente para dejar fuera la contingencia ilinx-agon, porque hay esfuerzo y pugna en el plano individual y colectivo, porque es el único camino para obtener el logro del juego; se trata de un componente que también necesita el sostenimiento o esfuerzo del agon para hacerse efectivo en el juego. A veces, también en juegos con una codificación baja de sus reglas, como son los juegos de persecución, surgen situaciones de ruptura positiva de la regla (contraria a la trampa, que siempre es negativa para la situación de integridad de la regla), por pura diversión, o de nuevos acuerdos de ruptura a los que no se les da mucha atención respecto a su cumplimiento. No obstante, la coacción de la regla es tan asumida socialmente que nos produce la ilusión de que la práctica de la regla es el único camino social para interactuar jugando, porque, en primer lugar, la regla es una condición —sin duda de las más fuertes— para la conducta lúdica. De nuevo el dinamismo de esta potente clasificación está asegurado.

Siguiendo con este valor de dinamismo anterior, es preciso entender más la amplitud del espectro de la categoría de agon, porque esta categoría antes que competencia (competición) es enfrentamiento sobre algo, unas veces en reciprocidad. El enfrentamiento es una condición para una interacción antagonista; quizá una manera más elocuente de entender el dinamismo de las categorías y sus criterios sea el juego de tríada (Pic y Navarro, 2019). En la tríada, el enfrentamiento se podría resolver por dos vías. La primera vía sería resolver el juego como si fuese un juego dual, en consecuencia sin que los jugadores dieran valor estratégico a la presencia de un tercer equipo. La segunda vía entrañaría resolver las situaciones paradójicas de la tríada a favor de los intereses estratégicos de los dos equipos débiles en un momento del juego en el que el resultado favorece claramente a un tercer bando. En la primera vía, el agon pesa más que en la segunda, porque se toma como un enfrentamiento polarizado; en la segunda vía, el agon se relativiza para obtener ventaja del fruto de la coalición con otro equipo con la que volcar el juego a favor de la coalición. Como vemos, la conjunción de agon sobre la alea, entendida como incertidumbre, es máxima, evidentemente gracias al ludus como manifestación de un juego con más valor estratégico que ordena intereses de los equipos.

El potencial de la clasificación de Caillois permite comprender el jugar y el juego desde el comportamiento de los jugadores y desde el análisis de lo que cada juego aporta. Por eso, merece la pena mirar la clasificación como una herramienta categorial más precisa, llena de matizaciones que son muestra del dinamismo que posee.

### **La constatación de la conjunción ilinx-agon en un sistema de categorías para la observación**

La clasificación de Caillois es viable desde una observación sistemática (Anguera et al. 2017), sin embargo esto no quiere decir que constituya un sistema universal de categorías universal, porque esto último supondría igualar los juegos para todo tipo de culturas, despojando a los juegos de su trascendencia simbólica. Solamente, se quiere expresar que cada juego puede ser observado tomando como referencia la propuesta cailloisiana y en las matizaciones que se han ido apuntando. Porque la observación es posible a partir de las condiciones del juego, de su dotación de reglas y de los roles que, dentro de esta lógica, son desempeñados y susceptibles de categorizar para la observación.

La comprobación de la confluencia del ilinx y el agon en la práctica de los jugadores lo podemos constatar en el carácter de estas dos categorías; en el caso del ilinx a través de un ilinx no estructurado y de un ilinx estructurado respecto a la regla; en el caso del agon, por medio del contexto del enfrentamiento. En ambos casos, se trata de observar con rigor el fenómeno externo de la acción motriz respecto a un juego concreto, a través de recurrir al rol, como criterio de actuación, para que dar significación a la acción motriz (Parsons, 1951; Parlebas, 1981; Navarro, 2002; Pic y Navarro-Adelantado, 2019).

La observación sistemática se hace factible mediante la objetivación de las conductas motrices de los jugadores, que asumimos en el contexto de la regla o la pseudoregla y por medio de las expectativas de comportamiento que genera en los jugadores. Estas expectativas pueden provenir de las condiciones y limitaciones para la acción motriz, de la costumbre, de la tradición, o de la lógica derivada de las reglas. En las cuatro expectativas, se pueden prever los roles y sus desarrollos en el juego, en el desempeño de las variables de comportamiento que hacen posible las reglas y bajo la influencia del contexto lúdico.

No obstante, cuanto más puro es el juego de ilinx, más ligado está a la satisfacción de otros comportamientos, que pueden mostrarse en confluencia durante la práctica de una actividad motriz determinada; por ejemplo, en el juego del columpio es factible que concurren algunas conductas junto con las exclusivamente motrices (Navarro, 1995). Entonces y de cara a la observación sistemática, es más adecuado construir un formato de campo (Anguera et al. 2017), que es más dinámico que un sistema de categorías. Si se tratase de un juego de persecución de equipos, más cerrado o estable por motivo de la regla, es aplicable un sistema de categorías, pues las conductas que emergen son las dirigidas por los comportamientos descritos y limitados por las reglas. De este modo, para el juego del columpio, se trataría de un sistema mixto, conformado por un formato de campo (abierto a la observación paralela a las conductas motrices) y un sistema de categorías (más cerrado por el desarrollo limitado por las reglas —o protorreglas— con incidencia sobre la actividad motriz). En consecuencia, el ilinx más abierto del comportamiento requiere un formato de campo para una observación más acorde con el fenómeno lúdico. Esto implica otras conductas en paralelo a la acción motriz (Tabla 1, subcategorías EM y OP). Por su parte, un fenómeno lúdico con reglas dirigidas por roles tiene unas expectativas de comportamiento vinculadas a una lógica de situaciones contenidas en la descripción de las reglas (Tabla 2).

Tomaremos los ejemplos del juego 'el columpio' (Tabla 1) y de un juego de persecución, para describir la conducta lúdica observable. Como el ilinx también es un estado, además de una práctica motriz, puede ser observado por lo que le acompañe como conducta significativa, a través de un formato de campo.

Veamos una observación del juego 'el columpio', en el que hay un ilinx no-estructurado sin regla formal y social, a manera de pseudoregla personal; al tratarse de un juego individual, el rol no tiene trascendencia social, pero sí significación personal e influencia social, pues el jugador es dueño del juego es decir autogenerador de su propio rol, quedando solamente limitado por el movimiento que ofrece el artefacto o circunstancias que le rodean.

Tabla 1. Formato de campo para la observación sistemática del juego 'el columpio'. Las subcategorías EM (Éxtasis de movimiento) y OP (Ocio personal) no son propias de la acción motriz necesaria para balancearse en el columpio, pero se suman como comportamiento lúdico. La complejidad de la acción motriz ya surge en el juego 'el columpio', y se acerca más al fenómeno del juego motor, validando la idea de un concepto de ilinx más amplio. El criterio ludus aporta dos conductas (CI, OP) que tienen como función la estabilización del comportamiento, es decir, dan orden a la acción motriz, a modo de regla personal o de protoregla.

		Observación del juego: El columpio		
		Subcategorías:	Campo de semantización	
			Conductas de observación	
Categoría: ILINX	Criterio: PAIDEA	PERTURBACIÓN VERTIGINOSA (PV)	Pánico momentáneo, miedo	El niño/a muestra expresión de miedo en su rostro
		ÉXTASIS de MOVIMIENTO (EM)	Sensaciones placenteras de movimiento	El niño/a muestra expresión de placer-alegría en su rostro
		REEQUILIBRACIÓN FÍSICA (RF)	Sensaciones cinestésicas de equilibración, balancearse	El niño/a se reequilibra sobre el mismo balanceo
		ARREBATO de MOVIMIENTO (élan) (AM)	Torbellino de movimiento, pérdida/recuperación del sentido espacial	El niño/a añade un movimiento espontáneo y desordenado, no necesario para el balanceo
		RIESGO CÁLCULADO (RC)	Temeridad, aceptación de nuevo reto	El niño/a realiza una conducta arriesgada (p.e. salir del columpio sin frenar el artefacto, aprovechando el impulso, columpiarse agachado o de pie, con excesiva fuerza...)
	Criterio: LUDUS	CONTROL de la INCERTIDUMBRE (CI)	Dominio de la situación, previsión de movimientos	El niño/a se impulsa con igual fuerza, manteniendo un recorrido de balanceo, siempre equivalente
		OCIO PERSONAL (OP)	Ocupación del tiempo libre, sostenimiento de la práctica	El niño/a se impulsa con fuerza y adquiere mayor recorrido de balanceo, pero a la vez controlado
			El niño/a dedica largo tiempo a columpiarse	

A continuación, veamos la observación de un juego de persecución (Tabla 2), a través de un sistema de categorías. En desarrollo del juego, hay tres jugadores (capturadores) que persiguen a los demás, tratando de hacerles prisioneros (y, como prisioneros, se ubicarán en el lugar donde fueron capturados), pudiendo estos ser salvados por un jugador libre (salvador). El juego termina si los capturadores hacen prisioneros a todos los jugadores libres. En este juego motor, se da la contingencia ilinx-agon en un contexto lúdico de regla, lo cual trae consecuencias en las expectativas de los jugadores, quienes buscan su ventaja respecto a las situaciones estratégicas que van surgiendo.

Tabla 2. Contingencia ilinx-agon, susceptible de ser observada a través de un sistema de categorías sobre un juego de persecución de equipos, con acciones asimétricas (tres capturadores, y el resto son jugadores libres) de efectivos de fuerzas, y simultáneas en el desarrollo de la estrategia. La observación se aplica sobre cada jugador y cada equipo, de manera que el conjunto de los registros compone el desarrollo efectivo del juego. Todas las categorías de observación son propias de las reglas y corresponden a conductas motrices.

Juego de persecución		
	Rol / categorías	Conductas de observación
Contingencia: ILINX-AGON	CAPTURADOR (C)	En atención, a la espera de actuar
		Persigue a un adversario libre
		Intenta tocar a un adversario libre
		Hace un prisionero
	ESQUIVADOR (E) (jugador libre)	En atención, a la espera de actuar
		Huye de un capturador
		Se protege detrás de un prisionero
	PRISIONERO (P)	En espera, orientado hacia un compañero libre
		Sincroniza la acción de salvar que hace sobre él un compañero
	SALVADOR (S) (jugador libre)	Se aproxima, intentando recuperar a un compañero prisionero
		Toca, y salva a un compañero prisionero

**A modo de conclusiones**

La ampliación de la clasificación de los juegos de Caillois se valida y hace operativa al entenderla como categorías y dimensiones, y desde la metodología observacional, dando así rigor a la constatación del fenómeno lúdico propio del ilinx.

La categoría ilinx guarda dentro de sí la acción motriz, su organización y adaptación a las situaciones de juego; sin esta ampliación en su concepto no puede explicarse en toda su extensión el fenómeno de cómo el movimiento del jugador se convierte en acción motriz, sobre todo cuando se trata de un comportamiento abierto y espontáneo. Particularmente, el ilinx ha cobrado más vigencia cultural en el adulto con la práctica de nuevos juegos caracterizados por el riesgo, revalorizando la visión de esta categoría de Caillois; sin embargo, también estos juegos y deportes de riesgo se han codificado, y esta estructuración ha generado reglas que dan sentido a esta acción motriz.

La conjunción de las categorías ilinx-agon es real, y explica los juegos motores y deportes en los que los jugadores se enfrentan a una situación en solitario o junto a otros adversarios para conseguir logros de tipo motor.

El criterio ludus tiene en la regla un elemento objetivo, pero ha de entenderse como un continuum donde anidan diversos juegos. La regla evidencia el grado de estructuración e institucionalización de un juego o deporte, en distintos niveles de intensificación de la acción motriz, no siempre bajo un ludus correspondiente a una situación completamente reflexiva, relativamente pausada o de gran codificación. Los juegos y deportes poseen muchas formas de juego donde la regla se debate en situaciones rápidas y con tomas de decisiones sobre las mismas acciones, las cuales remiten a una conjunción ilinx-agon.

La categoría ilinx y las dimensiones paidia y ludus de Caillois se validan al ordenarse bajo una observación sistemática de los juegos. En este sentido y para los ejemplos estudiados, puede ser vista, como un sistema mixto de categorías, constitutivo de un formato de campo, cuando se está en presencia de un fenómeno abierto a otras conductas, más allá de lo estrictamente motriz. También, puede ser vista como un sistema de categorías, con carácter preciso y compacto, cuando el fenómeno está codificado por las reglas y las expectativas de conductas motrices son las derivadas de la lógica de situaciones, inducidas por un contexto social más estructurado. La conjunción ilinx-agon se encuentra en este último caso.

## Referencias

Anguera MT, Camerino O, Castañer M, Sánchez-Algarra P and Onwuegbuzie AJ (2017) *The Specificity of Observational Studies in Physical Activity and Sports Sciences: Moving Forward in Mixed Methods Research and Proposals for Achieving Quantitative and Qualitative Symmetry*. *Front. Psychol.* 8:2196. doi: 10.3389/fpsyg.2017.02196

Beck, U. (1996). *Teoría de la sociedad del riesgo*. En Jostetxo Beriain (Comp.), A. Giddens, Z. Bauman, N. Luhmann, U. Beck, *Las consecuencias perversas de la modernidad*. 201-222. Madrid: Anthropos.

Bateman, C. *The Anarchy of Paidia*. Only a Game. dic. 2005.  
[http://onlyagame.typepad.com/only\\_a\\_game/2005/12/the\\_anarchy\\_of\\_1.html](http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/12/the_anarchy_of_1.html) The complexity of ludus, jul. 2007.  
<https://blog.ihobo.com/2007/07/the-complexity.html>

Beltrán-Carrillo, V.J., Valencia-Peris, A. y Molina-Alventosa, J.P. (2011). *Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación*. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 10 (41), 203-219. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm>

Bianu, Z., De Smedt, M. y Varenne, J.M. (1990). *L'esprit des jeux*. Paris: Editions Albin Michel.

Brock, T. Roger Caillois, and the Professionalization of Computer Gaming: A Critical Realist Perspective. Conference: *International Sociological Association 2016, July 2016*. Vienna. DOI:10.13140/RG.2.1.4793.2408

Caillois, R. (1958). *Théorie des jeux*. *Revue de métaphysique et de morale*, 1, 83-102.

Caillois R. (1967). *Jeux et sports*. Paris: *Encyclopédie de la Pléiade*. *Nature des jeux*, 5-16; *Jeux des adultes*, 150-180.

Caillois, R. (1978). *Le Fleuve Alphée*. En *Œuvres*. Paris: Gallimard. coll. «Quarto», 2008.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: FCE. Edición original en francés de 1967. Les

*jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Paris: Gallimard.*

Cazenueve, J. (1967). *Jeux de vertige et de peur. En Roger Caillois (dir) Jeux et sports. Paris: Encyclopédie de la Pléiade. 683-731.*

Dauzat, P.E. (2012). *Vies parallèles de Roger Caillois et de Claude Lévi-Strauss. Revue Conference, 35.*  
[https://www.academia.edu/34502895/VIES\\_PARALL%C3%88LES\\_DE\\_ROGER\\_CAILLOIS\\_ET\\_CLAUDE\\_L%C3%89VI-STRAUSS\\_Les\\_th%C3%A8ses\\_et\\_le\\_papillon](https://www.academia.edu/34502895/VIES_PARALL%C3%88LES_DE_ROGER_CAILLOIS_ET_CLAUDE_L%C3%89VI-STRAUSS_Les_th%C3%A8ses_et_le_papillon)

Di Filippo, L. (2014). *Contextualiser las théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. Questions de communication, 25, 281-308.*

Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative.*». *Parnasso, 3, 365-371.* <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, 221-235. In Perron B., Wolff M. J. P. (eds). The Video Game Theory Reader. Londres/New York: Routledge.*

Felkers, I., Mulder, E. and MacLean, M. (2015). *Homo ludens in the twenty-first century: Towards an understanding of Caillois's paidia in sports. In: Philosophical perspectives on play. Routledge/Taylor & Francis Group, New York, 123-135.*  
<https://eprints.glos.ac.uk/3771/>

González Alcantud, J. (1993). *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego. Barcelona: Anthropos.*

González, C. and Navarro-Adelantado, V. (2016). *A Structural Theoretical Framework Based on Motor Play to Categorize and Analyze Active Video Games. Games and Culture, 11, 7-8.*

González, C. S., Gómez, N., Navarro, V., Cairós, M., Quirce, C., Toledo, P., & Marrero-Gordillo, N. (2016). *Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities. Computers in Human Behavior, 55, 529-551.*

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens. 3ª edición, español, 1983. Madrid: Alianza.*

Jensen, G. (2013). *Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 7 (1), 69-80.* <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-4/7-1-4-html>

Juul, J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Marinka Copier and Joost Raessens (eds), 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.*  
<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

Juul J. (2005), *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The Mit Press.*

Macé, M. (2013). *Caillois, technique du vertige. Litterature, 170, pp.* <https://www.cairn.info/revue-litterature-2013-2-page-8.htm> DOI 10.3917/litt.170.0008

Morillas, C. (1990). *Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. *Enrahonar*, 16, 11-39.

<https://core.ac.uk/download/pdf>

Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <http://hdl.handle.net/10553/2016>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Navarro, V. (2005). *El juego simbólico en la educación física desde la perspectiva de la praxiología*. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 20, 5-2.

Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: Insep.

Parlebas, P. (1988). *Éléments de sociologie du sport*. Paris: Presses Universitaires de France.

Parsons, T. (1951). *El sistema social*. Edic. en español, 1982. Madrid: Alianza.

Pic, M. y Navarro, V. (2019). *La paradoja de jugar en tríada. El juego motor en tríada*. Madrid: Bubok publishing.

<https://www.bubok.es/libros/261016/La-paradoja-de-jugar-en-triada-El-juego-motor-en-triada>

Rivero, I.V. (2016). *El juego desde los jugadores. Huellas de Huizinga y Caillois*. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>

Roberts, J.M., Art, M.J. y Bush, R.R. (1959). *Games in culture*. *American Anthropologist*, 61, 4, 557-739.

[doi.org/10.1525/aa.1959.61.4.02a00050](https://doi.org/10.1525/aa.1959.61.4.02a00050)

<https://anthrosource.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1525/aa.1959.61.4.02a00050>

Sazbon, J. (1970). *El nuevo humanismo de la antropología estructural*. *Revista de la Universidad*, 22, 177-191.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/131771>

Vernes, J.R. (1967). *Jeux de compétition*. En Roger Caillois (dir) *Jeux et sports*. Paris: Encyclopédie de la Pléiade, 345-442.

Wendling T. (2000). *Jeu, illusion et altérité*, 25-39. In: Gonseth M.O., Hainard J., Kaehr R., eds, *La grande illusion*, Neuchâtel: Musée d'ethnographie.