

# Itinerarios lúdicos: del juego medieval al ludocapitalismo digital

## Ludic Itineraries: from Medieval Play to Digital Ludocapitalism

Juan Escourido<sup>1</sup>

East Carolina University (EE.UU.)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7993-1072>

Recibido: 31-10-2019

Aceptado: 31-05-2020

---

### Resumen

El juego es hoy la forma que explica y hace concebible, entre otros fenómenos, la subjetividad, la economía, la política, el amor, la guerra y el trabajo, reemplazando mediaciones previas como la poesía, el teatro, la fotografía, la novela y el cine. Sin embargo, carecemos de una genealogía. Así como existen historias de juegos particulares y de otras formas artísticas, la historia del juego suele quedar reducida al sumario del libro de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, y de sus epígonos. A ello se añade que bajo el marbete *game studies* se ha desarrollado una disciplina que metonimiza juego y videojuego, obliterando el potencial hermenéutico historicista de lo lúdico. Así, en este texto pretendo dos cosas: argumentar a favor de la necesidad de ampliar el espectro formalista de los *game studies* y ofrecer una distinción entre las dimensiones designativas de la noción de juego para entender sus concepciones premodernas, modernas y posmodernas. Además, propongo retrotraer a la noción de “juego libre” de Immanuel Kant la noción apodíctica de juego de Huizinga y al período pre-capitalista la aparición de una “cultura del ocio” relevante para entender la superación ludocapitalista de la dicotomía ocio-trabajo.

**Palabras-clave:** juego, juegos, *ludus*, eutrapelia, ludocapitalismo.

---

<sup>1</sup> (escouridoj16@ecu.edu) Doctor en Estudios Hispánicos (Universidad de Pensilvania) y Assistant Professor of Spanish and Digital Humanities (Universidad de Carolina del Este). Recientemente ha publicado “Política alfonsí de la alegría: juegos de tablero, subjetivación y control social”, *La corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures & Cultures*, 2017, Vol. 46, Nº 1, pp. 73-94; “La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital”, *Virtualis: revista de cultura digital*, 2018, Vol 9, Nº 17, pp. 161-183; “¿Qué quiere Juan Ruiz? Estética de la alegría y Libro de buen amor”, *Bulletin of Hispanic Studies*, 2020, Vol. 97, Nº 3, pp. 251-269; y “Esto ya se publicó: común medieval – común digital”, *452°F: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 2020, Nº 23, pp. 213-221. Próximamente se publicará “Paradojas big data: Franco Moretti, Pascale Casanova y la globalización de los estudios medievales”, en *Revista de Literatura Medieval*.

## Abstract

The form that explains and makes conceivable today, among other phenomena, subjectivity, economics, politics, love, war and work, is the game. In this regard, it has replaced previous mediations such as poetry, theater, photography, the novel and cinema. However, we lack a genealogy. Just as there are stories of particular games and other artistic forms, the history of the game-form or the history of play is usually reduced to the summary of Johan Huizinga's book, *Homo Ludens*, and its epigones. To this is added that under the name *Game Studies* a discipline that metonymizes game and videogame has developed, obliterating the historicist hermeneutical potential of the ludic register. Thus, in this text I intend two things: to argue in favor of the need to broaden the formalistic spectrum of *Game Studies* and to offer a distinction among the denotative dimensions of the play notion to understand its premodern, modern and postmodern conceptions. In addition, I propose Immanuel Kant's "free play" as a precursor to Huizinga's apodictic notion of play and the consideration of the pre-capitalist period in relation to the discussion around the emergence of a "Leisure culture" to understand the ludocapitalist overcoming of the leisure-work dichotomy.

**Key-words:** Game, Play, *Ludus*, Eutrapelia, Ludocapitalism, *Game Studies*.

## 1. Ludificación de la vida y game studies

¿Cómo articular hoy juego, juegos, humanos y humanidades? Hoy, que la guerra se hace con drones manejados por videojuegos, el trabajo se piensa y se concibe como ocio, se usa la teoría de juegos para predecir desarrollos políticos y económicos, la vida se conceptualiza como una competición entre *winners* y *losers*, el mundo virtual y el no-virtual se funden en lo que McKenzie Wark llama el *gamespace* neoliberal y el reflejo inmediato en las relaciones intersubjetivas es el de la puntuación, desde el sector de los servicios hasta las apps de citas. Ello a nivel ideológico y pulsional; pero también en el registro material –donde los deportes y *e-sports* se alzan como centros en torno a los cuales pivota el tiempo externo a la producción y la reproducción de la vida–, y en el simbólico –donde hallamos lo lúdico como figura del fin en películas y series como *Black Mirror* o los *Juegos del hambre* y en numerosos videojuegos, como *Fall Out*, *The Last of Us* o *Horizon Zero Dawn*.

El juego ha devenido forma del mundo y de su experiencia, reemplazando meditaciones pasadas como el teatro, la poesía, la novela, la fotografía y el cine. Paolo Virno defiende que la causa del cinismo contemporáneo es la experiencia de la realidad como una serie de juegos sucesivos cuyas reglas son percibidas

como carentes de fundamento<sup>2</sup>. Julian Dibbel acuña el sintagma *ludocapitalismo digital* para explicar cómo el paso de la materialidad a la inmaterialidad de la producción dota al capitalismo cognitivo –también llamado post-industrial o de la información– de los rasgos familiares del juego<sup>3</sup>. Siguiendo las ideas de Castronova (2001), Dibbel trabaja el borrado de la antigua dicotomía juego-trabajo, centrándose en la infraestructura técnica y la ideología ludocapitalistas: entornos de trabajo estructurados como espacios de ocio con el objetivo de acumular el capital generado por un nueva clase creativa obligada a concebir el trabajo como pasión; producción de mercancías con aspecto de juego destinadas al trabajo y a la extracción de valor social y cultural de los consumidores; y concepción del trabajador como un jugador de equipo, un *teamplayer*. Esta dimensión ideológica del ludocapitalismo es irónica, como señala Andersen, quien muestra cómo la transformación del trabajo en juego que se ha llevado a cabo en las últimas décadas invierte la promesa de los socialistas utópicos: en lugar de una emancipación de la explotación capitalista a través del juego, se ha producido una generalización del juego al interno del capitalismo para el ejercicio indirecto del poder a través de formas discursivas e institucionales (2009). En esta línea, Lev Manovich señala como la división entre juego y trabajo entendida a la Karl Marx –donde ausente el beneficio del trabajo capitalista en el futuro estado comunista los individuos dedicarían su tiempo libre al ocio– se ha realizado parcialmente a través de la interfaz del ordenador<sup>4</sup>. Desde la esfera del marketing, Richard Florida defiende que la creatividad lúdica es el *ethos* de la globalización económica como en su día lo fue la ética puritana en relación a los capitalismo temprano e industrial<sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Virno: “En la exhibición descarada de las normas operativas se encuentra la raíz del cinismo contemporáneo. Cínicos son los hombres y mujeres que hacen experiencia de las reglas, antes que de hechos o acontecimientos concretos. Así, no se está ya inmerso en un juego predefinido, participando con verdadera adhesión, sino que se vislumbra en los juegos singulares, destituidos de toda obviedad y seriedad” (2003:52).

<sup>3</sup> Dibbel: “In the strange new world of immateriality which the engines of production have long been driving us, we can now at least make out the contours of a more familiar realm of the insubstantial –the realm of games and make-believe” (2007:25).

<sup>4</sup> Manovich: “La sociedad de la información es bastante distinta de la industrial, que separaba claramente el campo del trabajo del ocio. En el siglo XIX, Karl Marx imaginaba que un futuro Estado comunista superaría dicha división, así como el carácter altamente especializado y fragmentado del propio trabajo moderno. El ciudadano ideal de Marx cortaría leña por la mañana, cuidaría el jardín por la tarde y compondría música de noche. Hoy en día, el sujeto de la sociedad de la información realiza aún más actividades a lo largo de un día típico: entra y analiza datos, ejecuta simulaciones, busca en Internet, juega a videojuegos, ve vídeos de transmisión simultánea, escucha música en la red, comercia con acciones, etcétera. Y aun realizando todas estas diferentes actividades, en esencia siempre está usando el mismo puñado de herramientas y comandos: una pantalla de ordenador y un ratón, un navegador de Internet, un buscador y los comandos de cortar, pegar, copiar, borrar y buscar” (2017:151).

<sup>5</sup> Florida: “In today’s economy creativity is pervasive and ongoing: We constantly revise and enhance every product, process and activity imaginable and fit them together in new ways. Moreover, technological and economic creativity are nurtured by and interact with artistic and cultural creativity. This kind of interplay is evident in the rise of whole new industries from computer graphics to digital

Además, más allá de la esfera productiva, el juego como modelo teórico que provee un principio explicativo susceptible de concebir e interpretar situaciones diversas se ha establecido en ámbitos como la educación, la sanidad o la autoayuda bajo el marbete de la ludificación de la vida (la *gamification of life* o *ludification de la vie*)<sup>6</sup>.

En esta coyuntura histórica se ha afianzado la disciplina de los *game studies*. Surgida del debate entre narratólogos y ludólogos de los últimos años de los 90, fue al inicio el escenario de acercamientos formalistas al juego cuyo principal objeto era distinguirlo claramente de otras formas de mediación, especialmente el cine y la literatura<sup>7</sup>. Por entonces, las propiedades retóricas específicas del juego gozaron de atención privilegiada como parte de un programa de apertura de un espacio disciplinar propio. Se dio un proceso de definición de quién y qué estaba dentro del nuevo campo, lo que supuso también definir quién y qué quedaba fuera. En la determinación de este espacio tuvieron un papel crucial la revista *Game Studies* (fundada en 2001), y la *Digital Games Research Association* (fundada en 2002), que celebró su primer congreso al año siguiente. Luego aparecieron las revistas *Games and Culture*; *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*; *International Journal of Role - Playing*, *International Journal of Computer Games Technology*; y el *Journal of Virtual Worlds Research*. Diversas editoriales comenzaron colecciones de *game studies* –MIT, Columbia, Indiana Bloomington, Routledge y Sage, por ejemplo. También se fundaron departamentos propios o secciones integradas en departamentos de *Media Studies* o *New Media*.

Este –llamémoslo– renacimiento lúdico, se originó operando un corte histórico profundo. Aaspen Aarseth, autor de *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) –obra considerada el texto fundacional de la disciplina y que marca su transición personal de la crítica literaria a los *game studies*– y fundador de la revista online *Game Studies* (2001), escribe en el primer artículo del primer número lo siguiente:

Computer games are perhaps the richest cultural genre we have yet seen, and this challenges our search for a suitable methodological approach. We all enter this field from *somewhere else*, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc, and the political and ideological baggage we bring from our old field inevitably determines and motivates our approaches.... However, the old field of game studies barely exists (see Jesper Juul's review in this issue), and seems in no shape to give the computer game scholars a safe haven. (2001: online).

music and animation" (2012: 38).

<sup>6</sup> Discusión en torno a la *gamification of life* en Bunchball, 2010; 2011; Deterding et alii, 2011, pp. 9-10; Findlay y Alberts, 2011; y Huotari & Hamari, 2011. Para esta corriente anglosajona desde la perspectiva de la ludología francesa, véase Silva 2013.

<sup>7</sup> Los textos esenciales de este debate son: Janet Murray (1997), Espen Aarseth (1997; 2001), Gonzalo Frasca (1998; 2003), Jørgen Kirksæther (1998), Jesper Juul (1999), Marie-Laure Ryan (2001) y Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (2004).

Este viejo campo —“old field”— al que se refiere es aquel construido a partir de los presupuestos de *Homo ludens* (1938), obra con la que se dialogará desde la psicología, la antropología, la sociología, la filosofía, la crítica literaria y la teoría. Desde una perspectiva materialista, al interno de la empresa diferenciadora de los *game studies* el corte con el “viejo campo” era previsible. El renacimiento lúdico se constituye en unas condiciones económicas que hacen de los videojuegos una mercancía altamente rentable. Por dar solo dos datos: en 2013, la final de *League of Legends* fue seguida en *streaming* por treinta y dos millones de personas, superando así por primera vez el visionado en directo de la *Super Bowl* (McCormick 2013)<sup>8</sup>; en 2015, los ingresos de la industria de videojuegos superaron, también por primera vez, a los de la industria del cine: se generaron 91.95 billones de dólares vinculados a videojuegos, mientras que los vinculados al cine rondaron los 88 billones (Sinclair 2015). Se trata de una diferencia que se acentúa en España, donde en 2014 el sector videojuegos dobló a la taquilla del cine, en una tendencia que desde entonces no ha dejado de acentuarse (Sucasas 2015). Además, como el cine en su momento, los videojuegos han migrado a la televisión. A partir del otoño de 2016, TBS comenzó a retransmitir el campeonato de *Counter Strike: Global Offensive*, tomando como modelo canales coreanos<sup>9</sup>. Dada esta coyuntura económica, no es extraño que los intereses investigativos de los *game studies* se centraran en los videojuegos y la metonimia entre *game* y *videogame* cristalizara: hablar de juegos pasó a ser equivalente a hablar de videojuegos en consola o en ordenador<sup>10</sup>.

El renacimiento lúdico produjo en el entorno humanístico varias y nuevas definiciones de juego. Hoy existe cierto consenso en aceptar como la más influyentes la propuesta por Katie Salen y Eric Zimmerman, según la cual “a game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (2010: 80), normalmente matizada con el complemento propuesto por Thomas M. Malaby, que rechaza una definición del juego exclusivista, que lo considere únicamente un objeto, e introduce la consideración de sus aspectos procesuales<sup>11</sup>. Para Malaby, un

<sup>8</sup> *League of Legends* (LoL) es un MOBA (*Multiplayer online battle arena*) desarrollado por Riot Games para Microsoft Windows y OS X. Está inspirado en el mapa personalizado del *Warcraft III. Defense of the Ancients: Allstars* (DotA), de Guinsoo y Pendragon (*nicks* online de Steve Feak y Steve Mescon). A su vez, ese espacio está basado en *Aeon of Strife*, de *Starcraft*.

<sup>9</sup> En Corea del Sur varios canales se dedican a la retransmisión de *e-sports*. Sigue ese ejemplo TBS. Véase Frank Pallotta 2016.

<sup>10</sup> Como nota Astrid Ennslin (2012:3) “the subsequent work of game studies scholars that come from preexistent disciplines have focus on what most interested Aarseth: computer games and video games”

<sup>11</sup> Katie Salen, Eric Zimmerman y Jesper Juul conceptualizan los juegos enfatizando sus cualidades sistémicas, como algo experiencialmente separado de la vida cotidiana. Salen y Zimmerman argumentan que los juegos introducen un “conflicto artificial” (*artificial conflict*), y Juul nota que un tipo de “falsedad” (*falsety*), o “seguridad” (*safety*) debe existir en los juegos, sugiriendo que éstos “are

juego es un “ongoing process that as it is played always contains the potential for generating new practices and new meanings, possibly refiguring the game itself.” (2007: 102). Combinando ambas, tenemos una definición de juego que lo considera un objeto-proceso regulado, de resultados cuantificables, agónico –en el sentido de integrar un *agon*, una competición– abierto y autogenerativo.

## 2. *Game Studies* y viejo campo

Pero, ¿es esto juego? ¿permite esta definición entender el juego como origen del mundo, siguiendo la concepción de la *theologia ludens*; como virtud aristotélica –la eutrapelia; como noción ahistórica que antecede a la cultura, la expresa y le da forma– a la Huizinga; como rasgo de la experiencia estética que permite su universalización –a la Immanuel Kant; como tropo literario al estilo del OULIPO, Raymond Roussel o Julio Cortázar; como significante trascendental de la posmodernidad– a la Richard Rorty; como forma que rinde comprensible el neoliberalismo digital –el *gamespace* de McKenzie Wark; como práctica que connota actividad intelectual y aprendizaje– recordemos que escuela proviene de *sholé*, σχολή, latinizado como *otium*; o como lo entendieron, de muy diversas maneras, Ludwig Wittgenstein, Jacques Derrida, Hans G. Gadamer, Hans Vaighinger, María Montessori, Gregory Bateson, o Clifford Geertz, por nombrar algunas figuras para quienes una cierta concepción del juego ocupaba una plaza central para explicar sus problemáticas?<sup>12</sup>. Parece que no: juegos son o han sido la oca, la corte de justicia y el espacio sagrado (Huizinga), el motor primero del mundo (*theologia ludens*), la resistencia del significante a referirse a un centro de significación (Derrida), el modo de aprendizaje infantil (Montessori), el modelo que explica el funcionamiento del lenguaje (Wittgenstein), *World of Warcraft* y la conversación paladina en tiempos de Alfonso X, que o se hace a la manera de juego o no es paladina, sino de corte<sup>13</sup>.

Estas son algunas denotaciones de juego de las que se ocupaban ese “old field” al que se refiere Aarseth. Aunque en realidad, más que un campo, desde la publicación de *Homo Ludens* (1939) hasta la década de los 90 el

---

characterized as activities with negotiable consequences” (2007: 36).

<sup>12</sup> Pensemos, por ejemplo, en la noción de Wittgenstein de la lengua como juego; en la filosofía del “como si” de Vaighner; en el desarrollo de lo que hoy se conoce como teoría de juegos en marketing y teoría política; en la “game-semantics” de Lorenzen; en la propuesta de Derrida de una organización de los semas descentrada, auto-transformativa y fluida regida por la sincronía y el juego libre; en la discusión de Jean Francois Lyotard y Jean Loup Thebaud sobre la posibilidad de prácticas ético-políticas post-deconstruccionistas en *Just Gaming*; o en el sistema educativo de María Montessori, construido a partir de la observación de que el juego y la experimentación son partes integrales del aprendizaje del niño.

<sup>13</sup> Sobre este punto y la política lúdica alfonsí, véase Escourido 2017.

juego fue analizado desde disciplinas distintas, pero nunca se produjo un diálogo sostenido entre aquellos que lo hacían, como es el caso hoy en los *game studies*. Tampoco surgió una disciplina. El estudio del juego fue, como el mismo término, apropiado desde diversos frentes, con diferentes significados y para diferentes fines. Roger Caillois, Ervin Goffman, Pierre Bourdieu, Clifford Geertz, Gregory Bateson, Victor Turner, Jean Piaget, Donald Winnicott, Bernard Suits y Jacques Ehrmann suelen ser citados en esa tradición que se ocupa del juego dialogando entre sí aunque en relación a diversos temas y hermenéuticas. Es precisamente en 1997, el mismo año en que Aarseth publica *Cybertext*, cuando Brian Sutton-Smith publica *The Ambiguity of Play*, donde ofrece una visión de conjunto de los acercamientos psicológicos, sociológicos, biológicos, matemáticos, y educativos al juego a partir de *Homo Ludens*. Sutton-Smith partía de una afirmación de Jacques Ehrmann, para quien la amplitud de temas que abordó Huizinga había provocado la polinización del juego: “Huizinga’s book inaugurates an anthropology of play expressing views of remarkable scope and insight. Huizinga is in fact the first to have undertaken, in a systematic way, to establish certain relationships between various human activities (law, war, poetry, art, etc.) which at first glance might appear to have nothing in common” (“Homo Ludens Revisited” 38; Sutton Smith 206). 1997 marcaba así el inicio de una nueva época en la cual el juego, ya desprendido de los discursos pasados cuyo balance había hecho Sutton Smith, entraba en una era formalista de la mano de Aarseth. Pero, si se necesita expandir el foco formalista de los *game studies* y ofrecer una genealogía del registro semántico a través del cual varias áreas del presente se conciben y explican se necesita ir más allá de Huizinga. Para hacerlo, es útil distinguir entre tres dimensiones conceptuales, la apodíctica, la de forma y la de actividad, para entender cómo se ha conceptualizado el juego en los períodos premoderno, moderno y posmoderno.

### 3. Significante puro, forma y actividad

Una cultura y sus tabús, un estado y sus leyes, un lenguaje y su gramática: producciones artísticas, convenciones sociales, costumbres, códigos morales, leyes, en el nombre del significante que sea, obedecen ciertas reglas, lo que inmediatamente las aproxima formalmente a los juegos. Pero, como se afirma en el prólogo, el objetivo de *Homo Ludens* no es solo examinar las formas lúdicas de la cultura, sino mostrar que la cultura *es* juego, entendiendo como juego aquello que designa un elemento primario y preexistente a las formas. Es decir, Huizinga antepone el juego a la forma de juego, lo extrae de la historia y lo sitúa en una dimensión puramente metafísica, postulándolo como “anterior a

la cultura” (25) y designando algo que “no tiene nada que ver con la necesidad, la utilidad o la verdad” (28). A Huizinga le interesa investigar qué es “el juego en sí mismo” (2), introducir una apertura radical para entenderlo como “lo entiende el jugador mismo” (4) sin prejuicios dogmáticos comportamentales o funcionalistas. Es decir, Huizinga no pretende investigar el juego como algo en relación a otra cosa que no sea el juego mismo, sino como noción auto-evidente y apodíctica. Compara la situación del juego con la de Dios o la verdad: al contrario que éstos, el juego “no puede ser negado” (3). Además, Huizinga entiende el juego como actividad que es libre, no forma parte de la vida corriente, es desinteresada, está encerrada en sí mismo, crea orden y tiene reglas propias, bien diferenciadas y claras, por cuya violación enseguida reconocemos al aguafiestas, al que rompe el juego<sup>14</sup>.

Las dimensiones apodíctica y formal del juego se entremezclan en la famosa definición de círculo mágico –la separación del mundo ordinario que el juego crea, instaurando un mundo de reglas y códigos distintos. En el que seguramente es el párrafo más citado de *Homo Ludens*, Huizinga dice:

Todo el juego se desenvuelve dentro de su campo, que, *material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano*. Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma (23).

Marcado de antemano de modo expreso o tácito: el juego es en Huizinga un significante que denota algo anterior a las formas lúdicas de la cultura. Como forma, el juego es correlativo al espacio sagrado que se constituye en diferentes instituciones –el templo, la escena, etc.– y a diversos fenómenos que pueden ser entendidos como formas de juego: el derecho, la poesía, el arte, la filosofía y el mito –a cada uno de ellos *Homo Ludens* dedica un capítulo. Como significante puro, como ese “algo” que precede la cultura y las instituciones y les dota de sentido, el juego oscila entre idealización y domesticación, entre su condición de significante puro y su adscripción metafórica a diversos dominios. Huizinga inaugura la atención a los elementos lúdicos para explicar fenómenos

<sup>14</sup> Dice la definición: “el juego es una acción libre sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propende a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 27)



culturales vaciando al juego de la adscripción a un registro material concreto. Podría decirse que mientras define el juego como forma y actividad lo vacía de referente material como significante puro, situándolo como potencialidad en los procesos de construcción significativo que pone en marcha por la designación lúdica.

#### **4. La bisagra kantiana: juego moderno, premoderno y postmoderno**

Desde la aparición de *Homo Ludens* esta operación se concibe como una originalidad que abre una perspectiva nueva sobre actividades usualmente no concebidas como juego, convirtiendo el juego en un *superabundas*, un exceso simbólico sobre el nivel de la necesidad (Voegelin 183; Andersen 1942; Bruyne 1947). Más recientemente, Peter McDonald ve en el “espíritu de juego” un elemento afectivo y efímero que suplementa la forma-juego y subyace a la proposición “la civilización emana y se desarrolla como juego” (Huizinga 9). Refiriéndose a los *game studies*, el propósito de McDonald es mostrar que el “espíritu de juego” es una noción más original que la de círculo mágico; el “espíritu de juego” constituye para él “a major practical and theoretical contribution Huizinga offers to contemporary studies of play” (247) y se propone buscar su genealogía en la fenomenología, especialmente en Edmund Husserl<sup>15</sup>.

No obstante, la influencia de la fenomenología, me gustaría señalar que el espíritu de juego es pensable para Huizinga como noción apodíctica, como significante puro, a través de la dialéctica entre juego y juegos propuesta por Immanuel Kant. En la *Crítica del juicio*, Kant había postulado un “espíritu de juego” no referido a instituciones culturales –como hace el medievalista holandés–; sino a la estética. La diferencia entre juego y juegos reside en que mientras el juego es una noción que posibilita una teoría de la belleza y regula la posibilidad de entendimiento humano, los juegos son actividades desprovistas de belleza, artes de pasatiempo incomparables con las bellas artes. Recurrentemente en la *Crítica*, Kant escribe que en cada juicio las facultades cognitivas “se ponen en juego”, significando con este sintagma dos cosas, una interna y una externa a las facultades cognitivas. Como explica Gilles Deleuze, el sintagma “poner en juego” en Kant por un lado significa “libre ejercicio” de las facultades cognitivas; por otro, “libre acuerdo” del entendimiento y de la imaginación. En el primer caso, libre denota que ha sido desprovisto de un concepto regulador y no se somete a ninguna regla particular de conocimiento;

---

<sup>15</sup> El punto de partida de McDonald coincide con uno de los míos: argumentar a favor de expandir el formalismo de los *game studies* teniendo en cuenta lo que Aarseth llama el “viejo campo”.

en el segundo, “libre” denota falta de autoridad, ausencia de dominación<sup>16</sup>. La interacción entre las facultades, su “puesta en juego” –libre en ambos sentidos– es la base de la posibilidad de experiencias cognitivas y estéticas universalmente válidas. Dice Kant:

ese estado del libre juego de las capacidades de conocer [la imaginación y el entendimiento] en una representación mediante la cual se nos da un objeto tiene que poderse comunicar universalmente, porque el conocimiento como determinación del objeto, con lo cual deben concordar las representaciones dadas (cualquiera que sea el sujeto en que se den) es el único modo de representación que vale para cada cual (1991: 51).

“Libre juego” resulta así imprescindible para la teoría estética porque es la noción que permite pensar la experiencia de la belleza como universal. Es porque las facultades se relacionan siguiendo un modelo de “libre juego” por lo que la belleza actúa como base comunicativa y de entendimiento entre los juicios particulares, por lo que puede ser la condición de posibilidad de un sentido común de la experiencia universal<sup>17</sup>. Lo crucial aquí para situar en un momento pre-Huizinga el inicio del imaginario moderno sobre el juego radica en la dialéctica juego-juegos que subyace al libre juego. Para Kant, el juego no es tal si no es libre en los sentidos mencionados –carente de concepto regulador y de dominación en su movimiento interno– por lo que se contrapone, precisamente, a los juegos: actividades altamente reguladas, con vencedores y perdedores, con consecuencias materiales que adoptan la forma de emociones, pérdida del patrimonio o incluso pérdida de la vida. Es decir: mientras el juego fundamenta la experiencia estética, los juegos son “artes agradables”, meros pasatiempos contrapuestos a las “bellas artes”<sup>18</sup>.

Para que el juego sea juego libre debe ser total, carecer de obstáculos y propósito y no responder a ninguna categoría reguladora. Estas características se trasladan luego a la concepción de la belleza y del artista. Recordemos que

<sup>16</sup> “The free indeterminate agreement of the faculties is the ground, the condition of every other agreement; esthetic common sense is the ground, the condition of every other common sense” (Deleuze 2000: 58).

<sup>17</sup> Véase Raúl Gabás 1990 y Paul Guyer 2006; y, haciendo un resumen de la atención prestada a la noción kantiana de libre juego en los últimos años, también Guyer 2009.

<sup>18</sup> “Las artes agradables son las que no tienen otro fin que el goce; tales son todos estos atractivos que pueden encantar a una reunión en la mesa, como relatar de una manera agradable, empeñar o interesar la reunión en una conversación llena de abandono y vivacidad, elevarla por el chiste y la risa a un cierto tono de gracia, en el que en cierto modo se puede decir todo lo que se quiera, y en donde nadie quiere tener que responder de lo que ha dicho, puesto que no se piensa más que en alimentar el entretenimiento del momento, y no en suministrar una materia fija a la reflexión y a la discusión. (Es necesario referir a esta especie de artes el del servicio de la mesa, y aun la música que se emplea en las grandes comidas, que no tiene otro objeto que entretener los espíritus por medio de sonidos agradables en el tono de la gracia, y que permite a los vecinos conversar libremente entre sí, sin que nadie ponga la menor atención en la composición de esta música.) Colocaremos también en la misma clase todos los juegos que no ofrecen otro interés que un pasatiempo”. (Kant 1991: 132)

Kant define la belleza como “la forma de la finalidad de un objeto, en tanto que la percibimos sin representación de fin” (68). Una finalidad [*Zweckmäßigkeit*] sin representación de fin [*eines Zwecks*]. Y recordemos que, para Kant, un artista puede recibir paga por su trabajo, pero no puede crear con ese propósito en mente: las bellas artes solo son posibles como producciones del genio, libres en el sentido de que “no pueden hallar por sí mismas la regla que deben seguir” (1991: 145); además, “no se pueden tratar como trabajos mercenarios, que se pueden mandar y pagar... y el espíritu encuentra en ellas una ocupación que no tiene otro objeto que ella misma, independiente de cualquier salario” (146-47)<sup>19</sup>. Así, para Kant juego es juego libre y se define en contraposición a los juegos. Esta dialéctica juego-juegos contrapesa el relativismo de la experiencia estética, su subjetividad constitutiva, posibilitando un fundamento a una experiencia sobre la que, en repetidas ocasiones a lo largo de la *Crítica del juicio*, se dice que carece de fundamento, que depende de las identidades particulares. El juego como juego libre universaliza el significante vaciándolo de referente material, sentando las bases para que la belleza pueda ser privatizada, individualizada, sin que por ello una obra de arte en particular deje de ser bella si un sujeto concreto no la considera así. De tal concepción del juego no solo es heredero Huizinga y aquellos que componen el “viejo campo” del que habla Aarseth; también concepciones contemporáneas como las de Richard Rorty y McKenzie Wark, recurren a esta dimensión apodíctica, de significante puro, del juego<sup>20</sup>.

## 5. Antes de la significación pura: *ludus* y *eutrapelia*

Para que Huizinga piense el juego como algo anterior a la cultura, sin relación con la necesidad, la utilidad o la verdad, como espíritu presente en fenómenos tan diversos como la ley, el arte, la poesía, el mito y la filosofía o la civilización *sub specie ludi* (lo que hace en el último capítulo de *Homo ludens*), el imaginario kantiano del juego como juego libre ha debido instalarse como moneda común. Porque, antes de Kant, el juego ni es libre ni se contrapone a los juegos. De hecho, es precisamente esta deuda kantiana del medievalista holandés lo que permite trazar una distinción entre las concepciones premodernas de juego, las modernas y las posmodernas. Juego, durante el período medieval, se

<sup>19</sup> Éstas figuraciones del arte como actividad desinteresada y del artista como genio carente de contacto con las preocupaciones materiales de otros humanos se repitieron posteriormente, convirtiéndose en un discurso compartido. Friedrich Schiller: “Es bella una vasija cuando, sin contradecir a su concepto, se parece al juego libre de la naturaleza” (*Cartas sobre la educación estética* 13); Friedrich Schelegel: ¿y qué puede tener un valor más fundamental que aquello que estimula o alimenta el juego de nuestra interior formación? (*Conversación sobre la poesía* 44); Gotthold Epharim Lessing: “Pero sólo es fecundo aquello que permite el juego libre de la imaginación” (*Laoconte* 58).

<sup>20</sup> Véase Richard Rorty 1988 y McKenzie Wark 2007, en particular su noción del capitalismo digital como *gamespace*.

refiere a dos nociones clásicas –*ludus* y *eutrapelia*– que están en la base de la literatura medieval. Además, juego en los siglos XVI y XVII tiene una relación connotativa fuerte con la esfera del ocio naciente y deviene objeto de tratados morales específicos, mientras continúa siendo tropo textual privilegiado.

*Ludus* vehicula en la Edad Media varios significados adscritos a partir de la modernidad a la literatura: denota mimesis, representación, simulacro, placer no productivo, aprendizaje, libertad con respecto a las obligaciones prácticas, ficción y actividad regulada (Nuti 72). *Iocus*, por su parte, denota acto de habla humorístico. Común a ambos es el placer que producen, el divertimento y la alegría que proveen. De la serie de actividades denotadas por *ludus* destaca su variedad, pero importa observar cómo los rasgos que determinan la aplicación de *ludus* a una actividad son comunes a los que presenta la tradición juglaresca, a la que también le es conferida, como al *ludus* y lo lúdico, la tarea de proveer alegría a través de representaciones, simulacros y ficciones<sup>21</sup>. En este terreno común se apoya, en efecto, la explicación para el acostamiento etimológico entre juego, juglar y jocosidad. La tradicional y tan debatida distinción entre mester de clerecía y de juglaría tiene su equivalente en el binomio *iocus-ludus*: como *iocus*, en lo juglaresco prima su consecución de entretenimiento, mientras que para la poesía de corte y clerecía debe considerarse también el *prodesse* horaciano, el imperativo de la enseñanza, lo que la convierte en una actividad en más cercanas al *ludus*.

Según Andrea Nuti, los rasgos que caracterizan al *ludus* son la improductividad, la gratificación, la espontaneidad y la mimesis (56-69). No resulta extraño, por ello, que Mary Carruthers haya propuesto entender la estética medieval a partir del sintagma “*medieval ludic space*”, refiriéndose con ello al fondo legitimador y generativo de las obras literarias y artísticas y defendiendo que para entender la producción de belleza del período es necesario desprenderse de las categorías críticas románticas y sustituirlas por un conocimiento profundo de las dimensiones sociales y antropológicas del juego. Como explica Carruthers, parte de los sentidos de *ludus* provienen de la *theologia ludens*, la explicación patristica del origen del mundo a través del juego. Ello resulta en que, por extensión, todo acto creativo esté impregnado de juego, de *ludus*, y de ahí que sus significados –representación simulacro, mimesis, ficción– y de sus rasgos coincidan con lo que más tarde designa un término como literatura<sup>22</sup>.

La vinculación de *iocus* y *ludus* con la *eutrapelia* es amplia. Brunetto Latini, en su traducción al latín de la *Ética* a Nicómaco que precede a la traducción que

<sup>21</sup> Véase, por ejemplo, *Libro de los juegos* 19 o *Partidas* 2.9.29-30, 2.21.10, 6.2.21. En efecto, según las *Leges Pallatinae* de Jaime I, los juglares son “*illorum officium tribuit laeticiam*”. Coincide en los términos Pedro I, quien los define como aquellos cuyo “*ofici dona alegría*”. Véase Pidal 1957: 35-42.

<sup>22</sup> Sobre la relación entre la literatura y la historia literaria véase ahora Escourido 2018.

realizará de la obra al romance, se indigna con el anterior traductor de la obra precisamente por su incapacidad para notar las conexiones. En una larga diatriba contra la versión latina de la *Ética* realizada por Lincoln Robert Grosseteste, que según Lattini contiene más “rasgos bárbaros que latinos”, distingue entre los usos de *ludus* e *iocus* usando para definir el *ludus* el mismo referente que usa, por ejemplo, Juan Ruiz para definir la circulación y la apertura del *Libro de buen amor*, cuando dice de su obra que “como pella a las dueñas, tómelo quien podiere” (est. 1629). Como justificación del duro juicio emitido contra Grosseteste, el maestro de Dante escribe:

Daré un único de los suyos para que esto [la impericia traductora de Grosseteste] se vea con mayor claridad. En el caso de la cuidadosa descripción que hace Aristóteles del justo medio y de los extremos, entre cuyos límites se sitúan, como demuestra, las virtudes y los vicios, traduce aquel un pasaje como sigue:

En relación con el deleite, que hay desde luego en el juego, el término medio es ciertamente *eutrapelos* y la disposición, la *eutrapelia*. El exceso es en cambio la *bomolochia*, y el que la posee, el *bomolochus*; quien no la tiene es una *agrichos*, y la disposición, la *agrichia*.

¡Oh, hombre de hierro! No puedo contenerme al leerlo. ¿Es que esto es traducir? Por supuesto que todas estas palabras, que por ignorancia ha dejado sin traducir, pueden expresarse cómoda y elegantemente en latín. En primer término, opino que donde dice *in ludo* debe traducirse *in ioco*, porque decimos más bien jugar a la pelota y a los dados [*ludere pila et alea*] y, en cambio, bromear con las palabras [*iocari verbis*]. Pues bien, aquel término medio tan digno de alabanza que los griegos llaman *eutrapelia*, lo denominaron los nuestros ora *urbanitas*, ora *festivitas*, ora *comitas*, ora *iucunditas*, siendo el que la posee *urbanus*, *festivus*, *comis* e *iucundus*. Todas estas son palabras reconocidas y usadas a menudo por los mejores autores (2009: 212)

Latini traduce *eutrapelia* con una serie de términos también vehiculados por *ludus* e *iocus*. Virtud olvidada en el siglo XX al parecer de Hugo Rahner, la *eutrapelia* está intrínsecamente ligada a la clase ociosa de la Grecia clásica y a la necesidad humana de entretenimiento (91-105)<sup>23</sup>. Mientras para nosotros, hoy, el ocio se define como tiempo residual en relación al trabajo y a la producción, para los griegos pertenecientes a la clase ociosa esa relación se daba a la inversa: *scholé*, el término que utilizan para referirse al tiempo libre, era un término primario, en contraposición al cual *ascholia* designaba su falta y la necesidad

<sup>23</sup> Aunque el sintagma “clase ociosa” pertenece a Thornstein Veblen, no hay duda de la presencia de un componente social similar en Aristóteles y en el pensamiento clásico. Sobre las connotaciones evolucionistas y la nostalgia por una economía pre-monetaria en *The Theory of the Leisure Class*, véase Chris Rojek 1995: 73-86.

de trabajar. Es en la *Ética* a Nicómaco donde Aristóteles aborda la eutrapelia como una de las virtudes del hombre que dispone de abundante *scholé*. La virtud se refiere a la habilidad para entretenerse uno mismo y entretener a otros, mediante juegos, historias y agradable conversación, manteniendo siempre un justo medio entre los excesos de la risa y la seriedad, extremos ambos que muestran falta de civilidad (*urbanitas*, dirá Latini) en quien los abandera. Siendo la *Ética* la base de la enseñanza de filosofía moral desde el siglo XII, abundan los comentarios al texto autoritativo que ofrecen una base bien documentada para realizar la historia de las ideas y actitudes morales con respecto a la eutrapelia.

Esta idea de un entretenimiento contenido como necesidad psicológica se latiniza y cristianiza. Aparece, por ejemplo, en Cicerón (*De officiis* 1.29) y en los *Disticha Catonis*. Similar relación a la que se daba entre *scholé* y *a-scholia* se da entre los latinos *otium* y *neg-otium*. Antes del siglo XVIII, la naturaleza del ser humano se vincula al aprendizaje recreacional, ya que esa actividad define su humanidad, mientras el trabajo y la producción la niegan. De ahí la recreación, el término asociado recurrentemente en la Edad Media a los juegos y al ocio. El sujeto medieval se re-crea mediante actividades vinculadas al ocio, al *ludus* y la eutrapelia en la medida que otras actividades lo des-crean. Juan Casiano cuenta en las *Collationes* la historia de San Juan y el arco: estando el santo acariciando una perdiz, un cazador se aproximó a él y, sorprendido por encontrar a un hombre santo ocupado en un pasatiempo tan banal, decidió preguntarle qué hacía. San Juan respondió con una pregunta, inquiriendo al cazador que tenía entre las manos. El cazador, como respuesta, le mostró su arco. Entonces San Juan preguntó al cazador el motivo por el cual el arco no estaba en tensión. El cazador replicó que, si tuviera su arco siempre en tensión, éste perdería su vigor y se aflojaría, lo que supondría una merma considerable de su capacidad de caza. La moraleja del ejemplo se aclara entonces: San Juan replica al cazador que sucede con él lo mismo que con su arco; su espíritu sería incapaz de ser virtuoso sin periódicas relajaciones<sup>24</sup>.

## 6. Antes y después de la dialéctica juego-trabajo

La narrativa hegemónica de los *Leisure Studies* afirma que se asignó al juego su carácter de broma o bagatela a partir de la división entre juego y trabajo

<sup>24</sup> Una historia similar aparece en las *Vitae Patrum*. En este caso, el protagonista es Antonio de Egipto, contemporáneo de Casiano. Ya anciano, es sorprendido por un cazador en conversación con otros monjes. El cazador le pregunta el motivo de su relajación y Antonio de Egipto le pide que tense su arco tantas veces que el cazador, preocupado, replica que si lo vuelve a tensar una vez más el arco se romperá y no podrá cazar con él. Entonces el padre de la Iglesia puede trazar el paralelismo entre el arco y su actitud. Sobre ambos ejemplos, véase Olson 1982: 91-95.

que apareció en la revolución industrial<sup>25</sup>. Como explica Jürgen Moltman, el juego deviene un problema teórico solo desde que se fuerza al hombre a realizar un trabajo disciplinado, racionalizado en complejos industriales que no dejan de crecer, desplazándolo de ese terreno y considerándolo como fruslería<sup>26</sup>. Sin embargo, la división simbólica previa entre juego y trabajo ocurre en la modernidad temprana, cuando según Alessandro Arcangeli, Peter Burke y Andrew Leibs se inventa el ocio. Para Arcangeli, entre 1425 y 1675 florece una cultura y un vocabulario del ocio rastreable en numerosos tratados sobre la recreación, en discursos legales, médicos y morales (1) Burke argumenta que el ocio se desarrolla como un espacio-tiempo separado de la definición de trabajo que se da en primer lugar en el renacimiento (1995). Leibs acude a la concepción renacentista del tiempo para llegar al mismo argumento: la división entre tiempo de trabajo y tiempo de no-trabajo producida por el desarrollo de tecnologías medidoras del tiempo permitió concebir la sucesión de los días según una nueva escala que obligaba a contar los días que faltaban para la siguiente fiesta y asociarla con los placeres que se derivarían de ella (2004:59).

No obstante, afirmar, como hace Arcangeli, que durante la Edad Media no existía una “cultura del ocio” (3) es arriesgado. Ciertamente, una arqueología del ocio contemporáneo entendido estrictamente como opuesto al trabajo generador de plusvalía encontraría en la transición al capitalismo su punto de inicio. Pero, por una parte, en el ludocapitalismo digital los sentidos de juego y ocio rebasan ampliamente la dicotomía juego-trabajo y, por otra, las connotaciones medievales de *otium*, *ludus* y *eutrapelia* forman y deforman instituciones, categorías sociales, producciones textuales y visuales e identidades. Los sentidos de juego y de ocio de matriz no capitalista que se producen a partir de *ludus*, *eutrapelia* y *otium* convivirán con aquellos extraídos de la dicotomía juego-trabajo a partir de la tempranomoderna transición al capitalismo.

A modo de ejemplo podemos pensar en Alfonso X. En las *Siete Partidas*, el *Ordenamiento de las Tafurerías*, las *Cantigas de Santa María*, y el *Libro de los Juegos* se percibe tanto la necesidad monárquica de regular jurídica y moralmente el universo lúdico, reprobando conductas y prescribiendo actitudes hacia él, como un acercamiento a los juegos ligado a un proyecto de representación del mundo y del cosmos. Específicamente, Alfonso figura las fuerzas dialécticas del libre albedrío (alegorizado por el ajedrez) y la predestinación (alegorizada por los dados), que encuentran su sintonía y síntesis ejemplificada por el juego de tablas. De hecho, se ha dicho del *Libro de*

<sup>25</sup> El campo cuenta con una larga tradición en la esfera anglosajona que arrancaría del clásico de Norbert Elias y Eric Dunning, *Quest for Excitement*, que a su vez retoma trabajos elisianos previos, en especial su *The Process of Civilization*. Un resumen del campo en Provonost, G. and Max D’Amours 1990. Para el mundo hispánico, véase Núñez Roldán 2007.

<sup>26</sup> “Play has become a theoretical problem only since man has been forced into disciplined, rationalized labor at constantly growing industrial complexes and since playfulness has been banned from the realm of labor as mere foolishness.” (1971:3-4).

*los Juegos* que es un libro humanista en el sentido florentino del término, dado que se trata de la única obra medieval que pone el acento sobre las valencias alegóricas del juego y la técnica para jugar, descuidando la parte moralizante (Márquez Villanueva: 35).

En torno a Alfonso se da una “cultura del ocio” desvinculada del binario ocio-trabajo entendido en términos capitalistas. Alfonso se acerca a los juegos como mandatario y como científico. Por un lado, en el *Ordenamiento de las Tafurerías* (1283) –el cuerpo de leyes sobre casinos más detallado del período medieval– procede a la caracterización y la regulación social, moral y jurídica de los jugadores, de los juegos y de los lugares donde se juega; por otro, en el *Libro de los juegos*, desarrolla una alegórica lúdica que lee en el microcosmos de una partida los movimientos planetarios y, en consecuencia, beneficios terrenales de la interpretación de los signos producidos por los trebejos. Son los “escaques que se juegan por astronomía”, donde “los entendidos” leen el destino de acuerdo al transcurso de una partida de ajedrez jugada sobre un tablero que figura la esfera celestia tolemaica (359).

Una cultura del ocio propiamente no-capitalista no se da solo en Alfonso, desde luego. Podemos pensar en la omnipresencia de los juegos en obras que dan cuenta de una cultura del ocio ligada moralmente a los sentidos que se despliegan de la *eutrapelia* y del *ludus*. Podemos pensar, por ejemplo, en *Sir Gawain and The Green Knight*, el *Decameron* y los *Canterbury Tales*, textos originados como juegos o donde los juegos actúan como núcleos narrativos que deciden la acción; en el uso alegórico del ajedrez para describir los galanteos amorosos de corte en los *Échecs Amoureux*, *Les Vouex du Paon* o en el *Tale of Beryn*; en el papel de los juegos para decidir el vencedor en una contienda personal o como ocasión de la contienda, como sucede en el *Oger de Danemarche* o en el *Huon de Bordeaux*; en su alcance metafórico como imagen de la *vanitas*, de la comunidad civil y de la guerra, como sucede en uno de los libros más traducidos y que más circulación tuvo durante los siglos XIV y XV, el *Liber Scaccorum* de Jacobo de Cessolis, del que conservamos más de doscientos manuscritos; en la profusión tardomedieval de libros de suertes como las *Sortes Sanctorum*, las *Pronostica Socratis Basilei*, el *Libro del juego de las suertes*, las *Sorti* de Gualtieri o el *Giardino de pensieri* de Francesco Marcolino; o en las múltiples ruedas de la fortuna que aparecen en el mismo período. Aunque este conjunto de producciones no haya sido analizado como tal, como una unidad formando una cultura del ocio específica, está claro que ahí, en torno a los sentidos que denotan y connotan el *ludus* y la *eutrapelia*, se despliega una particular “cultura del ocio” no determinada por la dialéctica ocio-trabajo. Por ello, si cuando hablamos de juego y ocio nos referimos *exclusivamente* al complejo tempo-espacial no productivo segregado de las relaciones tempranocapitalistas, es legítimo descartar el período pre-capitalista



para hablar del nacimiento de una “cultura del ocio” que se extendería desde su oposición básica –el ocio como tiempo opuesto al trabajo que paulatinamente se espacializa y reglamenta– hasta el giro digital ludocapitalista. Sin embargo, si manejamos una noción de juego más amplia que la restringida a la de las diferentes fases del capitalismo, deberíamos incluir en el análisis del nacimiento de la “cultura del ocio” las instancias pre-capitalistas de la misma. Lo cual plantea la pregunta de cómo el ludocapitalismo recupera los sentidos de juego anteriores al siglo XV. Sin embargo, esto sería ya materia para otro texto.

## Referencias bibliográficas:

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore (MD), Johns Hopkins University Press.
- (2001). “Computer Game Studies, Year One”, en *Game Studies*, 1. Consultado en línea el 16 de octubre de 2019.
- Alfonso X (1555), *Las siete partidas del sabio rey don Alonso el Nono. Por Alfonso X el Sabio*. López Gregorio, (ed) Salamanca: Andrea de Portonariis.
- (2007), *Libro de los juegos e Ordenamiento de las tafurerías*. Orellana, Raúl, (ed), Madrid: Fundación José Antonio de Castro, 2007.
- Anderssen, C. (1942). “J. Huizinga: Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur.” *Historisk Tidsskrift*, 6: pp. 351–58.
- Arcangeli, A. (2014). *Recreation in the renaissance: attitudes towards leisure and pastimes in european culture c.1425.-1675*. New York: Palgrave Macmillan.
- de Bruyne, E. (1947). “Huizinga, J., Homo Ludens: Proeve Eener Bepaling van Het Spel-element Der Cultuur.” *Erasmus* 1, pp. 184–86.
- Bunchball (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Games Dynamics to Influence Behavior*, San Jose, CA, Bunchball. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- (2011), *Winning with Gamification. Tips from the Expert’s Playbook*, San Jose, CA, Bunchball. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Burke, P. (1995). “The Invention of Leisure in Early Modern Europe”. *Past & Present*. 136-150.
- Castronova, E. (2001). *Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the cyberian frontier*. Munich, CESifo.
- Deleuze, G. (2000), “The idea of genesis in Kant’s aesthetics”, *Angelaki* 5 (3): pp. 57 – 70.
- Deterding S., Dixon D., Khaled R., & Lennart N. (2011), “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, *MindTrek’11*, pp. 9-15.
- Dibbell, J. (2007). *Play money, or, How I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York, Basic Books.
- Ehermann, J (1968). “Homo Ludens Revisited” *Yale French Studies*, 41, pp. 31-57.
- Escourido, J. (2017), “ Política alfonsí de la alegría: juegos de tablero, subjetivación y control social”, *La Corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures, and Cultures*, 46, 1, p. 73-94.
- (2018) “La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital”, *Virtualis: revista de cultura digital*, Vol. 9, 17, p. 161-183.

- Findlay K. & Alberts K. (2011). “Gamification. How effective is it?”, *Slideshare*, 26 septiembre 2011. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Florida, R. L. (2012). *The rise of the creative class: revisited*. New York, Basic Books.
- Frasca, G., (1998). “Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”, *Parnasso* 3, pp.365-371
- (2003) “Simulation versus narrative: Introduction to ludology”, EN Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, London.
- Gabas, R. (1990). “El libre juego de facultades. Belleza y conocimiento en Kant.” *Enrahonar* 16: 41-56.
- Guyer, P., (2006). “The Harmony of the Faculties Revisited,” en Rebecca Kukla (ed.), *Aesthetics and Cognition in Kant’s Critical Philosophy*, Cambridge: Cambridge UP.:162–193.
- (2009). “The Harmony of the Faculties in Recent Books on the Critique of the Power of Judgment”, *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67 (2): 201-221
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- Huotari H. & Hamari J. (2011), “Gamification” from the perspective of service marketing”, *Proceedings of CHI 2011 Workshop Gamification*. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Juul, J., (1999) “A clash between game and narrative”, M.A. thesis, University of Copenhagen, Dinamarca.
- (2011). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass, MIT Press.
- Kant, I. (1991), *Crítica del juicio*, Madrid: Espasa-Calpe.
- Lattini, B. (2009), *Ética a Nicómaco*, Cartagena, N. (ed), en *La contribución de España a la teoría de la traducción Introducción, estudio y antología de textos de los siglos XIV y XV*. Frankfurt: Iberoamericana Vervuert.
- Leibs, A. (2004). *Sports and games of the Renaissance*. Westport, Conn: Greenwood Press.
- Lessing, O. (1946). *Laoconte o Sobre los límites de la pintura y de la poesía*, Buenos Aires: El Ateneo.
- Malaby, T. (2007). “Beyond Play: a New Approach to Games”. *Games and Culture*. 2, 95-113.
- Manovich, L. (2017). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.
- Márquez Villanueva, F. (1995). *El concepto cultural alfonsí*. Madrid, Mapfre.
- McCormick, R. (2013). ‘League of Legends’ eSports finals watched by 32 million people. [online] The Verge. Consultado en línea el 16 octubre 2019.

- McDonald, P. "Homo Ludens: A Renewed Reading", *The American Journal of Play*, 11:2, pp. 247-267.
- Mehl, J.M. (1990), *Les jeux au royaume de France du XIIIème siècle au début du XVIème Siècle*, Paris: Fayard.
- (2010), *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, Paris: Champion.
- Menéndez Pidal, R. (1957). *Poesía juglaresca y orígenes de las literaturas románicas*, Madrid: Instituto de Estudios Políticos.
- Moltmann, J. (1971). *Theology of play*. New York, Harper & Row.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York, Free Press.
- Núñez Roldán, F. (2007). *Ocio y vida cotidiana en el mundo hispánico en la Edad Moderna*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Nuti, A. (1998). *Ludus e iocus: percorsi di ludicità nella lingua latina*. Treviso: Fondazione Benetton Studi Ricerche.
- Olson, G. (1982). *Literature as Recreation in the Later Middle Ages* (Ithaca and London: Cornell UP.
- Pallotta, F. (2015). *Game on: TBS to telecast competitive video gaming league*. [online] CNNMoney. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Pronovost, G., & D'amours, M. (1990). Leisure Studies: A Re-Examination of Society. *Loisir Et Société / Society and Leisure*. 13, 39-62.
- Rahner, H. (1972), *Man at Play*, New York, 1972.
- Rojek, C. (1995). "Veblen, leisure and human need". *Leisure Studies*. 14, 73-86.
- Rorty, R. (1986). "From Logic to Language to Play: a Plenary Address to the InterAmerican Congress", *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association* 59 (5):747 – 753.
- Ryan, M., (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2010). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass, The MIT Press.
- Schiller, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Barcelona: Anthropos, 1990.
- Schlegel, F. Von (2005), *Conversación sobre la poesía*, Buenos Aires: Biblos.
- Silva, H. (2013). "La «gamification» de la vie: sous couleur de jouer?", *Sciences du jeu*, 1 | 2013. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Sucasas, Á. (2015). *Las ventas de videojuegos doblan a la taquilla del cine en España*. [online] EL PAÍS. Consultado en línea el 16 octubre 2019.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass, Harvard Univ. Press.
- Veblen, T. B. (1931). *Theory of the leisure class*. New York, Modern.

- Virno, P. (2003). *Gramática de la multitud para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Buenos Aires, Colihue.
- Voegelin, E. (1948) "Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielements der Kultur. Jan Huizinga " *The Journal of Politics* 10, no. 1: 179-187.
- Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass, MIT Press.
- Wark, McKenzie (2007), *Gamer Theory*, Boston: Harvard University Press.

