

**EL DESAFÍO DE JUGAR LA VIDA:
LA PROPUESTA ÉTICA DE
BERNARD SUITS**

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ FRÍAS

PRÓLOGO DE CÉSAR TORRES

editorial hexis

Diseño de la cubierta: Víctor Pérez Galiana

Primera edición: 2024
© Francisco Javier López Frías
© Editorial Hexis
Marqués de Comillas 134 bis, 2
08225 Terrassa
<http://www.editorialhexis.com>
ISBN: 978-84-127513-6-9
Depósito legal: B 1971-2024
Libros impresos bajo demanda.

Ni Editorial Hexis ni sus directores de colecciones son responsables del contenido de los textos impresos, cuya originalidad está garantizada por sus propios autores. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la portada, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación, fotocopiado o por otros medios, sin la autorización previa por escrito de los titulares de los derechos de autor.



PID2020-119089RB-I00/MICIN/AEI,
10.13039/501100011033. "Gobernanza global de
deporte. Lex Sportiva y autonomía normativa, del Sof
Law a los derechos". Financiado por el Ministerio de
Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de
Investigación.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3
PRÓLOGO	5
César R. Torres	
INTRODUCCIÓN: BERNARD SUITS, UN PENSADOR HETERODOXO DEDICADO A TEMAS FILOSÓFICOS ATÍPICOS	9
I. LA LÓGICA DE CIGARRA: LA DEFINICIÓN DEL JUGAR A JUEGOS COMO PIEZA FUNDAMENTAL EN LA HISTORIA DE LA FILOSOFÍA . 19	
1. Los elementos del jugar a juegos	22
1.1 El jugar a juegos como actividad peculiar.....	22
1.2 Los fines en el jugar a juegos	26
1.3 Los medios empleados en el jugar a juegos	31
1.4 Las reglas de los juegos	33
1.5 La actitud lúdica.....	38
2. Objeciones a la definición	42
2.1. Objeciones tempranas.....	43
2.2 Objeciones tardías	49
II. EL IDEAL DE CIGARRA: UNA UTOPIÍA SIN TRABAJO Y REPLETA DE JUEGOS	55
1. El ideal de la existencia: una vida dedicada a jugar a juegos	55
1.1 La vida buena de la cigarra	58
2. El carácter controvertido de Utopía	62
2.1 Críticas tempranas a la propuesta suitsiana de la buena vida ...	64
2.2 Críticas posteriores a Utopía.....	68
3. ¿De qué se trata verdaderamente Utopía?	76
3.1 Los usos y significados del concepto “utopía”	76
3.2 Utopía: un presupuesto contrafáctico kantiano	81
4. En la senda de Aristóteles	87
4.1 El autotelismo y el jugar	92
4.2 El jugar a juegos, una actividad autotélica peculiar.....	97

5. El sueño de ansiedad a interpretar	108
III. EL SUEÑO DE CIGARRA: EL JUGAR INCONSCIENTEMENTE Y EL BUEN VIVIR	111
1. El interés teórico de toda una carrera: el jugar (a juegos) y su papel en la vida	112
1.1 ¿Es la vida un juego?	112
1.2 Entre la utopía escéptica y la lúdica	117
2. La utopía “grillesca” como alternativa a Utopía	119
2.1 La respuesta de Cigarra al ideal de la existencia de Escéptica ..	119
2.2 El valor y el interés en Utopía	122
3. El voluntarismo ético de Suits	124
3.1 El jugar a juegos como un ejercicio de la autonomía	124
3.2 La veneración del trabajo y la psicopatología de la vida corriente	126
3.3 La terapia lúdica como cura a la obsesión con el trabajo	138
4. El hito utópico: superar el miedo a la muerte a través del juego ..	140
4.1 A las puertas de la muerte.....	140
4.2 Haciendo una llave de judo a la muerte	143
CONCLUSIÓN: UN FILÓSOFO DEL JUEGO INTERESADO EN LOS TEMAS MÁS FUNDAMENTALES DE LA VIDA Y LA FILOSOFÍA ..	147
BIBLIOGRAFÍA.....	151

AGRADECIMIENTOS

Esta sección de agradecimientos no puede comenzar con otra persona que no sea mi mujer, Naima Bhana. Esto no es sólo por su apoyo incondicional a todo proyecto en el que me embarco, ni tampoco por su eterna paciencia por las horas incontables que dedico a esos quehaceres, sino porque la idea y el impulso inicial que me llevaron a desarrollar este manuscrito fueron suyas. Sin Naima, este libro nunca se habría materializado. En este proceso, también ha sido crucial José Luis Pérez Triviño, editor de Hexis, quien desde el primer momento que supo de mi interés por desarrollar un manuscrito sobre Bernard Suits, no dejó de apoyarme para que esta empresa resultara exitosa. Por supuesto, sin querer entrar en un concurso de apoyos, el libro debe mucho a mi familia. Sin su comprensión de la pasión que tengo por mi trabajo y las energías que han dedicado a ayudarme a lograr mis metas no tendría una carrera universitaria ni mucho menos estaría trabajando en el ámbito académico, contribuyendo a esa diminuta, pero preciosa, disciplina que es la filosofía del deporte.

Entre las personas que también contribuyen al florecimiento de ese campo de estudio, además de Pérez Triviño, no puedo dejar sin mencionar a César Torres, Jesús Ilundáin Agurruza, Scott Kretchmar, John William Devine, Christopher Yorke, Taliah Powers, John S. Russell y Emanuele Isidori, cuyas ideas han estimulado mis pensamientos sobre Suits y su obra. Tampoco puedo olvidarme de quienes, como Mike McNamee, me han apoyado e inspirado a lo largo de mi carrera —por supuesto, muchas de las personas mencionadas en la lista anterior también merecen un puesto aquí—. Lo mismo cabe decir de quienes, desde la filosofía más general u otras disciplinas centradas en el estudio del deporte, han tenido una influencia determinante en mis reflexiones presentadas en este libro. A riesgo de dejarme nombres importantes, debo destacar a Mark Dyreson, Michelle

Sikes, Jaime Schultz, Cam Mallet, Zach Bigalke, John Dattilo, Brett Díaz, Steve Ross, Xavier Gimeno Monfort y Jesús Conill Sancho. A su vez, agradezco tanto a Cheryl Ballantyne como al personal del Archivo Suits, en la sección de colecciones especiales y archivos de la biblioteca de la Universidad de Waterloo, por haberme dado acceso a los trabajos inéditos del filósofo de los juegos. Igualmente, también he de dar las gracias al personal de la biblioteca de Lakehead University, especialmente a Christopher Tomasini, por permitirme ojear los libros donados a nombre de Suits a la institución.

Aunque los capítulos de este libro beben de los diversos trabajos que he publicado en los últimos siete años, todos ellos, excepto algunas partes del tercero, son completamente originales. Una versión similar de ese capítulo ha aparecido en *Quaderns de filosofia*. Agradezco a su director, Sergi Rosell, que me haya permitido reusar párrafos de ese texto en este monográfico. Por último, agradezco a quienes sostenéis este tomo que hayáis tenido la osadía de interesaros por mi interpretación de las fascinantes contribuciones filosóficas de un pensador tan (relativamente) desconocido como Suits. Espero que, tras haber acabado el libro, consideréis que el esfuerzo ha merecido la pena.

PRÓLOGO

César R. Torres

El desafío de jugar la vida: la propuesta ética de Bernard Suits es un libro imprescindible que permite adentrarse y comprender un corpus fundamental sobre los juegos, el jugar y el jugar a juegos, así como examinar el papel que estos fenómenos pueden y deben ocupar en el buen vivir. En el ámbito académico angloparlante, el examen del corpus de Suits, incluyendo su *magnum opus*, *The Grasshopper: Games, Life and Utopía*, originalmente publicado en 1978, se mantuvo durante décadas circunscripto a la disciplina conocida como filosofía del deporte. De hecho, la Philosophic Society for the Study of Sport, actualmente llamada International Association for the Philosophy of Sport, y su revista *Journal of the Philosophy of Sport*, establecidas en 1972 y 1974, respectivamente, recibieron con entusiasmo a Suits y a sus novedosas y heterodoxas investigaciones lúdicas. Afortunadamente, en los últimos años, su obra ha sido objeto de análisis allende la filosofía del deporte. Sin embargo, a pesar de su relevancia, que permite ubicar a Suits junto a Roger Caillois, Clifford Geertz y Johan Huizinga en el panteón de quienes se han dedicado a indagar la experiencia lúdica humana, conceptualizada ampliamente, sus contribuciones filosóficas permanecen mayormente desconocidas en el ámbito académico hispanoparlante.

Francisco Javier López Frías se ha embarcado en una suerte de campaña, tan circunspecta como juguetona, en el mejor estilo suitsiano, para torcer ese rumbo, visibilizando en el ámbito académico hispanoparlante los trabajos de Suits y demostrando su alcance, su creatividad y vigor filosófico. López Frías es la persona indicada para esta campaña. Ha estudiado exhaustivamente al filósofo estadounidense, ha escrito sobre él, ha leído la bibliografía que lo analiza, ha utilizado los marcos

teóricos que acuñó para desarrollar los suyos y aplicarlos al deporte y sus vericuetos, ha visitado en varias oportunidades el archivo personal de Suits en Waterloo University y la biblioteca de Lakehead University, ambas en Canadá, que preserva parte de su colección personal de libros, y ha entrevistado a su viuda. Asimismo, López Frías ha traducido al castellano (en colaboración con quien escribe) la *magnum opus* de Suits. Y, corroborando su aptitud y compromiso, ha editado (en colaboración con Christopher C. Yorke) la hasta hace poco inescrutable secuela inédita de aquella, otra joya de Suits. Es decir, López Frías se ha convertido en un baquiano de la voluminosa, compleja, rica y fascinante obra suitsiana.

El esfuerzo más reciente, y cabe esperar que no sea el último, de López Frías por diseminar y valorar la filosofía de Suits en el ámbito académico hispanoparlante es *El desafío de jugar la vida: la propuesta ética de Bernard Suits*. Se trata de un libro ambicioso por su finalidad y por lo que implica alcanzarla. El libro se propone abordar las tres preguntas claves de la “lógica cigarresca” –cuya descripción refiere a Cigarra, la protagonista tanto del *magnum opus* de Suits como de su secuela– que dan forma, como mantiene López Frías, al total de su legado filosófico. Luego de la introducción, que incluye un perfil biográfico de Suits, López Frías explora detenidamente la lógica cigarresca, el ideal de la existencia en función de dicha lógica y si la vida puede ser considerada un juego en que el se participa inconscientemente. Al explicar las pretensiones y el alcance de las disquisiciones de Suits, el libro cumple ampliamente su cometido. López Frías rescata a Suits y este rescata el jugar a juegos como eje central del buen vivir. Uno y otro, a su manera, invitan a que las personas cambien sus vidas adoptando una actitud cigarresca para así “alcanzar cotas de satisfacción, autonomía y, en última instancia, bienestar nunca experimentadas por la humanidad”. Se agradece a ambos la invitación. En ese sentido, la lectura de *El desafío de jugar la*

vida: la propuesta ética de Bernard Suits conmociona, y eso también se agradece, ya que requiere preguntarse, con espíritu aristotélico, qué vida vivimos y qué es lo que verdaderamente importa en la vida. Especulo que Suits estaría encantando con este libro y que los/as lectoras también lo estarán.

Batavia, Nueva York, 1 de octubre de 2023

INTRODUCCIÓN: BERNARD SUITS, UN PENSADOR HETERODOXO DEDICADO A TEMAS FILOSÓFICOS ATÍPICOS

Bernard Herbert Suits nació el 25 de noviembre de 1925 en Detroit, Michigan. Después de completar los estudios de instituto en su ciudad natal, se alistó en la Armada Marina de Estados Unidos y sirvió en el buque de guerra USS Olmsted entre 1944 y 1946. Tras su paso por las fuerzas de navegación marítima de su país, se matriculó en la Universidad de Chicago para cursar la carrera de filosofía. Habiendo obtenido su licenciatura comenzó una maestría en filosofía, que completó exitosamente en 1950 con una tesis titulada “Play and value in the philosophies of Aristotle, Schiller, and Kierkegaard” [El jugar y el valor en las filosofías de Aristóteles, Schiller y Kierkegaard]. Subsecuentemente, desempeñó múltiples empleos no académicos, incluyendo trabajador de producción en cadena en la Chrysler Motor Corporation, funcionario de salud pública en prácticas para el Servicio de Salud Pública de EE. UU. y empleado de personal para la Comisión de Servicios Civiles de Detroit.

En 1954, regresó a la vida académica, en concreto, a la Universidad de Illinois, para llevar a cabo sus estudios de doctorado. Con tres años de experiencia en el programa de posgrado comenzó a impartir clases como profesor asociado de filosofía. Un año más tarde, en 1959, defendió con éxito su disertación: “The aesthetic object in Santayana and Dewey” [El objeto estético en Santayana y Dewey]. Seguidamente, en 1961, logró una plaza de profesor ayudante a doctor en la Universidad de Purdue en Indiana. Finalmente, en 1966, fue contratado como profesor titular por la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá, donde permaneció hasta su jubilación en 1994. Murió el 5 de febrero de 2007. Todos sus mayores logros, desde sus publicaciones hasta los múltiples premios y honores que recibió, coincidieron con su etapa en el país de la hoja de arce (Ballantyne, 2019; Ballantyne, Kobiela, & López Frías, 2019). Por

ello, a pesar de ser natal de Estados Unidos, hay quienes le identifican como un filósofo canadiense¹ (Papineau, 2016).

Entusiasta del pensamiento clásico griego² y representante de la tradición analítica angloamericana, su mayor contribución filosófica es *The Grasshopper: games, life and utopía* [*La cigarra: los juegos, la vida y la utopía*]. Esta obra, publicada en 1978, ha sido ampliamente celebrada y ha ejercido una influencia significativa en muchos ámbitos filosóficos³, especialmente aquellos interesados en temas relativos a la lúdica, los juegos y el deporte. También, más recientemente, como ya anticiparon los reseñistas Robert J. Paddick (1979) y Richard A. Watson (1991), este ensayo ha atravesado las paredes de los círculos filosóficos académicos que originalmente se hicieron eco de los pensamientos de Suits para alcanzar otras disciplinas, como la pedagogía y la teoría de juegos, y la cultura popular. Por ejemplo, David Epstein, autor del best-seller *The Sports Gene*, declaró que Suits influyó determinantemente sobre su visión del valor del deporte y la vida buena. Igualmente, Nigel Warburton, presentador del aclamado podcast *Philosophy Bites* y escritor de numerosos libros de filosofía popular, incluyó *La cigarra* en su lista de las cinco mejores introducciones a la filosofía, declarándola una obra “verdaderamente inspiradora”. Es importante resaltar que Suits alcanzó todos estos logros sin

¹ Cabe remarcar que esta manera de identificarlo no sería del todo incorrecta; además de desarrollar gran parte de su labor filosófica en Canadá, Suits acabó nacionalizándose como ciudadano de dicho país a los diez años de vivir en Waterloo.

² La mayoría de sus cursos universitarios se centraban en autores clásicos griegos, especialmente Aristóteles y Platón. Es más, entre los libros que su hacienda donó a Lakehead University hay cuatro copias distintas de volúmenes de obras completas o selectas del Estagirita. Todos ellos contienen comentarios y subrayados de Suits.

³ Prueba de ello es que ha sido traducida a múltiples idiomas, incluyendo el turco, chino, japonés, portugués, polaco, castellano, esloveno y holandés.

renunciar al rigor y la argumentación distintivos del discurrir filosófico.

En el Prefacio de *La cigarra*, Suits especifica que el libro es filosófico “en un sentido tradicional de esa palabra. Es el intento por descubrir y formular una definición”, a saber: la definición del “jugar a juegos” (“*game-playing*” o “*gameplay*”), identificando las condiciones suficientes y necesarias para que cualquier actividad que las posea califique como tal (Suits, 2022, p. 4). Escribiendo en la que posiblemente sea la época de mayor auge del antidefinicionalismo, Suits presenta su búsqueda intelectual en oposición a una de las figuras fundamentales de esta corriente filosófica: el segundo Wittgenstein. Este filósofo vienés destacó por, entre otras cosas, afirmar que sólo existen “parecidos de familia”, no rasgos definitorios, entre las entidades incluidas bajo un mismo concepto. Además, para ilustrar su postura, se centró en el término “juego” (“*Spiel*”)⁴ en este célebre pasaje de sus *Investigaciones filosóficas*:

Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos “juegos”. Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etcétera. ¿Qué hay común a todos ellos?— No digas: “*Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos «juegos»*”— sino *mira* si hay algo común a todos ellos.— Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a *todos*, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero

⁴ Como algunos comentaristas han afirmado, el problema de refutar a Wittgenstein proporcionando una definición del jugar a juegos (*gameplay*) es que el término alemán *Spiel* es mucho más amplio, abarcando las actividades que en inglés son identificadas como “el jugar” (“*play*”), “los juegos” (“*games*”) y “jugar a juegos” (“*gameplay*”) (Hoyningen-Huene, 2015; Lebed, 2021). Para una aclaración conceptual del empleo de estos términos en la obra de Suits y las dificultades para su posterior traducción al castellano, véase Torres & López Frías, 2022, n. 5.

desaparecen muchos rasgos inmunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden.— ¿Son todos ellos “entretenidos”? Compara el ajedrez con el tres en raya. ¿O hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juegan la habilidad y la suerte. Y cuán distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: aquí hay el elemento del entretenimiento, pero ¡cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Podemos ver como los parecidos surgen y desaparecen (Wittgenstein, 2009, p. 227, cursivas originales).

Para Wittgenstein, cuando se miran a las diversas actividades que se identifican como juegos, se ve que no comparten nada en común. A lo sumo, puede advertirse una red de parecidos entre las heterogéneas actividades incluidas en la familia de los juegos. Algunas comparten el aspecto competitivo, otras el uso de pelota, otras el carácter entretenido, etcétera. Sin embargo, no existe un conjunto de rasgos comunes poseídos por todas. Suits considera que el error de Wittgenstein fue no mirar a los juegos con el detenimiento necesario, lo cual le llevó a buscar elementos comunes en los lugares equivocados, como, por ejemplo, las experiencias positivas del entretenimiento y la diversión (Suits, 2005).

A pesar de enfrentarse a Wittgenstein tan frontalmente, Suits, en los compases iniciales de su obra magna, enfatiza que “[l]a indagación que sigue no es, y no debe tomarse como, un tipo de manifiesto antiantidefinicionalista, ni tampoco debe verse que su persuasión depende del compromiso con la fecundidad universal de la construcción de definiciones” (Suits, 2022, p. 5). En cambio, su objetivo es mostrar que “algunas cosas son definibles y algunas no, y que la única manera de averiguar cuáles son cuáles es seguir el excelente consejo de Wittgenstein y mirar y ver” (Suits, 2022, p. 5). Por lo tanto, el objetivo inicial de *La cigarra*

parece ser el de examinar minuciosamente los juegos para defender que la actividad consistente en participar en ellos es susceptible de ser definida. Suits pareció resultar exitoso en este intento, ya que gran parte de quienes han examinado detalladamente su trabajo no sólo consideran que la definición resulta “convinciente”⁵ sino que también afirman que refuta la postura wittgensteniana (Hurka, 2019b; Kretchmar, 2019; McGinn, 2012).

En lo relativo al carácter de la definición formulada, Suits puntualiza que ésta no pretende ajustarse y respetar el lenguaje coloquial para identificar más claramente aquellas actividades habitualmente llamadas juegos. Al contrario, separa claramente la pregunta acerca de si todas las actividades llamadas juegos tienen algo en común de la cuestión relativa a si todas las actividades que son juegos comparten rasgos definitorios. Además, puntualiza que “algunas de las cosas llamadas juegos se llaman juegos de forma metafórica o descuidada o arbitraria o estúpida, entonces es previsible que no haya nada importante común a todas ellas” (Suits, 2005, p. 163). Su meta, por lo tanto, no es proporcionar una definición que se ciña al uso lingüístico del término “juego” sino a las actividades que son, desde un punto de vista ontológico, juegos. Con ello, asume que existe una naturaleza propia o esencia de esas entidades que se identifican como juegos y que ésta puede captarse por medios cognitivos (McGinn, 2012).

Entre los beneficios proporcionados por su definición, Suits destaca la mejora de los estudios académicos sobre las actividades lúdicas; un campo que, a su juicio, posee un rigor filosófico bajo. Por ejemplo, Suits se queja de que, tras la recepción del *Homo ludens* del historiador neerlandés Johan Huizinga, quienes teorizaron el jugar (*play*) “comenzaron a

⁵ Aun así, como se verá en el siguiente capítulo, hay quienes han rechazado parcialmente la definición (Mitchell, 2020).

encontrar[lo] debajo de casi toda piedra en el ámbito social” (Suits, 1977, p. 117). Igualmente, en referencia a los filósofos alemanes de los siglos XVIII y XIX que tematizaron esa actividad, especialmente Immanuel Kant, Arthur Schopenhauer y Friedrich Schiller, afirma que “ninguno de ellos hizo una distinción importante entre el jugar [(*play*)] y el jugar a juegos [(*gameplay*)]” (Suits, 2022, p. 130).

A pesar de avanzar uno de los debates con mayor recorrido e importancia en la historia de la filosofía, la posibilidad de proporcionar definiciones, y ofrecer un intento de refutación de uno de sus principales protagonistas, *La cigarra* es, sin lugar a duda, una obra filosófica heterodoxa. Quizás esta peculiaridad sea la razón de su limitada recepción en círculos de filosofía general —en claro contraste con su importancia en filosofías aplicadas más específicas como la filosofía del deporte y de los juegos— (Torres & López Frías, 2022). En vez de emplear el estilo ensayístico más habitual en la filosofía actual, Suits emula a Platón para presentar sus ideas y argumentos a través de diálogos⁶. Además, éstos están protagonizados por personajes ficticios, principalmente la cigarra y las hormigas de la epónima fábula de Esopo. Si bien esta forma dialógica ha sido popular en ciertas épocas entre quienes cultivan la filosofía, en sus análisis, Suits incluye herramientas discursivas inauditas en la escritura y el pensar filosóficos. Por ejemplo, emplea juegos de palabras, acertijos y chistes para avanzar e ilustrar sus argumentos. A los elementos filosóficos atípicos ya mencionados, hay que sumarles

⁶ Esta práctica está presente en la obra de Suits desde muy temprano. En sus trabajos de carrera como estudiante de filosofía ya empleó el formato dialógico para presentar sus ideas. Por ejemplo, escribió un diálogo entre dos doctores ficticios, llamados Elección y Paciencia, examinando las diferencias fundamentales entre la teoría ética epicúrea y la estoica. Es más, uno de sus profesores, en su evaluación de dicho ensayo, alabó la habilidad de Suits a la hora de emplear diálogos para presentar ideas filosóficas complejas, pero le advirtió no abusar de ellos para evitar pecar de dramatismo (Suits, 1946–1955).

que Suits construye su tratado filosófico como un juego para las hormigas discípulas de Cigarra y, por ende, para quienes lo leen —que también son unos legos en la “filosofía cigarresca”—. Este juego, según Prudencia y Escéptica, las dos hormigas principales, implica “una actividad que aspira a nada menos que a una elucidación de la *lógica* de Cigarra, a un análisis de los *ideales* de Cigarra y a una interpretación de los *sueños* de Cigarra” (Suits, 2022, p. 29, cursivas añadidas).

Los términos “lógica”, “ideales” y “sueños” identifican las tres partes fundamentales de la propuesta filosófica de Suits, a saber: la naturaleza del jugar a juegos, el jugar a juegos como la actividad central en el modo de vida más digno de ser vivido y la posibilidad de que las personas estén jugando a juegos de manera inconsciente. Suits establece la conexión entre estos tres temas, instaurando el marco teórico para su análisis del jugar a juegos, en los dos primeros capítulos de *La cigarra*, titulados “La muerte de Cigarra” y “Los discípulos”. En el primero, Suits presenta una escena que recuerda a la *Apología* de Platón⁷. Con la certeza del advenimiento del invierno, Cigarra ha aceptado que su trágico destino es morir de frío porque no ha trabajado durante la época cálida. Las hormigas, disconformes con la actitud de su maestra hacia la muerte, tratan de convencerla de que salve su vida beneficiándose de parte de la comida que ellas han guardado de manera providente. Para el pesar de los industrioses insectos, su maestra se niega a aceptar esa ofrenda. Cigarra argumenta su decisión en la “lógica cigarresca” o, si se quiere, “lógica lúdica”:

mi muerte es inevitable, en cualquier caso. Ya que, si soy *imprevisora* en el verano, entonces moriré en el invierno. Y si soy *previsora* en el

⁷ A pesar de las influencias y similitudes evidentes entre los diálogos de Platón y la obra de Suits, no existe trabajo académico alguno que las analice. Un análisis exhaustivo de la importancia de los temas y herramientas platónicas, especialmente de la *Apología*, el *Critón*, el *Fedón* y la *República*, ayudaría enormemente a comprender mejor la obra del filósofo estadounidense.

verano, entonces, por definición, dejaré de ser cigarra. Pero seré o previsora o imprevisora en el verano; no hay una tercera alternativa. Por lo tanto, o muero o dejo de ser cigarra. Pero dado que justamente soy cigarra, ni más ni menos, para mí morir y dejar de ser cigarra son una y la misma cosa. No puedo huir de esa lógica o ese destino (Suits, 2022, p. 20, cursivas originales).

Cigarra defiende que los principios sobre los que se cimenta su vida no le permiten aceptar los frutos del trabajo de las hormigas. Su manera de vivir, a la que se refiere como “la única digna de ser vivida”, es esencialmente ociosa y, por lo tanto, totalmente adversa al trabajar (Suits, 2022, p. 16). Sobrevivir gracias a los esfuerzos laboriosos de las hormigas supondría traicionar sus principios existenciales, lo cual implicaría dejar de ser cigarra. De una manera u otra, Cigarra sabe que va a cesar de existir con la primera helada. Haciendo referencia al coraje de Sócrates y Jesucristo, la heroína de la historia de Suits elige ser consecuente con sus principios y morir por defenderlos, mostrando su validez frente a aquellos a la base de otras propuestas de vida buena, especialmente las construidas alrededor del trabajar (Suits, 2022, p. 27).

Antes de que la protagonista perezca, se introduce uno de los obstáculos centrales del juego propuesto por el libro: un acertijo. Agregando otro elemento inusual en ensayos filosóficos —pero, como se verá más adelante, para nada arbitrario—, Cigarra presenta el acertijo narrando, al más puro estilo de Sócrates, un sueño que le sobreviene habitualmente, en el cual se le revela

que todo el mundo está, de hecho, participando en jugar a juegos elaborados, mientras que a la misma vez creen que están dedicándose a sus actividades diarias [...] Cualquier ocupación o actividad en la que podáis pensar es realmente un juego. Esta revelación es, por supuesto, asombrosa. La secuela es terrible. Ya que en el sueño luego me dedico a persuadir a todo aquel que me cruzo de la gran verdad que me ha sido revelada. Cómo soy capaz de persuadirlos, no lo sé, pero los persuado. Pero precisamente en el momento en que cada uno es persuadido —y esta es la parte espantosa— cada uno deja de existir (Suits, 2022, p. 21).

El sueño invita a contemplar la posibilidad de que toda persona sea “una cigarra encubierta [...] que juega a un juego sin saber que estaba jugando a un juego” (Suits, 2022, p. 27). La afirmación sorprendente de que todo el mundo pueda estar jugando a juegos de manera inconsciente es el acertijo que se debe desentrañar a través de, en clara referencia a Sigmund Freud, la interpretación del sueño de Cigarra. La conclusión exitosa de esta tarea convencerá a las hormigas de que “la vida de la cigarra es la mejor vida para vivir” (Suits, 2022, p. 9). Sin embargo, Prudencia y Escéptica identifican dos tareas intelectuales a completar previamente, una de las cuales también es otro acertijo.

Este segundo acertijo, aunque primero en orden de resolución, tiene que ver con el ideal de vida de Cigarra. Si bien éste había sido previamente identificado como “ocioso”, las hormigas observan que Cigarra no se dedica a cualquier tipo de actividad de ocio, como “vacacionar en Florida, coleccionar sellos, leer una novela, jugar al ajedrez o tocar el trombón”, sino a una muy particular: el jugar a juegos (Suits, 2022, p. 25). Así pues, la cuestión clave es dilucidar por qué “la vida de la cigarra debe de ser una vida dedicada al jugar a juegos en vez de a tocar el trombón” (Suits, 2022, p. 214). Para resolver este rompecabezas, las hormigas consideran clave la reconstrucción de la lógica de la teoría del jugar a juegos de Cigarra: “propongo reconstruir el argumento tal como evolucionó. Ya que estoy convencida que la solución al complicado acertijo que Cigarra nos legó reside en la naturaleza de los juegos” (Suits, 2022, p. 29). De este modo, la estructura de la obra maestra de Suits y el modo de abordar sus análisis principales son los siguientes. Inicialmente, responde a la pregunta sobre la lógica del jugar a juegos. Después, aclara cómo esta actividad puede servir como ideal para el buen vivir. Por último, proporciona una interpretación del sueño, estableciendo si las personas están jugando a juegos en sus vidas cotidianas sin saberlo. En resumen,

estas son las preguntas clave que dan forma no sólo a *La cigarra* sino al total de su legado filosófico:

1. ¿Qué es el jugar a juegos?
2. ¿Por qué una vida dedicada al jugar a juegos es el mejor modo de vida posible?
3. ¿Están las personas jugando a un juego en sus vidas ordinarias sin saberlo? —la pregunta por el sueño—.

Cada capítulo de este monográfico toma una de estas preguntas para proporcionar una visión coherente, aunque no completamente exhaustiva, del proyecto filosófico de Suits.