

LOS JUEGOS EN LOS CUENTOS DE JULIO CORTÁZAR

THE GAMES IN THE STORIES OF JULIO CORTÁZAR

Geng Xiaokun

Investigadora independiente

ABSTRACT

The Argentine writer Julio Cortázar infuses his works with playful elements. This article aims to explore the different levels of these elements, drawing on the theories of game definition and classification proposed by scholars such as Johan Huizinga and Roger Caillois. On one hand, it classifies and examines the concrete games of entertainment present in Cortázar's stories, such as chess and paper games, investigating their role in character development and plot progression. On the other hand, it analyzes playful literary devices, such as wordplay and the innovative manipulation of narrative structure, which challenge conventional language norms and traditional reading logic. Underpinning all of this is the author's admiration for games as an expression of human civilization, his vision of seeing everything as a game—both in writing and in life—and his desire to challenge and break free from all established norms.

Key words: Julio Cortázar, Game theory, Game category, Word game.

RESUMEN

El maestro argentino Julio Cortázar impregna sus obras con elementos lúdicos. Este artículo tiene como objetivo investigar los diferentes niveles de estos elementos, basándose en las teorías de definición y clasificación del juego propuestas por estudiosos como Johan Huizinga y Roger Caillois. Por un lado, se clasifican y se investigan los juegos de diversión presentes en los cuentos de Cortázar, como el ajedrez y el juego de rol, explorando su función en la caracterización de los personajes y en el desarrollo de la trama. Por otro lado, se analizan los recursos literarios lúdicos, como los juegos de palabras y la manipulación innovadora de la estructura narrativa, que desafían las convenciones del idioma y la lógica tradicional de la lectura. Detrás de todo esto se percibe la admiración del autor por el juego como una expresión de la civilización humana, su visión de concebir todo como un juego, tanto en la escritura como en la vida, y su deseo de liberarse y romper todas las normas establecidas.

Palabras clave: Julio Cortázar, Teoría del juego, Categoría del juego, Juego de palabras.

Fecha de recepción: 30 de septiembre de 2024.

Fecha de aceptación: 18 de octubre de 2024.

Cómo citar: Xiaokun, Geng (2024): «Los juegos en los cuentos de Julio Cortázar», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 8: 479-503.
DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2024.8.018>

INTRODUCCIÓN

Julio Cortázar es un referente indispensable en la literatura en español. Este año conmemoramos el 40 aniversario de su fallecimiento y el 110 aniversario de su nacimiento, y sus obras siguen brindando un profundo placer a lectores de todo el mundo. Debido a que ya existe un extenso corpus crítico sobre sus escritos¹, es recomendable explorar interpretaciones y análisis más innovadores que complementen los estudios actuales. El objetivo de este trabajo es enriquecer la crítica sobre los diferentes niveles de los elementos lúdicos en los cuentos de Cortázar, incorporando especialmente un análisis tanto cuantitativo como cualitativo de los juegos concretos de diversión, un aspecto que hasta ahora ha recibido poca atención

La investigación sobre los elementos lúdicos en los escritos de Cortázar no es nada nueva, ya que este aspecto es común y evidente en su obra, e incluso se manifiesta claramente en muchos de sus títulos, como *Los premios*, *Rayuela* y *Final del juego*. El propio autor ha expresado en varias entrevistas su fascinación por esta actividad, afirmando que para él tanto escribir como vivir son formas de juego (Cortázar y Weiss, 1984: 1; Herráez, 2011: 357). Uno de los primeros artículos en relacionar la obra cortazariana con lo lúdico aparece en *La vuelta a Cortázar en nueve ensayos* (1968): en el ensayo titulado «Rayuela: una invitación al viaje», Sola sostiene que Cortázar percibe los elementos lúdicos no solo como una fuente de goce estético-literario, sino también como un medio para alcanzar una comprensión profunda de la esencia de la realidad y de la naturaleza humana (Sola, 1968: 91). A lo largo del tiempo, numerosos críticos, como Zapata (1973), Francescato (1980), Cavallari (1987) y Ortega (2004), han subrayado en sus artículos la importancia del juego en la vida y obra del autor, sosteniendo que esta actividad, asociada intrínsecamente a la libertad y la rebeldía, se ha convertido en un símbolo personal y en una manera de escribir y vivir para él. Además de estos ensayos breves, destacados académicos como Harss (1969: 265-268), Garfield (1975:

¹Dada la popularidad de este autor y la notable calidad de sus obras, no es de extrañar que haya una gran cantidad de críticas sobre ellas. Además, la complejidad, diversidad y ambigüedad de sus textos ofrecen múltiples posibilidades de interpretación. Según Goyalde Palacios, una amplia gama de corrientes de crítica literaria ha encontrado aplicación en el análisis de la obra de Cortázar, convirtiéndola en un terreno fértil para diversas metodologías críticas (Goyalde Palacios, 2001: 16). Las perspectivas críticas más frecuentes abarcan desde el fantástico y el surrealismo hasta enfoques políticos, existenciales, cuestiones de forma narrativa, así como temas específicos como lo lúdico, lo erótico, el doble, la soledad humana, la música, entre otros.

189-194), Scholz (1977: 88-94) y Yurkievich (2004: 145-170) han dedicado secciones sustanciales de sus libros críticos a explorar esta temática. Obras más extensas y sistemáticas que destacan la relevancia del juego en la producción cortazariana incluye la colección de artículos críticos titulada *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar* (1986) y la tesis doctoral de Baxt, *Game in Cortázar* (1974), entre otros numerosos estudios.

Aunque los críticos han reconocido y explorado con mayor profundidad la inclinación de Cortázar por la temática del juego, a menudo lo han abordado desde una perspectiva general, centrada en la separación entre el juego y la vida cotidiana y su desafío a la racionalidad (Benítez, 1973: 495; Alazraki, 1983: 218, 225-227; Garfield, 1975: 189-194). Además, también han puesto énfasis en los juegos de palabras, como la invención léxica y la estructura narrativa, destacando la creatividad y complejidad de sus textos (Harss, 1969: 265-268; Scholz, 1977: 88-94; Moreno Turner, 1986: 233; Francescato, 1980: 275). Sin embargo, se ha prestado poca atención a los juegos comunes y concretos presentes en sus obras, como los juegos infantiles de rol o los juegos de competencia, como el ajedrez.

Este estudio se propone analizar y destacar estos juegos ordinarios y concretos de diversión que han sido ignorados. A partir de las teorías sobre la definición y clasificación de lo lúdico, se han seleccionado todos los juegos presentes en los cuentos de Cortázar (un total de 10 colecciones que incluyen 234 historias). Se contabilizan y se clasifican los juegos, y se realiza un análisis comparativo considerando variables como la edad, el género y el número de jugadores, que revela las preferencias de distintos grupos de personajes y sus rasgos de personalidad. Además del análisis de los juegos concretos de diversión, el estudio busca enriquecer las investigaciones existentes, incluyendo un examen de los diseños literarios innovadores en su producción, como los juegos de palabras, la estructura narrativa particular, la interacción entre escritor y lector, y la visión lúdica del mundo del propio autor.

1. ESTUDIO DE LOS JUEGOS

El juego es un fenómeno sociocultural antiguo, presente desde los inicios de la humanidad. Su historia es incluso más extensa que la de nuestra especie, ya que no solo los seres humanos jugamos, sino también otros animales superiores. Esta actividad ha sido una noción apreciada a lo largo de la historia de la filosofía occidental, y también un importante recurso expresivo en la narrativa moderna (Scholz, 1977: 88). El filósofo griego Heráclito

afirma que el tiempo es como un niño que juega a los dados² (Heraclitus, 1987: 37, fragment 52). Su principal postulado es que la naturaleza misma de la vida es el cambio; todo fluye, como en un juego. Algunos otros filósofos griegos, como Platón, consideran que el juego puede ser una herramienta útil para educar y formar ciudadanos cualificados para la ciudad-estado (Platón, 1988: 218). Kant relaciona la experiencia estética y la contemplación de la belleza con el juego, considerando la poesía como un arte de «dar a un libre juego de la imaginación el carácter de un ejercicio serio del entendimiento» (Kant, 1991: 279). Schiller afirma que «el hombre juega sólo cuando es hombre en la acepción cabal de la palabra, y sólo cuando juega es plenamente hombre» (Schiller, 2016: 110). Nietzsche comenta que «I know of no other way of dealing with tasks than play: this is, as a sign of greatness, an essential prerequisite» (Nietzsche, 2004: 39). D. W. Winnicott llega a la conclusión de que «en el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador» (Winnicott, 1993: 80). En la crítica moderna y posmoderna, aparecen conceptos más complejos y amplios, como la teoría del «juego lingüístico» de Wittgenstein; el juego de espejos entre tierra y cielo, divinos y mortales, de Heidegger; y la absorción del juego en los jugadores según Gadamer. Derrida señala que el juego es el rompimiento de la presencia, mientras que Foucault desvela los juegos de la verdad (Hong, 2009: 69; Fu, 2012: 1-12). El uso metafórico de los términos «jugar» y «juego» es tan amplio y frecuente³ que a menudo plantea serios desafíos para su análisis y definición.

No solo los filósofos, sino también numerosos especialistas de distintas disciplinas, como sociólogos, psicólogos, biólogos y educadores, entre otros, han intentado aproximarse a esta actividad, analizando sus orígenes, definiciones, categorías, características y funciones. Se han propuesto diversas teorías, como la que sugiere que el juego es resultado del exceso de energía, o que el juego infantil es un entrenamiento preparatorio para la vida adulta, o que lo lúdico actúa como una vía de catarsis emocional. Sin embargo, hasta la fecha, no se ha alcanzado un consenso sobre la definición exacta o la esencia del juego. Una de las obras más influyentes y representativas en este campo es *Homo Ludens* (1938) de Johan Huizinga. En este estudio, Huizinga sostiene que «la cultura humana brota del juego —como juego— y en

² Esta frase de Heráclito también constituye el epígrafe de un cuento cortazariano titulado «Sobremesa», en el que el autor desorganiza el tiempo y dos personajes principales intercambian cartas como si fueran jugadores en un mismo tablero.

³ Por ejemplo, en el libro *Games people play: the psychology of human relationships* (1964), Eric Berne llama a las comunicaciones impersonales «juegos», afirmando que «A GAME is an ongoing series of complementary ulterior transactions progressing to a well-defined, predictable outcome» (Berne, 1964: 48). Este uso del término es obviamente más metafórico que su significado original.

él se desarrolla» (Huizinga, 2007: 7-8), destacando «el papel del juego en la cultura» (Albaladejo, 2013: 14). Según su postura, todas las actividades humanas, como los rituales religiosos, la ley, la poesía y la guerra, comparten características lúdicas. Además, este filósofo e historiador neerlandés destaca tres características fundamentales del juego: ser libre, estar lejos de la vida «corriente», y «estar en sí mismo» debido a los límites espacio-temporales y las reglas (Huizinga, 2007: 20-23). A partir de esto, se ha formulado una definición que engloba los aspectos esenciales del juego:

es una acción libre ejecutada «como si» y 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 propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (2007: 27).

El sociólogo francés Roger Caillois, al reconocer la valiosa contribución de Huizinga al estudio del juego, señala que su definición es a la vez demasiado amplia y restrictiva. Mientras que Huizinga resalta el aspecto misterioso del juego, Caillois sostiene que el juego tiende a eliminar esa cualidad de misterio (Caillois, 2001: 4). Además, Caillois observa que Huizinga pasa por alto los juegos de azar y las apuestas, es decir, aquellos vinculados al dinero y la suerte (Caillois, 1958: 19). Partiendo de la obra *Homo Ludens*, Caillois ofrece una síntesis más sistemática y clara de las seis características fundamentales del juego, destacando que esta actividad es «libre», «separada», «incierta», «improductiva», «reglamentada» y «ficticia» (Caillois, 1958: 21-22).

Como se ha mencionado, existen innumerables definiciones de esta actividad. Por ejemplo, Suits, en su libro *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, plantea que jugar un juego consiste en «engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity» (Suits, 1978: 34). Esta definición vuelve a destacar la importancia de las reglas y su distanciamiento de la eficiencia o el rendimiento, en consonancia con las características resaltadas por estudios previos. De hecho, las discusiones sobre el juego suelen situarlo en oposición a la vida cotidiana y al mundo real⁴, subrayando su naturaleza libre, no utilitaria y

⁴ Como se ha mencionado, no existe un consenso sobre la definición ni la esencia del juego. Por ello, algunos estudios cuestionan las características propuestas por Huizinga y Caillois. Jacques Ehrmann, en su ensayo «*Homo*

creativa, además de enfatizar las reglas propias de cada juego. Estas características se reflejan en los juegos presentes en los cuentos de Cortázar, aspecto que se va a profundizar en la sección siguiente.

2. JUEGOS CONCRETOS DE DIVERSIÓN

2.1 CARACTERÍSTICAS

Según nuestras estadísticas, de los 234 cuentos incluidos en las 12 colecciones de estos dos volúmenes, en 53 relatos se presentan comportamientos lúdicos, con una frecuencia total de 97 apariciones⁵. En estos relatos de Cortázar, los juegos, ya sean tomados de la vida real o creados por el propio autor, corresponden y reflejan las características que los estudiosos han señalado. Los juegos son libres y voluntarios; los participantes juegan porque encuentran placer en ello (Caillois, 1958: 15; Huizinga, 2007: 20). Innumerables personajes de Cortázar se sumergen de manera autónoma y activa en las actividades lúdicas, especialmente los niños. Al inicio de «Final del juego», las tres hermanas huyen ansiosas del espacio confinado de su hogar y corren a jugar, llamando al amplio terreno cercano a la línea del ferrocarril su «reino» de libertad («Final del juego», *Cuentos completos I*, 2016: 360). En el cuento «Bestiario», cuando un tigre deambula por toda la casa, Isabel y Nino pueden jugar libremente en el jardín, lo que contrasta con las limitaciones del espacio cerrado. Los niños, usualmente bajo el control de los adultos, disfrutaban ansiosamente de una libertad sin restricciones cuando se sumergen en los juegos.

Por otro lado, el juego es el antónimo de la «vida corriente», lo cual no significa que esta actividad sea poco común, sino que el juego equivale a escaparse de la monotonía cotidiana a «una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia» (Huizinga, 2007: 21). Al comenzar, los participantes se desconectan momentáneamente de las tareas diarias y del mundo real. Por ejemplo, en «El otro cielo», cuando el protagonista juega y baila con Josiane, se libera de la opresión cargada por su mamá, esposa y la sociedad racional. En «Manuscrito hallado en un bolsillo», también se perfilan dos realidades: el juego que ocurre

Ludens Revisited», critica la oposición entre «juego» y «realidad», argumentando que esta última tampoco es una noción fija e inmutable (1968: 33-34).

⁵ En relación con el corpus textual, este trabajo emplea los libros *Cuentos completos I* y *Cuentos completos II* de Julio Cortázar publicados por la editorial Debolsillo en 2016.

abajo en el metro y la vida cotidiana que transcurre arriba en la calle. Al finalizar el juego, el protagonista regresa a la monotonía de su vida diaria hasta que encuentra nuevamente la apertura hacia el mundo lúdico. En muchos sentidos, el juego se convierte en un refugio frente a la vida convencional, ya que es una actividad antirracional, que ofrece poco valor en términos de beneficio o productividad para el *homo sapiens* utilitarista (Scholz, 1977: 89). Además, en muchas actividades lúdicas, la incertidumbre generada por la imprevisibilidad del resultado introduce el riesgo en el controlado mundo cotidiano. De esta manera, lo lúdico se opone en todos sus aspectos a la certeza de la rutina.

Es precisamente esta distancia entre el juego y la vida real lo que hace que los participantes sean conscientes de que todo es simplemente una «pura broma». Esta sensación de «como si» surge porque lo que ocurre en los juegos no pertenece a una realidad sólida, sino a una ficción (Caillois, 1958: 22; Huizinga, 2007: 21). Incluso los niños comprenden este principio de «solo estamos jugando». En «Silvia», la niña Graciela detiene su juego sin vacilar a la hora de bañarse: «Yo soy la Reina del Bosque y Lolita es mi amiga, de manera que la tengo que salvar, pero seguimos mañana porque ahora ya nos llamaron para bañarnos» («Silvia», *Cuentos completos II*, 2016: 11). Sin embargo, ser consciente de la naturaleza ficticia del juego no significa que no se lo tomen en serio. En los cuentos cortazarianos se encuentran numerosos personajes que se sumergen profundamente en lo lúdico, como el protagonista de «Los venenos», quien respeta las reglas con seriedad: «Hugo se reía de ella pero disimulando, y yo en esos momentos lo hubiera abrazado, pero era siempre cuando estábamos jugando y había que ganar o perder pero nada de abrazos» («Los venenos», *Cuentos completos I*, 2016: 234). De hecho, el propio Cortázar se compromete con el juego de manera plena y directa, con la misma seriedad que los niños. Para él, escribir también es un juego, pero uno serio que merece una dedicación total a lo largo de toda su vida (Cortázar & Weiss, 1984: 1).

La actividad lúdica también se caracteriza por su estado de «estar en sí mismo»: es un compromiso entre todos los participantes, en un mundo cerrado, independiente, reservado, protegido, puro, y construido a partir de ciertos límites espacio-temporales (Caillois, 1958: 16; Huizinga, 2007: 23). «Son sitios sagrados («geheiligde terreinen») en los que se desarrollan actividades reguladas de manera distinta a como lo son otras actividades humanas» (Albaladejo, 2013: 14). Cada juego tiene sus propias reglas, que generalmente no están diseñadas para ser el medio más eficiente para alcanzar un objetivo, sino para generar diversión (Suits, 1978: 34), como el juego inventado en «Maravillosas ocupaciones»: «ir

andando por el bulevar Arago contando los árboles, y cada cinco castaños detenerse un momento sobre un solo pie y esperar que alguien mire, y entonces soltar un grito seco y breve, y girar como una peonza» («Maravillosas ocupaciones», *Cuentos completos I*, 2016: 585). Actividades como el ajedrez, la rayuela o el tenis tienen normas estrictas sobre el espacio; en cuanto al tiempo, la diversión comienza y termina en un momento específico. Todos los juegos llegan a su fin, ya sea por falta de tiempo, pérdida de interés, o la intervención de terceros (Joset, 1986: 7). En las historias de Cortázar, los juegos infantiles suelen acabar por la intrusión de personajes externos, como el niño viajero que altera la vida de las tres hermanas en «Final del juego», o el adulto Fernando, que invade el mundo lúdico de los niños en «Silvia». Además, el fin de los juegos infantiles suele simbolizar el paso hacia una etapa más madura: los niños, ya sea tras un primer desamor o al enfrentarse a la oscuridad del mundo real, maduran rápidamente. Con el dolor del fin del juego, abren las puertas al mundo de los adultos.

2.2 CATEGORÍAS

Al estudiar los juegos, además de definir su esencia y características, los académicos también buscan comprender mejor esta actividad a través de su clasificación. Los criterios para dividir los juegos son igualmente variados: pueden dividirse en juegos infantiles o para adultos según la edad de los participantes; en juegos individuales o grupales según el número de jugadores; o en juegos de práctica, simbólicos y con reglas, en función de su relación con el desarrollo cognitivo. Para Johan Huizinga, el juego es una lucha por algo o una representación de algo (Huizinga, 2007: 28).

Basándose en estas clasificaciones, Roger Caillois divide los juegos en cuatro categorías: *agôn* (competencia), *alea* (azar), *mimicry* (simulación) e *ilinx* (vértigo). Los juegos como el fútbol, las canicas o el ajedrez pertenecen a la categoría de competencia (*agôn*); la ruleta, los dados y las loterías se incluyen en los juegos de azar (*alea*); jugar a las casitas, los disfraces y los juegos de piratas se consideran juegos de simulación (*mimicry*). Por último, las actividades que provocan mareo o confusión mediante movimientos rápidos o caídas, como las montañas rusas o los columpios, se enmarcan en los juegos de vértigo (*ilinx*) (Caillois, 1958: 25). El propio Caillois reconoce que estas cuatro categorías no abarcan todos los tipos de juegos, por lo que introduce los conceptos de *paidia* y *ludus* para complementar su

clasificación. Los juegos pueden situarse entre estos dos extremos según el grado de regulación. *Paidia* se refiere a juegos que tienen menos metas y restricciones; son más intuitivos, lúdicos e impredecibles, incluyendo el tumulto, la agitación y la risa inmoderada, entre otros. Los juegos que pertenecen a *ludus* tienen reglas estrictas e inquebrantables, donde se utilizan utensilios o se requiere el esfuerzo y la ingeniosidad de los participantes, como volar una cometa o armar un modelo de avión (Caillois, 1958: 25-26, 51).

A partir de las categorías propuestas por Caillois, se dividen primero los juegos en los cuentos cortazarianos según los cuatro tipos: *agôn* (competencia), *alea* (azar), *mimicry* (simulación) e *ilinx* (vértigo). Si un juego no encaja en estas cuatro categorías, se clasifica según el grado de regulación como *ludus* o *paidia*. Además, se incorporan factores como el número, la edad y el género de los participantes para investigar las preferencias y personalidades de los jugadores descritos por Cortázar.

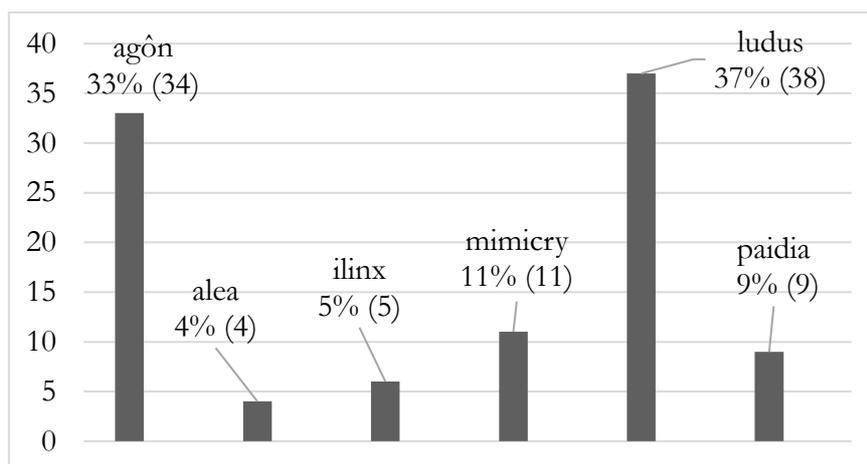


Tabla 1: Número y porcentaje de seis tipos de juegos en los cuentos de Cortázar ⁶

Entre los cuatro tipos (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*), la tipología *agôn* (juego de competición) ocupa el primer lugar, seguida por *mimicry*, *ilinx* y *alea*. Los juegos de *ludus*, caracterizados por una mayor regulación, predominan notablemente sobre los de *paidia*, que son más intuitivos y espontáneos. Cortázar no selecciona los juegos al azar en sus relatos; al contrario, los utiliza como herramientas para potenciar el desarrollo de los personajes o la evolución de la trama. Los juegos *agôn*, muy recurrentes en su obra, evocan un constante sentido de rivalidad, tensión y el deseo de superar a los demás. Los participantes suelen buscar la victoria final para afirmar su superioridad (Huizinga, 2007: 72). Por ejemplo, en «Los venenos», el protagonista infantil compara sus habilidades con las de su primo Hugo,

⁶ Algunos juegos pueden clasificarse en dos categorías distintas. Por ejemplo, el juego «vigilante y ladrón» de «Los venenos» combina elementos de los juegos *agôn* y *mimicry*.

«a las bolitas yo les ganaba a los dos, pero al balero Hugo no sé cómo se las sabía todas y me ganaba» («Los venenos», *Cuentos completos I*, 2016: 234). Estos dos niños no solo compiten en el juego, sino que también luchan por captar la atención de Lila, una niña vecina. Para el héroe «yo» del pueblo, su primo, proveniente de la gran ciudad de Buenos Aires, representa una amenaza para su vida rural tranquila y para su identidad, lo que se manifiesta en su necesidad de vencerlo en los juegos. En otro relato, «Clone», Lily y Roberto escuchan a Sandro y Lucho que juegan «a la inteligencia», «Que sí, que no, que en ésta está, ping-pong por el placer de los tiros con efecto, las réplicas agujijón» («Clone», *Cuentos completos II*, 2016: 574). La audiencia añade la emoción de los participantes (Caillois, 2001: 74). De igual modo, la tensión nerviosa y la incertidumbre durante los juegos *agón* llegan a su punto máximo en «El móvil», cuando los cuatro desconocidos juegan al truco, y entre ellos está el asesino.

Además de los juegos *agón*, sus cuentos también están repletos de *mimicry* (juegos de simulación). Debido a la separación entre el juego y la realidad, muchos personajes anhelan escapar de la rutina cotidiana a través de las actividades lúdicas. En particular, los juegos *mimicry*, basados en la imaginación, permiten a los participantes desprenderse de sus identidades originales para transformarse en otros personajes, adquiriendo habilidades deseadas y cumpliendo sueños inalcanzables en la vida real. En «Vientos alisios», una pareja que lleva 20 años de matrimonio juega a ser desconocidos e intercambia parejas durante un viaje por África para aliviar el hastío de su relación. Otro ejemplo emblemático de *mimicry* en los relatos de Cortázar es «Final de juego». La protagonista, Leticia, una niña sensible y con una discapacidad, crea el juego de «estatuas y actitudes». Junto a sus dos hermanas, se disfrazan cada día como estatuas frente a las vías del tren para que los pasajeros las observen. Leticia siempre elige vestirse como diosa o princesa. Mientras que para las dos niñas sanas el juego es solo un entretenimiento, para Leticia es el pilar de su existencia: una oportunidad de transformarse en alguien imaginario e idealizado, distanciándose así de su frágil y enfermiza realidad. Abundantes estudiosos han señalado que, cuando los niños juegan a la simulación, tienden a imitar a los adultos, ya que el mundo adulto los atrae fuertemente: se visten con la ropa de sus padres, e imitan lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores (Caillois, 1958: 38; Freud, 1992: 129). Además, los niños suelen optar por profesiones o identidades fuertes y positivas; los niños sueñan con ser soldados o piratas, mientras que las niñas quieren ser reinas o guerreras. En «Mudanza», por ejemplo, dos niños juegan a imaginarse ser adultos y casados; y en «Silvia», los pequeños se convierten en guerreros invencibles o reinas valientes para entablar una «batalla por el fuerte y los rehenes» («Silvia», *Cuentos completos II*, 2016: 10).

Sin embargo, en los relatos de este escritor, no solo los niños desean transformarse en adultos a través de juegos *mimicry*, sino que también hay adultos que se obsesionan con convertirse en niños. Un claro ejemplo de esto es «Pesadillas», donde la joven Mecha juega con la broma de ser todavía una niña. De hecho, jugar a ser niños para volver a la infancia es un deseo de muchos personajes cortazarianos y también de él mismo, quienes mantienen una mentalidad infantil y buscan evadirse del mundo adulto (Benítez, 1973: 495).

Por otro lado, Cortázar ha creado más juegos con reglas (*ludus*) que juegos irregulares (*paidia*). Para los jugadores, es fundamental seguir las normas establecidas para mantener la continuidad de la actividad y hacerla más interesante: «las reglas del juego se cumplen desde el primer momento en las historias que me cuento» («Historias que me cuento», *Cuentos completos II*, 2016: 599). Además, este escritor es experto en inventar innumerables formas de diversión. La colección *Historias de cronopios y de famas* está llena de ideas creativas y reglas lúdicas. Por ejemplo, en «Maravillosas ocupaciones» se sugiere: «cortarle una pata a una araña, ponerla en un sobre, escribir Señor Ministro de Relaciones Exteriores [...] entrar en un café y pedir azúcar, otra vez azúcar, tres o cuatro veces azúcar, e ir formando un montón en el centro de la mesa, mientras crece la ira en los mostradores» («Maravillosas ocupaciones», *Cuentos completos I*, 2016: 585).

2.3 PERFIL DE LOS JUGADORES

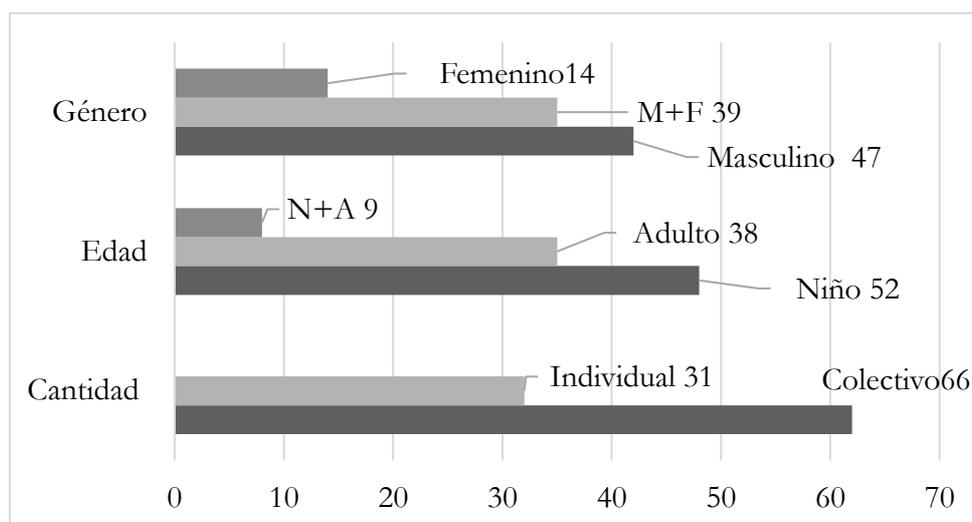


Tabla 2: Panorama de jugadores (cantidad, género, edad)

Tipo	<i>Agôn</i>	<i>Alea</i>	<i>Ilinx</i>	<i>Mimicry</i>	<i>Ludus</i>	<i>Paidia</i>
Niño	12 (23%)	1 (1.9%)	0 (0)	7 (13.5%)	25 (48.1%)	7 (13.5%)
Adulto	20 (52.6%)	3 (7.9%)	3 (7.9%)	3 (7.9%)	7 (18.4%)	2 (5.3%)
N+A	2 (22.2%)	0 (0)	3 (33.3%)	1 (11.1%)	3 (33.3%)	0 (0)
Femenino	2 (14.3%)	3 (21.4%)	1 (7.1%)	1 (7.1%)	5 (35.7%)	2 (14.3%)
Masculino	16 (34%)	1 (2.3%)	2 (4.3%)	2 (4.3%)	20 (42.6%)	6 (12.8%)
F+M	16 (41%)	1 (2.6%)	3 (7.7%)	8 (20.5%)	10 (25.6%)	1 (2.6%)

Tabla 3: Preferencia de jugadores

En cuanto a la edad, la Tabla 2, «Panorama de jugadores (cantidad, género, edad)» muestra que los principales participantes en los juegos de los cuentos cortazarianos son los niños. Para ellos, el juego no solo constituye una forma central de entretenimiento, sino que también es una herramienta clave para su desarrollo físico y mental, favoreciendo la socialización y permitiéndoles ensayar la vida adulta de manera anticipada (Groos, 1898: 7). No obstante, también hay numerosos personajes adultos que participan en juegos, ya que muchos de ellos, en las obras de Cortázar, se resisten a crecer y mantienen el hábito infantil de jugar. Estos dos grupos de diferentes edades suelen jugar por separado, y solo en casos excepcionales lo hacen juntos, con el adulto asumiendo el papel de cuidador o acompañante en esos momentos. Por ejemplo, en «Tango de vuelta», los padres llevan a su hijo a montar caballo en el campo, o en «Bestiario» y «Liliana llorando», los asistentes de la casa acompañan a los dueños chiquitos a pescar o a jugar a la pelota.

La Tabla 3, titulada «Preferencia de jugadores», muestra de manera clara las distintas inclinaciones hacia el juego entre adultos y niños. En sus obras, los personajes adultos prefieren juegos competitivos (*agôn*), como el ajedrez o las cartas, que representan más de la mitad de las actividades lúdicas en las que participan. En contraste, este tipo de juegos competitivos solo constituye el 23% de los infantiles. Además, Caillois señala que a los niños no les interesa la diversión relacionada con el azar, ya que no requiere habilidades ni inteligencia por parte de los jugadores, y sus resultados dependen exclusivamente de la suerte. Esto también se refleja en los relatos de Cortázar, donde los adultos suelen sentirse más atraídos por este tipo de pasatiempos. Un ejemplo es «Manuscrito hallado en un bolsillo», en el cual el protagonista elige mentalmente una estación de destino antes de subir al tren y luego busca a una mujer que le atraiga. Si ambos coinciden al bajarse en la estación que él ha pensado, se siente con derecho a hablarle. El protagonista deja todo en manos del destino, usando reglas absurdas de juego para enfrentarse al aburrimiento de la vida cotidiana. Los niños, a su vez, muestran mayor interés por los juegos de imitación (*mimicry*) en comparación

con los adultos. De los 11 juegos de este tipo mencionados en los textos, 7 cuentan exclusivamente con participantes infantiles, lo que evidencia la imaginación libre e ilimitada de este grupo y su deseo de imitar la vida de los mayores. Sin embargo, ser adulto no representa ser feliz, ya que los pequeños disfrutan de mayores privilegios para entretenerse y jugar. En «La autopista del sur», mientras los adultos se ven obligados a buscar comida y agua para sobrevivir, los dos niños se ocupan únicamente de jugar con sus juguetes y «se divertían mucho porque eran los únicos que no pasaban hambre» («La autopista del sur», *Cuentos completos I*, 2016: 726). En muchas situaciones, la inocencia de los pequeños los protege y no se ven tan afectados por los problemas reales.

En cuanto a las diferencias de género entre los jugadores, la Tabla 2 revela una menor presencia de jugadoras en comparación con los participantes masculinos. Esto se debe, por un lado, a que el autor, al ser hombre, tiende a crear protagonistas masculinos, y por otro, a su formación en la América Latina de la primera mitad del siglo XX, un contexto dominado por el patriarcado. Este entorno inevitablemente condiciona su perspectiva de género y deja una impronta machista en su obra⁷. La Tabla 3 muestra que los personajes masculinos prefieren los juegos de competencia, mientras que los femeninos se inclinan más por los juegos de azar, lo cual refleja estereotipos de género donde los hombres se perciben como competitivos y las mujeres como supersticiosas. Los juegos infantiles también muestran la actitud social y la educación familiar respecto al género. Desde temprana edad, los niños comienzan a internalizar estos estereotipos en función de las expectativas que los padres depositan en ellos: a los niños se les permite jugar con coches y pelotas, mientras que a las niñas se les anima a jugar con muñecas, como ocurre en el caso de la madre de Lila en «Los venenos». Esta figura materna, muy estricta y autoritaria, prohíbe a su hija coleccionar estampillas porque «pensaba que eso no era de chicas y tenía microbios, y el sobre estaba guardado en el aparador» («Los venenos», *Cuentos completos I*, 2016: 235).

⁷ En particular, en *Rayuela*, Cortázar asocia el «lector macho» con los lectores que se involucran activamente en tramas complejas y laberínticas, mientras que utiliza el término «lectora hembra» para referirse a los perezosos que prefieren relatos simples y desenlaces cerrados. Francescato, en su artículo «The New Man (But Not the New Woman)» (1976), manifiesta su inconformidad con la predominancia de personajes masculinos en la narrativa de Cortázar, quienes suelen ocupar un lugar central en sus obras (Francescato, 1976: 589-590). Además, algunas mujeres descritas por él tienden a ser inconsistentes, pasivas y con cierta tontería en diversos grados (Cedola, 1989: 119). Ellas a menudo quedan atrapadas en triángulos amorosos y se convierten en objetos de los deseos masculinos, llegando a ser un genérico carente de auténtica individualidad. Afortunadamente, este escritor argentino ha pedido disculpas en varias ocasiones por la invención de los términos «lector macho» y «lectora hembra», y desde la década de los 70, él intenta crear roles femeninos que posean una mayor subjetividad y les otorga la voz narrativa y el derecho a expresarse.

Por otro lado, cuando hombres y mujeres juegan juntos, los juegos de competencia (*Agón*) son los más comunes, y los participantes suelen ser parejas o matrimonios. Las relaciones entre parejas en los relatos de Cortázar a menudo se caracterizan por conflictos, ya sea de manera explícita o implícita, como se observa en «Circe», «Cartas de mamá», «Verano», «Todos los fuegos el fuego» e «Historias que me cuento». Un ejemplo de esto es la pelea entre Mario y Delia al final de «Circe»: «Cuando le tiró los pedazos a la cara, Delia se tapó los ojos y empezó a sollozar [...] entonces los dedos de Mario se cerraron en su garganta [...] él quería solamente que se callara y apretaba para que solamente se callara» («Circe», *Cuentos completos I*, 2016: 179-180). Al mismo tiempo, cuando los dos grupos de diferentes géneros se juntan, juegan más *mimicry* (juegos de simulación) que cuando están separados. ya que un mundo ficticio completo a menudo requiere la presencia tanto de roles masculinos como femeninos.

Según el número de participantes, los juegos pueden clasificarse en colectivos o individuales. El primer tipo cumple una función social inherente, mientras que el segundo se caracteriza por ser más tranquilo y suele desarrollarse como afición privada o *hobby* personal. La preferencia por ciertos juegos revela rasgos de personalidad en las figuras. Por ejemplo, en «Cartas de mamá», el hermano mayor, Luis, es más extrovertido, fuerte y sociable, y le gusta jugar al tenis y bailar, mientras que su hermano menor, Nico, de salud frágil, prefiere quedarse en casa jugando al ajedrez solo. Este contraste de carácter prepara el terreno para la tragedia que ocurre entre los dos hermanos: Luis le quita la novia a Nico, y en la boda de Luis, Nico muere de tuberculosis. En «La escuela de noche», el autor, a través del protagonista juvenil que narra en primera persona, expresa su propia preferencia por leer en soledad en lugar de participar en juegos colectivos, lo que refleja su carácter sensible y tímido durante la juventud: «no nos gustaban demasiado los bailes ni el fútbol, leíamos como locos de día pero a la noche vagábamos los dos —a veces con Fernández López que murió tan joven— y nos conocíamos Buenos Aires y los libros de Castelnuovo» («La escuela de noche», *Cuentos completos II*, 2016: 677).

3. JUEGOS LITERARIOS Y COSMOVISIÓN LÚDICA

Cuando la teoría de juegos se aplica al ámbito literario, no solo se emplea para investigar los juegos específicos que aparecen en los textos, como los mencionados

anteriormente, sino que también pone de manifiesto el vínculo profundo e intrínseco entre lo lúdico y la literatura. Por un lado, la literatura suele considerarse un arte de las palabras, un juego de lenguaje: la cuidadosa selección y disposición de la dicción, el uso de símbolos, «la coincidencia de rimas o asonancia, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase», son factores formales que, por su propia naturaleza, pertenecen a esta esfera lúdica (Huizinga, 2007: 168-169). Según Albaladejo, los escritores y los lectores son conscientes de que el lenguaje retórico y el lenguaje literario «están dentro de un espacio especial cuyas leyes lingüísticas, comunicativas y culturales son diferentes de las de la vida cotidiana», similar al espacio particular de un juego (Albaladejo, 2013: 1). Por otro lado, la lectura en sí misma constituye un juego entre el autor y el lector, donde este último descifra los mensajes que el primero ha codificado en el texto. La manipulación de la voz narrativa, del orden temporal y espacial, así como el suspenso y la omisión, enriquecen la interacción lúdica entre los lectores y los creadores. Cada vez más autores contemporáneos recurren al juego como medio de expresión para romper con los paradigmas narrativos establecidos y crear nuevas reglas (Scholz, 1977: 88). En un sentido más amplio, para Cortázar, el juego no se limita a los de diversión específicos ni a los juegos de palabras, sino que se convierte en un concepto más abarcador, un medio para acceder a una realidad irracional más profunda y auténtica. La incorporación de elementos lúdicos no solo incrementa el aspecto entretenido y el valor estético de sus textos, sino que también crea un puente hacia un mundo que trasciende la lógica convencional.

Para Cortázar, las palabras son como juguetes para los niños. Le gusta jugar con el lenguaje, pero lo hace con una seriedad, dedicando grandes esfuerzos a «estructurar, elegir, seleccionar, rechazar y finalmente combinar elementos idiomáticos para que lo que quiere expresar y está buscando comunicar se dé de la manera que le parezca más precisa, más fecunda, con una mayor proyección en la mente del lector» (Cortázar, 2013: 182). Su predilección por el juego verbal se refleja en numerosos ejemplos: desde palíndromos y anagramas, «Salvador Dalí, Avida Dollars; Alina Reyes, es la reina y...», («Lejana», *Cuentos completos I*, 2016: 130), hasta palabras inventadas como «mancuspías», una término usado en el cuento «Cefalea» para referirse a un animal imaginario. En el universo de *Historias de cronopios y de famas*, cuando se encuentran un cronopio y un fama, dos criaturas fantásticas, su saludo es peculiar: «—Buenas salenas cronopio cronopio. —Buenas tardes, fama. Tregua catala espera. —¿Cronopio cronopio? —Cronopio cronopio. — ¿Hilo? —Dos, pero uno azul» («Alegría del cronopio», *Cuentos completos I*, 2016: 645). Los telegramas enviados por los

cronopios parecen ser una mezcla desordenada de palabras, «ENCONTRÉ TÍA ESTHER LLORANDO, TORTUGA ENFERMA. RAÍZ VENENOSA, PARECE, O QUESO MALAS CONDICIONES. TORTUGAS ANIMALES DELICADOS. ALGO TONTOS, NO DISTINGUEN. UNA LÁSTIMA» («Telegramas»110, *Cuentos completos I*, 2016: 691). Aunque parecen incomprensibles, estos mensajes son profundamente lúdicos y reflejan el espíritu anticonvencional de estas criaturas. Para Cortázar, el lenguaje cotidiano está impregnado de convenciones rígidas y valores fosilizados, por lo que intenta crear nuevas palabras para desafiar las reglas establecidas y los discursos dominantes, promoviendo así la innovación poética. En el relato «Trabajos de oficina», a través de la voz del protagonista, se expresa su angustia y rechazo hacia la ortodoxia de la gramática y la ortografía, ya que prefiere organizar las palabras de una manera espontánea y libre, como una forma de rebeldía y creatividad verbal, «Tengo que disimular, y so pretexto de que estoy redactando un informe, llenar algunas hojitas de papel rosa o verde con las palabras que me gustan, con sus juegos y sus brincos y sus rabiosas querellas» («Trabajos de oficina», *Cuentos completos I*, 2016: 583-584).

Cuando se habla de juegos de palabras de Cortázar, es imposible no mencionar su novela emblemática, *Rayuela*, donde el autor crea un sinfín de términos inventados. En el capítulo 68, durante el encuentro de la pareja, las palabras inventadas se entrelazan con las convencionales, sumergiendo a los lectores en un estado de comprensión parcial. Solo se logra percibir la intimidad y complicidad de la pareja, un mundo propio que se aparta del resto, «Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes. Cada vez que él procuraba relamar las incopelusas, se enredaba en un grimado quejumbroso y tenía que envulsionarse de cara al nóvalo [...]» (Cortázar, *Rayuela*, 2016: 490). Además, uno de los aspectos más destacados de *Rayuela* es su estructura innovadora. Los lectores pueden leer la primera parte de manera lineal, del capítulo 1 al 56, o seguir el orden «71-1-2-116-3-84-4-71-5-81...», saltando de un casillero a otro como si estuvieran jugando a la rayuela. La rayuela representa un orden aleatorio y un ciclo infinito, simbolizando tanto la naturaleza dispersa de los pensamientos en la novela como su final abierto.

No solo el juego con el orden de lectura contribuye a los elementos lúdicos de sus obras, sino que también la manipulación de la voz narrativa, del tiempo y del espacio incrementa el atractivo lúdico de sus textos. Por ejemplo, en «La señorita Cora», el relato se estructura a través de múltiples voces de distintos personajes, y los cambios de perspectiva ocurren de manera repentina e inesperada. A veces, incluso dentro de una misma frase, el

punto de vista se traslada abruptamente de un personaje a otro. En «Deshoras», Aníbal evoca recuerdos de su infancia que se desbordan y se entremezclan con la realidad presente. En «El otro cielo», el protagonista pasea cada noche por un barrio caótico de Buenos Aires, mientras que por las mañanas se encuentra en una calle lujosa de París. Al mismo tiempo, los cuentos suelen parecerse a un juego de acertijos, en el que el lector transita de la ignorancia a la comprensión mientras desvela el misterio. Elementos como las pistas, los giros inesperados, la tensión y el clímax no solo mantienen al lector en suspenso, sino que lo invitan a participar activamente en el juego propuesto por el autor, cuya meta es descifrar los significados ocultos. En «Bestiario», por ejemplo, los lectores, a través de una perspectiva infantil, perciben gradualmente el ambiente inquietante de la casa y la relación morbosa entre los adultos. Al igual que en muchas novelas modernas, los relatos de Cortázar son textos abiertos a múltiples interpretaciones. Los llamados «lectores cómplices» participan en este juego de lectura como si contemplaran un caleidoscopio, utilizando distintas perspectivas para construir interpretaciones variadas.

Cortázar se esmera en encontrar el lenguaje más preciso para plasmar sus ideas, y el juego, como imagen concreta, le permite transmitir mensajes complejos de manera más efectiva (Francescato, 1980: 273-274). Además de la rayuela, que encarna el concepto abstracto de «ciclo», Cortázar también explora el ajedrez como recurso simbólico. El ajedrez representa la restricción de la libertad humana (cada movimiento solo se puede realizar dentro de un tablero limitado), refleja la diversidad de identidades y habilidades (cada figura posee distintos poderes y reglas de movimiento) y muestra la imprevisibilidad del destino (las piezas no se controlan a sí mismas, sino que están dirigidas por una mano externa). En «Lejana», la protagonista acepta la propuesta de matrimonio de su novio, a pesar de no amarlo, con el fin de ir de luna de miel a Budapest y buscar a su doble. A medida que él cede a todas sus peticiones, ella reflexiona: «Sentí miedo, me pareció que él entra demasiado fácilmente en este juego. Y no sabe nada, es como el peoncito de dama que remata la partida sin sospecharlo. Peoncito Luis María, al lado de su reina» («Lejana», *Cuentos completos I*, 2016: 135). Por su parte, en «Cartas de mamá», se describe una tensión oculta entre la pareja a través del lenguaje del ajedrez: «—Sí. ¿No creés que se habrá equivocado de nombre? Tenía que ser. Peón cuatro rey, peón cuatro rey. Perfecto» («Cartas de mamá», *Cuentos completos I*, 2016: 387). En «Queremos tanto a Glenda», para ilustrar la cautela de la líder del grupo, también se recurre a la metáfora del ajedrez, «Diana Rivero jugaba su lento ajedrez de confirmaciones y rechazos que nos aseguraba una autenticidad total sin riesgos de infiltrados

o de tilingos» («Queremos tanto a Glenda», *Cuentos completos II*, 2016: 498). Mientras tanto, en «Historia con migalas», este símbolo intensifica la atmósfera enigmática que rodea a las dos protagonistas anónimas, además de infundir un sentimiento de fatalismo: nadie puede escapar de su destino ineludible. Todos estos signos lúdicos concretos, como el ajedrez, la rayuela, el caleidoscopio y las cartas, funcionan como expresiones visuales, elementos familiares y tangibles para los lectores que transmiten de manera directa y equivalente lo que el autor desea comunicar. En múltiples ocasiones, Cortázar recurre a estos símbolos lúdicos para superar, en cierta medida, las limitaciones del lenguaje que a menudo frustran a los escritores (Francescato, 1980: 274).

Como señala Vargas Llosa, quizá ningún autor haya logrado convertir el juego en un recurso literario tan valioso como Cortázar (Vargas Llosa, 1991: 1). Para él, la vida es un juego, y escribir también lo es. La escritura es un juego no solo por la disposición artística de palabras, sino también porque en su esencia radica un espíritu lúdico: escribir es un acto de diversión, una actividad que sigue sus propias reglas. Fernández Rodríguez y Navarro Romero, desde la perspectiva de la Retórica cultural, afirman que, partiendo de la noción de espacio de juego, es posible «considerar la comunicación literaria y retórica como verdaderos espacios culturales para los que se establezcan unas reglas de juego, un entorno cifrado, del que se participa o del que se queda excluido» (Fernández Rodríguez y Navarro Romero, 2018: 199). Cortázar admite en varias ocasiones que para él la escritura no es más que una afición y un placer: «Escribo cuando me da la gana y me tomo todo el tiempo necesario. No soy un escritor profesional. Soy un aficionado que escribe libros» (Herráez, 2011: 282). Más que identificarse como un *homo sapiens*, prefiere verse a sí mismo como un *homo ludens* que sale a jugar. En lugar de enseñar matemáticas e historia a los niños, considera más adecuado invitarlos a jugar tirando cabellos a las alcantarillas para luego recuperarlos («Pérdida y recuperación del pelo»). En «Fin del mundo del fin», retrata con sarcasmo cómo las bibliotecas se expanden sin control hasta llegar a invadir los parques de atracciones.

Después de analizar los juegos concretos y los juegos literarios en los cuentos de Cortázar, se revela la cosmovisión que subyace en su obra. Para Cortázar, el juego ofrece una manera alternativa de comprender el mundo. Las personas moldeadas por el racionalismo tienden a creer que solo existe una realidad objetiva, y que todo lo que no se ajusta a la lógica es imposible o pertenece al ámbito de lo surrealista. Sin embargo, campos como el juego, la poesía y los sueños, que enfatizan la intuición y la sensibilidad, escapan de las limitaciones de la razón y tocan los deseos o miedos más profundos de la humanidad (Garfield, 1975: 27).

Cortázar es experto en construir pequeños universos cerrados, donde los personajes actúan al margen de la lógica convencional. Ejemplos de ello son la casa invadida por misteriosos sonidos en «Casa tomada», la vivienda compartida entre la familia y el tigre en «Bestiario», o la pequeña comunidad formada por coches atascados en «La autopista del sur». Estos microcosmos, como mundos de juego independientes de la vida cotidiana, operan bajo sus propias reglas, y es a través de estos eventos insólitos que Cortázar desafía la autoridad del racionalismo. La vida misma podría concebirse como un juego en el que cada individuo desempeña un rol asignado, cumpliendo con los diversos estándares impuestos por la sociedad. Quizá estas normas, tan veneradas, no se diferencian esencialmente de las reglas de un juego (Alazraki, 1983: 225-227). En «Las fases de Severo», tras haber completado los adultos todos los rituales en torno a la muerte de Severo, su hijo pequeño les pregunta: «—¿No juegan más? —me preguntó el hijo de Severo [...] —Era un juego, ¿verdad, Julio? —Sí, viejo, era un juego» («Las fases de Severo», *Cuentos completos II*, 2016: 136). Desde esta perspectiva, mirar la realidad de otro modo y alejarse del rígido molde de la razón permite transformar cualquier cosa en un juego.

4. CONCLUSIONES

Cortázar incorpora en su obra una amplia variedad de elementos lúdicos, que incluyen juegos de entretenimiento concretos, juegos de palabras y juegos narrativos, lo que evidencia su preferencia por un mundo no cotidiano y no racional. De los 234 cuentos que escribe, 53 incluyen juegos específicos, con un total de 97 menciones. Estos juegos ejemplifican características como la libertad voluntaria, el distanciamiento de la vida real y ciertas limitaciones temporales y espaciales. Además, basándose en las categorías de juego propuestas por Caillois, se clasifican los 97 juegos presentes en el texto en seis tipos: *agôn* (competencia), *mimicry* (simulación), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo), *ludus* (con reglas) y *paidia* (sin reglas). Dentro de todas estas categorías, se observa una notable presencia de juegos competitivos, de simulación y juegos *ludus* con reglas estrictas, que resuenan con las personalidades y situaciones de los personajes. En cuanto al perfil de los jugadores, hay más participantes infantiles que adultos, así como una mayor proporción de jugadores masculinos frente a los femeninos. Se pueden observar diversas preferencias por las actividades lúdicas, como la obsesión de los niños por los juegos competitivos y su deseo de asumir roles de

adultos en los juegos de simulación. También se percibe una perspectiva ligeramente conservadora de género en la obra de Cortázar. A través de juegos de palabras, como palíndromos y la creación de neologismos, el autor desafía las normas lingüísticas convencionales y, mediante imágenes lúdicas, concreta conceptos abstractos, estableciendo un puente entre él y el lector. Asimismo, los abundantes elementos lúdicos, la actitud de considerar el juego como una forma de expresión y el aprecio por el espíritu lúdico revelan la inclinación de Cortázar hacia el mundo del juego y su deseo de despejar la niebla del racionalismo para percibir la esencia de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alazraki, Jaime (1983): *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*, Madrid, Gredos.
- Albaladejo, Tomás (2013): «Retórica cultural, lenguaje retórico y lenguaje literario», en *Tonos Digital. Revista electrónica de Estudios Filológicos*, 25: 1-21: https://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-03-retorica_cultural.htm (último acceso: 29/09/2024).
- Baxt, Linda Cummings (1974): *Game in Cortázar*, doctoral thesis, Yale University.
- Benítez, Rubén (1973): «Cortázar: "que supo abrir la puerta para ir a jugar"», en *Revista Iberoamericana*, vol. 39, 84-85: 483-501.
- Berne, Eric (1964): *Games people play; the psychology of human relationships*, New York, Grove Press.
- Caillois, Roger (1958): *Teoría de los juegos*, traducción al español de Ramón Gil Novales, Barcelona, Editorial Seix Barral, S. A.
- Caillois, Roger (2001): *Man, play and games*, traducción inglesa de Meyer Barash, Chicago, University of Illinois Press.
- Cavallari, Héctor Mario (1987): «Julio Cortázar: todos los juegos el juego», en Fernando Burgos (ed.): *Los ochenta mundos de Cortázar: ensayos*, Madrid, EDI-6: 111-120.
- Cedola, Estela (1989): «El oficiante y el acolito: roles femeninos en la obra de Julio Cortázar», *Nuevo Texto Crítico*, año II, 4: 115-128. DOI: <https://doi.org/10.1353/ntc.1989.0032> (último acceso: 29/09/2024).
- Cortázar, Julio; Jason Weiss (1984): «Julio Cortázar. The Art of Fiction No. 83», *The Paris Review*.
<https://www.theparisreview.org/interviews/2955/the-art-of-fiction-no-83-julio-cortazar>
(último acceso: 29/09/2024).
- Cortázar, Julio (2013): *Clases de literatura: Berkeley, 1980*, Buenos Aires, Alfaguara.
- Cortázar, Julio (2016), *Cuentos completos I*, Barcelona, Debolsillo.
- Cortázar, Julio (2016), *Cuentos completos II*, Barcelona, Debolsillo.
- Cortázar, Julio (2016): *Rayuela*, Barcelona, Debolsillo.
- Ehrmann, Jacques (1968): «Homo Ludens Revisited», en *Yale French Studies*, 41: 31-57.

- Fernández Rodríguez, María Amelia; Rosa María Navarro Romero (2018): «Hacia una Retórica cultural del humor», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 2: 188-210. DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2018.m2> (último acceso: 29/09/2024).
- Francescato, Martha Paley (1976): «The New Man (But Not the New Woman)», en *Books Abroad*, vol. 50, 3: 589-595. DOI: <https://doi.org/10.2307/40130721> (último acceso: 29/09/2024).
- Francescato, Martha Paley (1980): «El juego como metáfora de la búsqueda en la obra de Julio Cortázar», en Evelyn Rugg; Alan M. Gordon (coords.): *Actas del Sexto Congreso Internacional de Hispanistas celebrado en Toronto del 22 al 26 de agosto de 1977*, Toronto, University of Toronto: 273-275.
- Freud, Sigmund (1992): *Obras Completas Sigmund Freud volumen 9 El delirio y los sueños en la «Gradiva» de W. Jensen y otras obras (1906-08)*, traducción al español de José L. Etcheverry, Buenos Aires, Amorrortu editores, segunda reimpresión.
- Fu, Lifeng (付立峰): (2012): *La filosofía del "juego" ("游戏" 的哲学)*, Beijing (北京), Editorial de Ciencias Sociales de Beijing (北京社会科学出版社).
- Garfield, Evelyn Picón (1975): *¿Es Julio Cortázar un surrealista?*, Madrid, Gredos.
- Goyalde Palacios, Patricio (2001): *La interpretación, el texto y sus fronteras. Estudio de las interpretaciones críticas de los cuentos de Julio Cortázar*, Madrid, Editorial UNED.
- Groos, Karl (1898): *The play of animals*, traducción inglesa de Elizabeth L. Baldwin, New York, D. Appleton and Company.
- Harss, Luis (1969): *Los nuestros*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana.
- Heraclitus (1987): *Heraclitus Fragments*, a text and translation with a commentary by T. M. Robinson, Toronto, University of Toronto Press.
- Herráez, Miguel (2011): *Julio Cortázar, una biografía revisada*, Barcelona, Alrevés.
- Hong, Qiong (洪琼) (2009): «La evolución de la teoría del juego en Occidente» (西方“游戏说”的演变历程), en *Revista Académica Jianghai* (江海学报), 4: 69-74.
- Huizinga, Johan (2007): *Homo Ludens*, traducción al español de Eugenio Imaz, Madrid, Alianza Editorial/ Emecé Editores, sexta reimpresión.
- Joset, Jacques (1986): «Finales de "Final del juego"», en *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, Madrid, Fundamentos, 2 vols., t. II: 7-19.
-

- Kant, Immanuel (1991): *Crítica del juicio*, edición y traducción al español de Manuel García Morente, Madrid, Espasa-Calpe.
- Moreno Turner, Fernando (1986): «Jugamos en el bosque mientras el lobo no está», en *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, Madrid, Fundamentos, 2 vols., t. I: 233-238.
- Nietzsche, Friedrich Wilhelm (2004): *Ecce homo: how one becomes what one is; & the Antichrist: a curse on Christianity*, traducción inglesa de Thomas Wayne, New York, Algora Publishing.
- Ortega, Julio (2004): «Julio Cortázar entre todos los juegos», en *Cuadernos Literarios*, vol. 2, 3: 11-18. DOI: <https://doi.org/10.35626/cl.3.2004.186> (último acceso: 29/09/2024).
- Platón (1988): *La República*, introducción de Manuel Fernández-Galiano, traducción al español de José Manuel y Manuel Fernández-Galiano, Madrid, El libro de Bolsillo, Alianza Editorial.
- Schiller, Friedrich (2016): *Cartas sobre la educación estética del hombre*, traducción al español de Martín Zubiria, Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo.
- Scholz, László (1977): *El arte poético de Julio Cortázar*, Buenos Aires, Ediciones Castañeda.
- Sola, Graciela de (1968): «Rayuela: una invitación al viaje», en *La vuelta a Cortázar en nueve ensayos*, Buenos Aires, Carlos Pérez Editor S. A.: 75-102.
- Suits, Bernard (1978): *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press.
- Vargas Llosa, Mario (1991): «La trompeta de Deyá», en *El País*, 28 de julio de 1991: https://elpais.com/diario/1991/07/28/opinion/680652012_850215.html (último acceso: 29/09/2024).
- Winnicott, Donald Woods (1993): *Realidad y juego*, traducción al español de Floreal Mazía, Barcelona, Editorial Gedisa.
- Yurkievich, Saúl (2004): *Julio Cortázar: mundos y modos*, Barcelona, Edhasa.
- Zapata, Celia (1973): «Juegos de niños: Su magia en dos cuentos de Julio Cortázar», en *Anales de literatura hispanoamericana*, 2: 667-676.



SOBRE LA AUTORA

Geng Xiaokun

Geng Xiaokun es doctora en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura por la Universidad Autónoma de Madrid. Sus estudios se centran en los cuentos fantásticos y la representación de la infancia en la literatura. Ha trabajado como ayudante de investigación en la Facultad de Estudios Hispánicos y Portugueses de la Universidad de Estudios Extranjeros de Beijing.

Contact information: xiaokun.geng@estudiante.uam.es