

tricción, siempre presente á la conciencia, que la espontaneidad del *control* personal conserva entera. *Fulano de Tal* puede romper los límites en que la experiencia que tengo de él se esfuerza por contenerle, y admitido esto, me veo obligado á decir «que mi amigo *Fulano de Tal* ha debido reirse ó burlarse de mí, porque el verdadero *Fulano de Tal* no habría podido nunca obrar así.»

Deducimos de ahí una cosa que debemos decir: desde que el yo ha llegado á ser el sujeto de un dualismo en el cual se opone á *todo el conjunto de la experiencia realizado su objeto*, desde entonces el pensamiento que, como otra persona, es para sí mismo su propio sujeto, *rebasa la idea que yo puedo formarme de ella cuando yo la determino como un objeto de mi representación*. Ella también es un sujeto: el control mismo que determina en mí la objetividad de la experiencia hace del objeto de mi experiencia un objeto posible de la suya, y yo debo comprender en este objeto que llamo «el», el modo de la vida mental *que hace de él, el sujeto de los procesos de su propia vida mental, al mismo tiempo que él es el objeto al cual se aplica la actividad de la mía*.

CAPÍTULO VI

PRIMERA DETERMINACIÓN DE LOS OBJETOS QUE SIMULAN LA REALIDAD («SEMBLANT OBJET»). OBJETO DEL JUEGO Ú OBJETOS DE LA SIMULACIÓN INFERIOR.

§ 1.º—Caracteres de los objetos del juego.

I. DEFINICIÓN DE LA SIMULACIÓN DE LO REAL («SEMBLANCE»).—La definición que hemos dado (capítulo II, sec. 10) de un objeto que simula la realidad (*semblant object*) puede servir de introducción al estudio del modo siguiente de la construcción objetiva. Es un objeto que ha recibido cierta apariencia de realidad, y que es tratado como un objeto real, aunque falten en él los coeficientes de la especie particular de la realidad que él parece tener. Es preciso notar que la simulación de la realidad (*semblance*) de que hablamos aquí, constituye lo que pudiéramos llamar *la simulación psíquica*, es decir, una ilusión personal (1), y que se opone á la simulación psicológica ú obje-

(1) *Bewusste Selbsttäuschung* en las obras alemanas. Los lectores de las obras del profesor Gross sobre el juego, recordarán la distinción que establece entre la producción de la creencia, «el llegar á convencerse» (*make believe*) de especie propiamente biológica que, como tal, aparece al espectador, y el «llegar á convencerse» psíquico ó ilusión personal, que se produce en el caso que hay en la conciencia el sentimiento del ca-

tiva, la ilusión que sufrió el espectador. Esta distinción se encuentra, por otra parte, en las obras que tratan del juego.

CARACTERIZACIÓN DEL ESTADO MENTAL QUE CORRESPONDE AL JUEGO.—El estado mental correspondiente al juego ha sido estudiado de una manera muy completa recientemente. Además de las teorías generales formuladas sobre el juego considerado como función psicológica y biológica, han sido también determinados bastante claramente los caracteres psíquicos entrañados en el estado de juego. He aquí algunas de las características señaladas al modo del juego.

2. 1.º EL JUEGO IMITA.—Desde el punto de vista psíquico, el juego *imita* en el sentido de que reconstituye situaciones que se ofrecen en la vida real. Aunque podamos hablar de impulsiones, de móviles, de interés particular en el juego, siempre quedará como verdad que los materiales constitutivos del objeto del juego ó del estado del juego son necesariamente los de la memoria, y de la memoria de la vida real. En el sistema objetivo fijado y retenido, de alguna suerte, en las mallas de la memoria, es donde toma el juego sus elementos. El niño juega el papel del padre, del pastor ó de otra persona, y los detalles de la situación imaginaria se desenvuelven aproximándose más ó menos á lo real ó á lo posible. Podemos advertir todavía, que esto no es así solamente para el observador, sino para el actor mismo. El jugador

rácter artificial de la función ejercida. En esta última forma de ilusión nos hemos ocupado cuando notamos de la simulación psíquica oponiéndola á la psicológica ú objetiva. Véase Gross, *Los juegos de los animales*, traducción inglesa, pág. 292, y también el prefacio que tiene del autor de la presente obra, pág. IX. La segunda importante obra de Gross, titulada *Los juegos del hombre*, ha sido traducida también al inglés por E. L. Baldwin.

ve de nuevo conscientemente ó se persuade de que vuelve á ver el sistema de acontecimientos ó de acciones, creadas á imagen de la realidad. Este hecho es familiar bajo el nombre de *imitación interna* á los lectores de obras consagradas al juego y al arte.

HAY QUE APELAR AL COEFICIENTE DE LA MEMORIA.—Quiere decir esto, en el lenguaje que hemos adoptado para esta exposición, que, en el objeto del juego, el coeficiente de la realidad sensible, que forja la memoria, halla de nuevo su lugar. Encontramos aquí la ausencia de regla y la falta de contraste objetivo que caracterizan el objeto de la imaginación pura. *El juego es un modo de representación*. El carácter de la imitación se confunde con el de la simulación (*semblant character*), en cuanto ésta recae sobre alguna cosa específicamente determinada. Por consiguiente, el objeto imagen recibe, bajo esta relación, una nueva determinación, ó, al menos, parece recibirla; parece, en efecto, el modo de la simulación revenir al de la memoria y pretender con él la validez que da el recuerdo: la convertibilidad, que le pertenece en propiedad. El jugador se dice á sí mismo: *Esto es real, ó lo sería si yo no supiese que no lo es*. Esto tiene de real, tanto cuanto yo permito á esta creación de mi espíritu jugar el papel de la realidad, absteniéndome de alterarla ó de destruirla. Pero no hay ninguna impresión de este género cuando utiliza objetos de la memoria, propiamente dicha, y menos cuando el asunto es objeto de la imaginación pura.

3. 2.º PRODUCE LA CREENCIA EN LA PRESENCIA REAL.—Otra característica es ésta: El coeficiente de la memoria, puesto conscientemente en obra en la determinación de los objetos del juego, no actúa, sin embargo, de modo eficaz para conferirle la plena y propia realidad sensible. Los recuerdos quedan en el espíritu como imágenes; como recuerdos, quedan desprovistos del complemento natural, que les daría la

conversión. Las líneas del contexto representativo no llegan á los puntos de terminación que les serían apropiados, porque si fuere así tendríamos objetos de la memoria dándoles la garantía de los objetos de los sentidos. Tal es la característica de la simulación de lo real (*semblance*), en cuanto es general, es decir, en la medida en que un objeto cualquiera puede, en la ocasión, tomar la apariencia de la simulación (*the semblant*, *Schein*). Los coeficientes están presentes gracias á la selección ejercida por la construcción imitativa; pero no se realizan más que en la simulación de lo real (*in semblance*), es decir, en un estado que sólo vuelve posible el desenvolvimiento anterior en el modo de la imaginación, de la distinción entre lo externo y lo interno. Esto resulta más claramente de la característica siguiente:

4. 3.º LA IMITACIÓN ES «INTERNA».—La determinación del objeto del juego y de todos los objetos de la simulación, pertenecen enteramente al dominio de lo interno. Ella presupone, por consiguiente, la determinación anterior del objeto de la imaginación, en tanto es tal. Constituye, pues, una nueva determinación modal que sucede á la progresión primitiva y á la continua. La reintegración del objeto por la imitación es lo que hemos llamado imitación interior. La elección del objeto del juego es una elección personal, aunque el contexto sea fiel copia posible ó actual de la realidad. La reconstrucción del mundo real, que se produce, sobre todo, en la memoria en vista de fines prácticos y persiguiendo intereses actualmente existentes, viene á ser ahora una construcción mental que se le debe considerar como haciendo parte del modo interior y que así debe oponerse á los objetos—quizá los mismos (1) constitutivos del modo exterior.

(1) En el juego de los niños (y reparando bien en todo el arte más realista), los objetos materiales sirven de vehículo á

No solamente el niño en el juego hace uso de su imaginación, sino que sabe que la construcción de su espíritu es imaginativa.

OSCILACIÓN ENTRE LOS DOMINIOS DE LO INTERNO Y DE LO EXTERNO.—El contraste mental que se establece aquí ofrece un gran interés, y R. Lange, en particular, entre otros escritores, ha mostrado que resulta de ello un movimiento sutil de la conciencia. El mundo real, actualmente presente, permanece durante todo el curso del desenvolvimiento del objeto del juego como en un plano anterior, al cual puede relacionarse el espíritu. La situación interna generatriz de la ilusión (*make believe*) se desenvuelve contra este plano anterior. Cuando la conciencia está ocupada con los objetos del juego, suele distraerse frecuentemente y mirar por encima de la escena para asegurarse que no pierde completamente el punto de apoyo de la realidad. Se produce entonces en el dominio psíquico una suerte de oscilación entre el objeto real y el objeto de la simulación, y este movimiento nos da un sentimiento poderoso del contraste de lo interno y de lo externo que persiste en las progresiones genéticas ulteriores.

5. 4.º SENTIMIENTO DE LA NO NECESIDAD. ILUSIÓN PERSONAL CONSCIENTE.—Indicando otro carácter de este modo saliente del desenvolvimiento mental, com-

la significación de simulación ó al simbolismo, y todos los artificios de mímica, de vestimenta, de presentación, etc., son empleados para aumentar el efecto de la simulación. Frecuentemente, la división entre la realidad y la ilusión se produce, no entre el objeto que simula la realidad y el objeto real sobre el cual lleva la simulación, sino entre el yo, la personalidad misma del observador y todo el conjunto del drama ó de la intriga que se juega delante de él. No hay más que decirse: «No soy yo quien me visto de este modo grotesco», ó mejor: «En realidad, yo no conozco ninguno de estos personajes», para comprobar el contraste entre lo ilusorio y lo real.

pletaremos la descripción en la medida exigida por el fin que nos proponemos.

Este carácter recibe nombres diferentes de los autores: *libertad*, *sentimiento de la acción*, *sentimiento de la persona* á la vista del objeto, y aun *imitación*. El autor de la presente obra le ha llamado, para evitar el sofisma genético (*the don't have to feeling*) (1), *sentimiento de la no necesidad*. Es la conciencia del carácter esencialmente convencional y temporal de toda la construcción mental que se produce en el juego. «Esto podría ser verdad, *pero no lo es*». «Esta construcción me envuelve á mí mismo, pero es porque lo tolero» «Esto podría continuar, pero yo lo detengo». Es una ilusión, pero me doy conscientemente á mí mismo un estado de simulación en el cual yo consiento figurar para dar interés al juego sometido á una ilusión temporal; pero, después de todo, no es más que una ilusión que me hago yo mismo, que consiento y estímulo en mí. Es un fenómeno de auto-sugestión mental. Difiere de todos los estados del mismo género en que el agente está constantemente advertido—con una claridad que penetra la situación en toda su extensión—que la cooperación que él da al juego y el interés que le concede, son absolutamente necesarios á un desenvolvimiento (el desenvolvimiento del estado mental que corresponde al juego), y que, por consiguiente, éste puede ser dejado instantáneamente sin otra dificultad. «Yo no juego más». He ahí todo; esto hasta para deshacer la pompa de jabón de la ilusión. El jugador está esencial y constantemente desligado del objeto del juego. Entra en el juego con esta condición y se va cuando quiere.

6. COMPROBACIÓN SUBJETIVA.—Es claro que cuan-

(1) Prefacio de Baldwin á la traducción inglesa de la obra de Gross, *Los juegos de los animales*.

do nos preguntamos cuáles son los factores que entran en la determinación de tal objeto, estamos obligados á reconocer que se produce en nuestras progresiones psíquicas alguna cosa singularmente nueva. Estamos en presencia de un modo de comprobación psíquica ó subjetiva que parece incondicional. Ni en la percepción, ni en la memoria, ni en la imaginación hemos encontrado un factor parecido, y, sin embargo, las construcciones á las cuales llegó están determinadas cuanto á su contenido por los coeficientes de ciertos modos anteriores.

REVISTE LA FORMA DE SELECCIÓN PSÍQUICA.—La progresión que llega al objeto de la imaginación, tiene, como hemos dicho, franqueado el objeto de comprobación objetiva de la presencia sensible actual. En su lugar, hay una reintegración unitativa del contenido por el empleo experimental del coeficiente de la memoria, el cual es en el juego sugerido al espíritu; pero no realizado por conversión en una impresión sensible.

Vemos ahora, por otra parte, aparecer una nueva diferencia entre el objeto del juego y el de la imaginación. La reintegración por la simulación (*semblance*) del coeficiente de la memoria, aun bajo esta forma parcial, destruye el carácter caprichoso y desordenado de la imaginación. Entonces se produce un desenvolvimiento ulterior de la sola alternativa que queda posible: la del modo de determinación representada por el coeficiente de la memoria y por el de la especie de *selección mental* que antes hemos llamado «control mediato». Perteneciendo al modo interior, siendo de la esencia misma de la vida interna, el juego debe ser determinado por factores internos, intereses, esfuerzos internos, tendencias innatas, etc. Pero, aunque en su contenido, el juego debe ser una imitación, no puede realizarse más que por la reproducción interna y la reintegración de una verdadera

copía de la realidad. He aquí, pues, el resultado. Se produce en el juego una *determinación selectiva ó experimental de los objetos*, de las situaciones y de todos los otros elementos del estado mental, bajo esta reserva, conscientemente visto y aceptado que todo esto no ocurre más que por fines personales y temporales. Hay allí una autosugestión cuya significación esencial es destruída en el momento en que es considerado simplemente como si perteneciese á uno de los modos de determinación que caracterizan la presencia sensible; es decir, de la memoria ó de la imaginación.

7. LÍMITES DEL JUEGO: I.º INTRUSIÓN DE LA REALIDAD.—Se puede confirmar la verdad de esta aserción considerando algunos hechos psíquicos que se producen en el estado de juego. Desde luego, durante el tiempo que dure la ilusión que el jugador se forja, vemos que, de vez en cuando, el juego está á punto de deshacerse, á causa de la intrusión de objetos reales que se compenetran más ó menos con la imitación del juego.

El niño, en la fantasía del juego, tiende á romper los coeficientes de su memoria; pero hay límites que no puede rebasar. El dice á su compinche: «Tú no puedes ser una lombriz de tierra, porque tienes piernas». «Este baul no puede ser un pájaro; es demasiado pesado para volar». No podemos jugar al fuego en la obscuridad. El criterio de la imitación debe continuar ejerciéndose á despecho del mundo de comprobación, esencialmente selectivo, que se aplica á la situación en su conjunto. Pero, por otra parte, el juego no es ya tal, sino que viene á ser un trabajo ó una actividad seria, cuando la ilusión, experimentada por la persona, cesa de ser una auto sugestión, y se manifiesta imperiosa, avasalladora y real. No conviene llegar hasta el coeficiente sensible, porque es una forma de comprobación diferente.

2. ILUSIÓN REAL.—Entonces el destacamiento de la persona con respecto al objeto, el sentimiento de la no necesidad, todos estos caracteres desaparecen; todo el contenido mental se pierde en el dominio de la exterioridad. Es preciso, para que haya verdaderamente juego, que los dos caracteres de libertad interior y de simulación de lo exterior, estén presentes el uno y el otro; el segundo, da al juego la coherencia, el modelo, la cualidad dramática, todo lo que se entiende por simulación de la realidad (*semblance*); el primero, le asegura la comprobación, el carácter selectivo, la interioridad, que le es esencial.

8. EL JUEGO, FUNCIÓN QUE TIENE SU FIN EN SÍ MISMA.—Se llega al mismo resultado general colocándose en un punto de vista semejante al del des-
 involucramiento del interés del juego. La tendencia á jugar, considerada desde el punto de vista mental, ha sido, recientemente, relacionada con el interés que el ser experimenta de ejercer la función mental ú otra cualquiera, interés considerado en sí mismo, sin respecto á ningún otro fin. En este sentido, el juego es una función que es fin de ella misma (*autotelic*); jugar por jugar, es su divisa (1). El género de objeto que reclama una función parecida, el término que le satisfaría sería, simplemente, la determinación objetiva que le conviniere.

EL PUNTO DE TERMINACIÓN, NO LO «EXTERNO», COMO EN LA ACTIVIDAD SERIA Ó TRABAJO.—Si consideramos, como lo haremos en el capítulo sobre la significación (*meaning*) (2) los dos términos del dualismo de lo interno y lo externo como abrazando los

(1) Esto, entiéndase bien, bajo reserva de otras significaciones de la función del juego, en las cuales su verdadera utilidad aparece, considerándola objetivamente, como ejercicio, recreo, relación social, etc.

(2) Cap. VII.

objetos que pudieran satisfacer á los intereses que respectivamente les corresponden, podríamos preguntarnos cuál de estas dos categorías de objetos daría un punto de terminación conveniente al modo del juego. Podemos decir inmediatamente que este punto no puede ser el mundo de los objetos exteriores en sí mismo, porque sería imposible aislar un interés parecido de los motivos inferiores de acción y de trabajo que el mundo exterior debe necesariamente despertar en el espíritu. No es únicamente que no queramos que el niño juegue con fuego, no lo desea él mismo. El interés que lleva al fuego no puede llegar á ser *pragmatélico* (1) (no puede tender á un fin conscientemente utilitario); sobreviene el temor del dolor ó del incendio. Eso destruye el móvil del juego en un abrir y cerrar de ojos. Es porque si los objetos reales y presentes fuesen el solo material del juego, no habría entre ellos más que aquellos que (por la sensibilidad) fuesen pálidos y neutros, que pudiesen convenir; todavía serían tratados como si pretendiesen ser lo que, en efecto, serían. Por otra parte, el interés de la simulación desaparecería de la función misma puesta en abstracción por el juego, y el niño haría bien en dejar todo é ir á trabajar.

NO ES ESTO, NO YA LO «INTERNO» EN SÍ, PORQUE ENTONCES HABRÍA ALLÍ IMAGINACIÓN PURA...—Por otra parte, las puras creaciones de la imaginación no podrían ya forjar en el juego objetos que conviniere perfectamente con él. Aquellas creaciones

(1) Es decir, práctico por la conciencia utilitaria, dirigida hacia un fin, en oposición al término pragmático que se empleará adelante para indicar que es práctico solamente desde el punto de vista objetivo. El instinto de anidar en el pájaro implica una serie de actividades *pragmáticas*; pero es cuestión de saber hasta qué punto son *pragmatélicas*. En muchas discusiones sobre la finalidad hay confusiones entre estos dos términos.

pecan por defecto. Es muy necesario que la función que se ejerce en el juego sea caracterizada y apropiada con precisión á su objeto todo lo que pueda serlo, aunque el juego tolera una gran libertad en la fantasía. El objeto propio para despertar el interés del juego debe tener una significación, relaciones con otros objetos, ser capaz de suscitar incidentes dramáticos. Los contenidos psíquicos puramente interiores (*rein innerlich*, en alemán en el texto), no son interesantes desde el punto de vista del juego (1). Además, el aparato muscular es puesto en movimiento de una manera notable—antes y después del fenómeno puramente mental—y esto supone objetos capaces de simular energías activas equivalentes á las que exigen los procesos de la vida real.

9. PERO Á LA VEZ LO UNO Y LO OTRO; EL INTERÉS QUE CORRESPONDE AL JUEGO, COMBINANDO EN EL MISMO LOS DIFERENTES FINES PERSEGUIDOS («LEING SYNTETIC»).—De ahí nace un convenio que introduce en la progresión un modo nuevo, uno de los más interesantes y fecundos de todo el desenvolvimiento mental. El objeto del juego no llega á ser (*becomes*) ya el objeto interior ó de imaginación pura en el mismo; no llega á ser todavía el objeto exterior y presente en tanto tal, *sino* lo uno y lo otro á la vez; lo que nosotros llamamos el objeto de la simulación (*semblant*), no es término el mismo de un interés que por

(1) Una de las formas que reviste esta exigencia consiste en la necesidad continua de sostener el interés del juego. Las fichas que se emplean en vez de dinero, parecen ser una especie de intermediarias entre la monotonía de una partida impuesta y el interés de trabajo que se manifiesta cuando la puesta es crecida. Cuando el precio de la victoria es muy grande, los elementos de la competencia y del esfuerzo penetran en el juego viciando su calidad. Es lo que ocurre en muchos concursos atléticos, en América, entre colegios y universidades.

su desenvolvimiento exterior vendrá á ser lo que llamamos el interés que combina en el mismo los diferentes fines perseguidos (*syntelic*) ó el interés de la contemplación (I).

§ 2.º—*Cómo engendra el móvil del juego las progresiones ulteriores.*

10. Se pueden señalar hasta cuatro modos de la vida psíquica que tienen su punto de partida en el objeto mental del juego. El estudio de estos modos da lugar en este ensayo á un número grande de afirmaciones nuevas y características que vamos á indicar someramente.

CÓMO ENGENDRA EL JUEGO LOS OTROS MODOS.—

1.º Los objetos del juego hacen posible la determinación del gran dualismo del *cuerpo y del espíritu*, dualismo que resulta del de lo interno y de lo externo, pero cuyo desenvolvimiento no es posible en el modo de la fantasía. Esta progresión conduce al modo de

(1) Esto, sin embargo, no nos induce á admitir que la función de simulación—el juego, y con él el arte—sea estrictamente *autotético* (está estrictamente su fin en el mismo, y yo dudo que se pueda dar á la cuestión una solución tal como la exigiría el *ejercicio de la función por la función misma*. En efecto, la función del conocimiento, en sí misma, no se acaba ni se cumple en su objeto, y el objeto es un contexto que debe ser determinado por un coeficiente. Más adelante describiremos el interés de la simulación más bien como sintética (como combinando en sí misma diferentes fines), que como *autotética* (como teniendo en sí misma su fin). Así es este interés de complejo y sintético, especialmente en los modos más elevados de la vida estética. Cuando el niño dice: «no juego, no me gusta», le falta el interés; falta que él expresa diciendo: no me gusta, puede ser debido á una impresión ejercida sobre uno ó varios elementos de la conciencia del juego, á una selección encontrada en el desenvolvimiento de uno ú otro de los elementos.

la *substancia* por un cambio en la organización del contenido mental.

2.º El dualismo del *yo* y del *no yo*, deriva su origen del modo de simulación (*semblant mode*), de la conciencia. Esta progresión es la que conduce al modo del *yo sujeto del pensamiento*; es una progresión en el control que limita al dualismo de la *Reflexión*.

3.º En el desenvolvimiento de estas progresiones, vemos surgir de ellas mismas los estados característicos del *lógico* en sí; las funciones del juicio y del pensamiento, con el dualismo de lo verdadero y de lo falso.

4.º La determinación del objeto del juego, es la primera del tipo que hemos denominado *de simulación (semblant)*, un tipo que más tarde, en progresiones ulteriores, se realizará en los objetos que combinan en ellos mismos los diferentes fines perseguidos (*syntelic*), del modo *estético*.

§ 3.º—*Caracteres casi lógicos del objeto del juego.*

II. Podemos, en último lugar, considerar aparte el aspecto de este modo, por virtud del cual es, positivamente, un modo lógico.

EL MODO DEL JUEGO CONSIDERADO COMO CUASI LÓGICO.—En el objeto del juego, hay un desenvolvimiento ulterior de los aspectos psíquicos, en los cuales, al encontrarlos en el modo anterior de la imagen, hemos señalado los gérmenes del lógico en sí. Estos aspectos son el dualismo de lo interno y de lo externo, y los elementos rudimentarios del control subjetivo, que se encuentra en la *posición experimental de no necesidad (don't have to attitude)*, del espíritu á la vista de los objetos.

IMPORTANCIA ADQUIRIDA: 1.º, POR LA DISTINCIÓN DE LO INTERNO Y DE LO EXTERNO; 2.º, POR EL YO OPERANTE COMO MODO DE CONTROL.—Mostrando los

caracteres que distinguen el objeto del juego en sí, hemos descubierto la importancia capital que adquiere la distinción de lo interno y de lo externo. Esta distinción aparece destacada, como hemos dicho ya, en el hecho de que el objeto del juego en sí, pretendiendo representar el mundo exterior y aun quizá reproducirle, no llega á satisfacer esta pretensión. La acción del coeficiente de la memoria, está envuelta en el cuerpo de la construcción del objeto del juego y la da un valor imitativo; pero el conjunto de la construcción no está sometido él mismo á la prueba del hecho de experiencia. Esta diferencia se desenvuelve todavía en la progresión hacia el modo de la substancia, que estudiaremos más adelante.

El otro aspecto del fenómeno, el aviso del sentimiento del yo como modo de control ejercido por la personalidad sobre la formación de los objetos de juego, puede tener ya aquí una primera definición. La función del yo es, en su esencia, una función de control que se ejerce por la substitución parcial de los coeficientes internos á los coeficientes externos, substitución que tiene por efecto el restablecimiento en un estado más elevado (1) del desenvolvimiento mental de una forma de control mixto (á la vez interno y externo), ó mediato (2).

Estas dos concepciones generales pueden ser formuladas para el objeto que nos proponemos actualmente, señalando todavía en el objeto del juego dos aspectos característicos, ambos implicados en lo que hemos dicho cuando describimos estas construcciones mentales (los objetivos del juego), y que nos per-

(1) Veremos más adelante (cap. IX, § 4), que esto tiene lugar en el acto del juicio.

(2) El control mediato es un control mixto; implica la unión, pero no la síntesis, de dos formas de control externo é interno.
(Nota de la traducción francesa.)

mitirán aislar el carácter lógico rudimentario de este modo de la vida psíquica.

EL OBJETO DEL JUEGO CONSIDERADO COMO «EXPERIMENTAL» Y PUESTO AL SERVICIO DE UN NUEVO INTERÉS (EL INTERÉS TEÓRICO).—I. El objeto del juego constituye lo que se puede llamar *un objeto experimental*.

II. El objeto del juego está en camino de ser simplemente en sí mismo un objeto de interés, un objeto al cual el interés se agrega como á su propio fin; es decir, un objeto que anuncia las marchas mentales del interés sobre su contexto característico y las mantiene fijas sobre este contexto; mirado por este aspecto, el objeto del juego está en camino de ser un objeto teórico.

§ 4.º—Objetos experimentales.

12. I. LA INDETERMINACIÓN DE LOS COEFICIENTES RESULTA POR LA EXPERIMENTACIÓN.—La experimentación no es más que otro modo de uno de los movimientos psíquicos necesarios que hemos descrito en la sección consagrada al control experimental (capítulo V, § 6). El desenvolvimiento de dualismo de lo interno y de lo externo, no es posible más que dentro de la confusión y del enredo que se introducen en la serie regular de los objetos sensibles cuando un conflicto se produce entre las interpretaciones de la memoria y las de los sentidos. La conciencia es obligada á adaptar de nuevo sus actitudes y el organismo impedido á reajustar sus reacciones, á fin de introducir una especie de coherencia entre los dos órdenes de impresiones. Las imágenes pueden fracasar en su esfuerzo para representar lo real, deben ser sometidas al control de la experiencia. Eso es lo que establece la distinción entre los dos mundos. La serie exterior sometida á un control extraño, forma un todo consis-

te; este control falta en la serie interna, y entre la una y la otra se encuentran los objetos que pretenden representar de la realidad exterior, que no han sido todavía sometidos á la prueba final de la experiencia. En el modo de la simulación (*semblant mode*) estos objetos son sometidos á una especie de sospecha, ó más verídicamente, producen en el espíritu una ilusión consciente de sí mismo y no tienen más que una significación interna hasta el momento en que se descubre que existen también exteriormente. Estos objetos conviértense entonces en objetos experimentales.

Resulta, pues, claramente que el objeto *experimental* es un objeto que pretende el valor de un objeto de la memoria, aunque no haya sido aprehendido hasta entonces por el espíritu más que bajo la determinación que caracteriza el objeto de la imaginación. El desenvolvimiento del objeto en el modo del juego, produce una determinación parcial de este objeto por el movimiento que construye el objeto imagen en la imitación (de la realidad), porque en ello interviene de nuevo el coeficiente de la memoria del mundo exterior. Pero la regla de la sumisión, el control, no está todavía enteramente puesto en vigor, porque, en este modo del juego, la construcción imitativa, considerada en sí, no es impulsada hasta la prueba de la impresión sensible.

PROGRESIÓN HACIA UN NUEVO GRADO DE DESARROLLO MENTAL.—Se hace, consiguientemente, necesaria una nueva progresión que vaya del dualismo de la simulación y de la sensación á un nuevo modo de desarrollo mental en que el término intermediario entre la sensación y la simulación pura, el objeto del juego, pueda, por un movimiento psíquico continuo, transformarse en objeto con significación nueva y cierta.

13. Esto es, precisamente, lo que se produce en

el proceso de la experimentación. Sírvese, como hemos visto, del propio cuerpo que se hace un medio, un instrumento de control. El objeto del juego en sí mismo es *experimental* en la medida en que sustituye á una sensación posible del conflicto en perspectiva entre las imágenes de la fantasía y las impresiones de los sentidos, y á ella conducen. Pero en tanto que presenta un interés por sí mismo, en tanto que constituye un proceso con su fin en sí mismo (*autotelic*), no va hasta requerir una solución. Es en sí, en su lugar esencialmente genético, un modo de reconciliación entre el modo sensorial y el de la fantasía (imaginación pura). Pero no es sino uno de los factores que entran en acción en la determinación del interés nuevo mediante el cual se constituye un *nuevo objeto*, un objeto serio, es decir, realmente existente. El objeto del juego no engendra construcciones naturales nuevas por un proceso realmente experimental, sino en razón de la necesidad que se impone de volver finalmente del modo del juego al de las adaptaciones y los procesos prácticos de la vida.

EL AJUSTE Á LA PRÁCTICA Y EL DESCUBRIMIENTO.—La presión de la necesidad práctica conduce á muchas de estas adaptaciones concretas (del objeto del juego á la realidad), y la experiencia triunfa así de las dificultades que encuentra. De aquí el carácter extraordinariamente utilitario del juego y el valor que representa á título de instrumento de evolución mental, no tanto por sí mismo, sino por razón del empleo que de él hacemos en el método de la experimentación. En ésta, consiguientemente, el juego viene á fundirse con la realidad, y por el hecho mismo del control que entonces requiere, conduce á la adaptación, á la realidad y al descubrimiento. Esto nos abre un extensísimo horizonte.

Para resumirnos brevemente, diremos que el juego, no sólo contribuye á conciliar y fusionar las dos es-

pecias de controles, externo é interno, sino que, además, favorece su evolución ulterior. Previene el aislamiento relativo del objeto y prepara la aplicación á éste del método experimental. Cómo se hace en esta aplicación es lo que veremos más adelante al tratar del *esquematismo* y en el segundo volumen de esta obra. (*Lógica experimental*: sección del *pensamiento selectivo*, *esquematismo lógico*, etc.).

14. PROBLEMA DE LA PRUEBA EXCLUSIVAMENTE EXTERNA Ó PRAGMÁTICA.—Podemos decir anticipadamente que el problema que planteamos aquí es el de saber si la aplicación íntegra del método experimental á la comprobación de objetos de orden mental, no tiene otro resultado que hacer posible un ulterior llamamiento á un coeficiente de control tomado del mundo exterior ó ambiente, ó bien, si al lado del control externo y en oposición con él, subsiste aún una forma cualquiera de control interno. Este problema conduce al punto importante de saber si los objetos psíquicos requieren pruebas exclusivamente pragmáticas ó prácticas (1).

Si admitimos esta exigencia no veremos en el desarrollo genético ulterior de la conciencia—con relación á la verdad y á la validez de los objetos, etc.—sino complicaciones ó perfeccionamientos de este único método experimental y práctico.

EL EMPLEO DE ESTA FORMA DE PRUEBA HARÍA IMPOSIBLE LOS MODOS DE CONTROL «INTERNO» REALIZA-

(1) El *pragmatismo* consiste esencialmente en ver en el pensamiento un instrumento puro de los fines prácticos y en creer que la única garantía de validez y el solo criterio de la verdad del pensamiento se encuentra en el éxito con que responde á las necesidades de la vida.

Si es así, no se ve fácilmente cómo, en el *modo de pensamiento*, podríamos encontrar algo que nos estuviese ya dado por la aplicación completa del procedimiento experimental al nivel de la conciencia del juego.

DO POR EL «YO».—Pero esta solución no es aceptable si descubrimos determinaciones modales ulteriores de control subjetivo que no se refieren directamente á la práctica ó á la experimentación. Debemos buscar la posibilidad de estas determinaciones á través de los grandes dualismos del *cuerpo* y del *espíritu* y del *sujeto* y del *objeto*, prestos ahora á destacarse de este *motriz* de la simulación (*semblance*), en que tantas significaciones y nociones (*meanings*) aparecen en germen.

15. LA SELECCIÓN SUBJETIVA PRIMITIVA ESTÁ YA PRESENTE.—Se puede, realmente, observar que aun en la primera construcción de los objetos experimentales, el contexto interno está ya, en cierta medida, libertado de la prueba y del control de la realidad externa. Ningún objeto puede ser llevado á la barra, ser sometido al juicio de la experiencia, si no ha recibido antes el *visto* de una simulación con éxito; y veremos más adelante que es el *schema en su conjunto*, la idea, la intriga del drama constituido por el juego, lo que está sometido á la prueba de la experiencia y no, desde luego, los elementos, las partes ó las relaciones de este conjunto. En el momento mismo en que el juego está sometido á la prueba de la experiencia, estos últimos elementos están ya dados en el contexto de las construcciones imitativas, que son entonces tratados como conjuntos experimentales (1).

§ 5.º—El interés del juego.

16. II. EL INTERÉS DEL JUEGO NO ES UN INTERÉS PRAGMATÉLICO...—Las observaciones precedentes nos conducen al segundo de esos aspectos del objeto de la simulación (*semblant*) que nos autorizan á denomi-

(1) Ver el desarrollo acerca de la *individuación* en el modo de la simulación, cap. VIII, § 5.7

narla objeto casi lógico. La selección y la determinación actual del objeto del juego realizándose por la persecución de *un interés que aísla el contenido mental de su medio exterior y se opone claramente á la forma extensa del control*. El contenido simulado (*semblant*) da así satisfacción á un interés de naturaleza apropiada para engendrar una significación (*meaning*) destacada del medio externo y que se auto-controla. En este sentido su contenido no es, pues, *pragmatélico* (no tiene su fin prácticamente útil en un objeto).

En el capítulo siguiente (cap. VII) acerca de la significación (*on meaning*) mostraremos que muchas significaciones ó nociones tienen este origen: son determinaciones producidas por una selección y debidas á la mayor ó menor parcialidad de los intereses ó disposiciones á que sus contenidos dan satisfacción. La *significación del juego* (*play meaning*) aparece en una de las progresiones primitivas y esenciales de esta especie.

...SINO UN INTERÉS DE «MANEJO» PERSONAL.—El control subjetivo que existe en germen en el juego es un interés, y ese interés halla su satisfacción en el aislamiento de un contenido mental elegido en una intención personal; es decir, para que la persona la tenga á su entera disposición, para que juegue con ella, para que pueda manejarla, ajustarla á la experiencia con toda la libertad que permita la elección que de ella haya hecho.

17. ESTE INTERÉS ES CASI LÓGICO EN EL SENTIDO DE IMPLICAR UN JUICIO RUDIMENTARIO.—Este interés es *casi lógico* en el sentido de ser un elemento rudimentario del juicio; es decir (anticipando algo de nuestra teoría del juicio), de esta forma del control que implica la aceptación mental y, en cierto modo, el endoso de un contenido psíquico en el acto mismo que hace de él un objeto. Pero ahora este interés requie-

re con insistencia que el objeto no sea verdaderamente real, sino sólo próximamente real (*casi real*), y que presente justamente los caracteres que el mismo sujeto mental, el *yo* del momento, elige dar y desenvolver en él. El interés práctico directo que recaería sobre la cosa misma, sobre el hecho, se pierde en el interés subjetivo que se encuentra en conformarle según la fantasía personal.

UNIÓN DE LOS DOS MÓVILES DE LA EXPERIENCIA Y LA ELECCIÓN.—Debemos repetir aún que los dos aspectos, el de un objeto experimental y el de un objeto de selección mental, se encuentran reunidos en el objeto del juego, y que esa unión es la que constituye el carácter específico. Tenemos algún motivo para pensar que la separación de estos dos caracteres, unidos así una primera vez, no se producirá, si ha de producirse aún, sino de un modo esencialmente nuevo y sin que se pierda el provecho actualmente realizado desde el punto de vista genético.

§ 6.º.—La progresión de simulación.

18. DOS FACTORES EN ACCIÓN.—Estamos ahora en disposición de aislar los elementos motores que impulsan (la evolución mental) hacia la determinación de los dualismos del *espíritu* opuesto al *cuerpo* y del *yo* opuesto al *no yo*. Podemos designar ese movimiento en el primer estadio que recorre con el nombre de *progresión de simulación*, atendiendo á que es directamente nacido de determinados hechos afectantes á los procesos mentales de la simulación, hechos cuyas exigencias determinan la construcción nueva. Dos factores entran aquí en juego.

1.º Uno de ellos ha sido ya indicado cuando hemos hablado del *control subjetivo* que se ejerce en el juego cuando el objeto de éste está sometido á la prueba de la experimentación real: es el proceso

mental por el cual el ejercicio de esta forma de control conduce á la construcción de tal ó cual objeto, según que está sometido á coeficientes de orden externo ó interno. Todo objeto de simulación sometido así á la prueba se convierte, ó bien en objeto de los sentidos, ó bien en objeto de imaginación pura (1). Así la gran distinción entre los dominios de lo interno y de lo externo se hace al mismo tiempo más extensa y precisa.

I. REDUCCIÓN DE LOS OBJETOS DE SIMULACIÓN Á CLASES (Ó GRUPOS) REALES.—Aquí está, como veremos en el capítulo acerca de la *individuación*, el origen del uso afortunado que podemos hacer de los objetos *experimentales*, agrupándolos de diferentes maneras, que describiremos entonces minuciosamente. El proceso de generalización se refiere á la reducción de experiencias diversas á grupos ó clases por efecto de la formación, en nuestra manera de proceder con respecto á las cosas, de ciertas costumbres que subordinan los detalles al conjunto y aproximan las semejanzas para formar el grupo total. La expresión *espíritu y cuerpo significa*, realmente, *grupos de espíritus y de cuerpos*.

19. II. LA SIMULACIÓN ACTIVA («SEMBLING», «EINFÜHLUNG»), CONSISTE EN LA ATRIBUCIÓN (DE UNA VIDA) INTERNA AL OBJETO DE SIMULACIÓN.—2.º El objeto de simulación presenta otro carácter fecundo para el desarrollo mental, é implica en la naturaleza interna de la construcción psíquica entera: es lo que los estéticos alemanes contemporáneos han denominado *Einfühlung*. Traduzco esta palabra por *sembling* (acción de simular), ó mejor, de *hacer simular* (to make sem-

(1) Dos resultados corresponden al verdadero y al falso cuando el procedimiento *experimental* es reintegrado en modos ulteriores del desarrollo del pensamiento.

blant) (1). Esta acción consiste en hacer de un objeto cualquiera un objeto de simulación ó de *imitación interior*, y *atribuirle*, además, un grado más ó menos grande de *control subjetivo*. Hay en esto un cierto transporte del sentimiento (*feeling into*), un transporte en el objeto dado, convertido en objeto de simulación, de los sentimientos personales del sujeto, una atribución al objeto del movimiento interno que su propia construcción requiere (2).

SE PRODUCE CUANDO SE CONSIDERA QUE EL OBJETO ESTÁ SOMETIDO Á UN CONTROL SUBJETIVO (QUE, SIN EMBARGO, LE ES PROPIO).—Está fuera de duda que esta acción de simular (*sembling*), tiene lugar cuando jugamos con un objeto, pero se discute aún para saber cuáles son su extensión y significación. Por el momento, propongo simplemente esta hipótesis: la acción de simular (*sembling*) no es otra cosa que la interpretación completa del objeto de simulación mismo, interpretación que descubre, no sólo una construcción interna, sino también la especie de espontaneidad relativa que deben presentar las construcciones internas. Hemos visto que el control de éstas, las

(1) *Sebling*, participio presente del verbo *to seemle*, cuyo primitivo sentido era: hacer semejante por imitación. (V. *Standard, Dictionary*, artículo *to seemle*). El empleo de esta palabra tiene la ventaja de permitir el uso de los abjetivos y del adverbio: *semblant*, *semblable* y *semblably*, que concuerdan todos con el sustantivo *semblance*. El comité de redacción del *Dictionary of philosophy* no llegó á encontrar una palabra que tradujese la alemana *Einfühlung*, y sólo más tarde tuve la idea de traducirla como acabo de decir. En el lenguaje corriente inglés, el verbo intransitivo *to dissemble* ha sobrevivido á la forma activa *to seemle*.

(2) Se le ha dado los nombres de *simpatía estética*, de *simpatía interna*, etc. (V. *Dictionary of Philosophy*, artículo «*Sympathy Aesthetic*»), en que hay citas de diferentes autores). Miss Martín ha dado tres buenos ejemplos en *Psychological Review*, Mayo 1906, pp. 184 y siguientes.

relacionadas con los objetos del juego, era subjetivo en un sentido particular caracterizado por el sentimiento de la libertad del sujeto con respecto al objeto, por el fecundo sentimiento de reserva, gracias al cual el yo comienza á ponerse enfrente de su contenido mental. Consideramos ahora que ese control es interno en otro sentido aún, en tanto que forma parte de un yo que constituye *una determinación interna* ó un control personal. La columna dórica (1) que Lipps da como ejemplo, podría dirigirse hacia el cielo por el movimiento ascensional de sus líneas, pero porque cuando le consideramos como un objeto interno de nuestro pensamiento le comunicamos el impulso espontáneo en la acción, por la cual nuestra propia facultad de pensar se desarrolla. La columna real es la única que realmente existe, y no la columna *simulada*, objeto de la imitación interna que se tiene en pie recta y rígida en todas sus líneas.

20. Ahora bien; este proceso, en apariencia un poco insignificante, de la *simulación* activa (*sembling*), esta manera de dar á los objetos el modo del control que resulta de la detención de los coeficientes externos con las consecuencias que este modo de control implica, es decir, con la especie de destacamiento y de espontaneidad que da á esos objetos, he aquí que van á venir á ser origen genético de donde se desprenderán determinadas significaciones de la vida reflexiva. Implican la existencia simultánea de anillos anteriores y posteriores á ellos en la cadena de progresiones en que aparecen.

LO QUE IMPLICA LA PROGRESIÓN DE SIMULACIÓN.—

1.º Implica que todos los objetos sometidos á ese pro-

(1) Lipps, *Raumaesthetik und geometrisch optische (Täuschungen)*, p. 5. Lipps insiste sobre el papel desempeñado por el *Einführung*, en particular en las obras de arte; para él *Einführung* es un elemento esencial del sentimiento estético.

cedimiento (de simulación activa, *sembling*) son ya materiales de la vida *interna* considerada en sí misma.

Esto es lo que hemos demostrado plenamente más arriba.

2.º Supone en seguida que todo elemento de la vida interna puede ser sometido al mismo tratamiento. Esto resulta también claramente del carácter general de la facultad de imitar y de su modo de operación.

3.º Significa, finalmente, que toda porción de material psíquico simulado ó susceptible de simulación (*sembled or semblable*) presenta dos significaciones opuestas; de una parte, la de un objeto puro y simple existente bajo un coeficiente que la simulación ha reintegrado, y, por otra parte, la de un todo simulado que se determina él mismo y que, libre con respecto á todos los coeficientes en tanto que él mismo no limita su libertad, realiza plenamente su papel por el solo hecho de formar parte de ese modo *oscilante* de la simulación.

EL CONTENIDO SIMULADO ES Á LA VEZ OBJETO Y SUJETO: GERMEN DE LA REFLEXIÓN.—4.º Además, este modo de construcción hace de todo contenido mental alternativamente, ó *bien un sujeto, ó bien un objeto*. Hemos visto que es porque está envuelto por *el control de la vida interna* é identificado con él por lo que el cuerpo propio de cada uno reviste su carácter casi subjetivo.

La generalización ó la extensión del móvil genético que hace cada pieza del contenido mental capaz de realizar ocasionalmente la misma función. El contenido mental llega á ser *el sujeto de una vida interior que le es propia* por su participación en la forma de control que, sólo lo «subjetivo», puede ejercer. En la medida en que el mismo está sometido al control de coeficientes *externos* de tal ó cual especie, llega á ser un *objeto* psíquico; pero inmediatamente que sirve de

control para otros contenidos mentales, recibe una vida interna de simulación (*sembled*), que le es propia, y llega á ser *un sujeto*. En esto está el elemento rudimentario y como la evocación del modo más elevado: la *reflexión* (1). Este dualismo propio para la reflexión y particular á este modo es el dualismo entre el yo sujeto del pensamiento y todos sus objetos considerados como objetos de experiencia interna ó de objetos del pensamiento. De este dualismo tenemos aquí una anticipación gracias al juego y la simulación.

§ 7.º—*Cómo se juega á ser una persona, á ser un yo.*

21. LA SIMULACIÓN ACTIVA EXISTE EN EL JUEGO LO MISMO QUE EN EL ARTE.—El carácter que acabamos de mencionar y que nos ha conducido á adoptar la palabra *sembling* (acción de simular ó de *hacer simular*) para traducir la voz alemana *Einfühlung*, ha sido particularmente estudiado por los autores que se han ocupado del sentimiento estético. Ha sido considerado por ellos como elemento esencial de la experiencia y de la apreciación de los objetos de arte. Sin embargo, se desarrolla también de una manera notable en el sentimiento del juego, y su presencia en este último modo puede servir para confirmar la teoría que reúne los dos modos del juego y del arte bajo la denominación común de modo de la simulación (*semblance*).

En el sentido amplio de las palabras, el proceso de la simulación activa consiste en interpretar la naturaleza de un objeto prestándole una especie de vida mental que le sea propia, de tal modo que el movimiento, el acto ó la propiedad por los cuales se manifiesta á nosotros, parecen á nuestro pensamiento como surgiendo de la propia vida interior del objeto

(1) Para detalles acerca de este punto, ver cap. XI.

mismo. Hemos visto en ella un ejemplo de la tendencia mental á la obra en la conciencia de simulación que nos empuja á destacar el objeto del medio exterior y á considerarla, consiguientemente, como sometida á un control interno ó subjetivo. Esto nos conduce á pensar el objeto como si poseyera una forma interior de control, un origen espontáneo de acción y de imitación; en una palabra, una vida mental que le fuese propia.

UNE ENTRE SI ESTOS DOS MODOS.—Si venimos ahora á examinar el modo del juego partiendo de esta idea, la encontramos singularmente confirmada, y esta misma confirmación puede ser considerada aquí como una prueba más de presencia de este modo de control en la forma superior de simulación propia del modo estético. Los fenómenos psíquicos que pertenecen al dominio del juego presentan especies diferentes que pueden ser descritas y que necesitamos ahora distinguir de los caracteres generales de que hasta ahora nos hemos ocupado.

22. LOS OBJETOS DEL JUEGO ESTAN CONSTRUIDOS SOBRE EL MODELO DE LAS PERSONAS Ó «ANIMADOS».—1.º El juego es una manera de conformar un objeto, de hacer por el momento y con un fin personal al jugador *lo que él podría ser*, y como persigue un fin personal reviste en gran número de casos una forma personal. La tendencia del niño á imitar está ligada particularmente con la imitación de las personas. El impulso del juego, dependiente de la imitación por la elección de los materiales que el juego emplea, participa, naturalmente, de esta preferencia por las personas. Así es como vemos á los objetos del juego revestir los caracteres de la persona, personificarse, convertirse para la creencia en personas y que el espíritu del jugador los considera bajo esta forma de la simulación. En el estadio primitivo, cuando la distinción entre las personas humanas y los otros

seres animados no está aún bien establecida, los juguetes de niños tienden á aparecer para él con forma de animales. En esto hay un comienzo grosero de simulación activa (*sembling*).

23. SOCIALIZACIÓN DEL JUEGO. LOS OBJETOS TOMAN LA FORMA DE CAMARADAS, MIEMBROS DE UNA MISMA SOCIEDAD.—2.º Además, se produce un poco más tarde, después del período de juego del niño en que la tendencia á animar los objetos es preponderante, una verdadera socialización de la función. En los juegos primitivos, los más espontáneos, los jugadores, ó bien necesitan compañeros ó, por lo menos, evitan el juego solitario (1), y más tarde, el deseo de tener camaradas es una verdadera necesidad en la práctica de los sports.

El niño de diez años, aislado, encuentra duro divertirse sólo, le falta el estimulante especial que procura la ilusión del juego compartido y la aprobación dada por otro á sus reglas y métodos. Esto aporta una nueva corriente de cualidades de orden personal en la situación mental correspondiente al juego. Los camaradas de juego son, bien entendido, personas, tienen vida interna, poseen el control subjetivo y, en la medida en que representan personajes que realmente no son, despliegan la actividad esencial á personas de que la experiencia garantiza la existencia. También ellos, consiguientemente, invitan al jugador individual á entregarse á la simulación activa (*sembling*).

24. LA EXHIBICIÓN DE SÍ MISMO IMPLICADA TAMBIÉN EN EL JUEGO DEL JUGADOR...—3.º La tendencia notable á exhibirse á que, con razón, se atiende tanto en los estudios consagrados al arte, lo mismo que

(1) Hay juegos de animales que podemos agrupar con razón bajo el nombre de *juegos sociales* (Gross, *Play of Animals*) y *Play of Man*, 2.ª parte, p. 4.

en los consagrados al juego, implica también impulso á la simulación activa. Este impulso, entiéndase bien, tiende directamente á la socialización del juego, y cuando se da conscientemente es directamente social.

Pero es también signo de que se produce un personaje de *parada*, no por ejercicio de una función normal del espíritu, sino por el juego de una facultad artificial y *experimental*, que entraña la creencia (en actor y expectador) de que el personaje se produce ante otro testigo de su exhibición.

El contenido de esta personalidad del juego se forma siempre á imitación de los elementos verdaderos del yo real. Es un yo de *parada* (*á show self*) fabricado para las necesidades del juego. Presenta, consiguientemente, todos los caracteres del juego de la simulación (*of semblance*).

... QUE EN EL DE SUS CAMARADAS.—Esta impulsión se pone también inmediatamente al servicio del interés de simulación. Todos los demás caracteres del juego, y con ellos los objetos que reciben una forma personal ó animada, son considerados por el pensamiento como entregándose á una especie de exhibición de sí mismos; también ellos *desempeñan un papel* en cierto modo, sin lo cual no entrarían plenamente en el juego. Pero en la medida en que juegan, obran esencialmente bajo el impulso de una determinación interna y bajo la influencia de un control igualmente interior. El niño puede decir hablando de estos objetos: Si en una cierta medida los objetos no simulan en la *manera de obrar con respecto á mí*, es que en este caso, yo, por *mi parte* hago *acto de simulación* y los considero *así* como obrando por sí mismos espontánea y sinceramente.

EL JUEGO ENCUENTRA AUDITORIO.—El juego requiere auditorio, galería que le admire, y todos los objetos del juego se prestan á esta exigencia. Por esta razón, en tanto que desempeñan este papel, es necesari-

rio que posean una vida interna que los permita apreciar el juego y simpatizar con el jugador (1).

25. EL INTERÉS NO SE SATISFACE POR NINGUN OBJETO EXTERIOR.—4.º Tenemos todavía que señalar otro carácter; ¡hasta tal punto es rico y complejo este modo del juego! El móvil que impulsa al juego, tomando la palabra *móvil* en el sentido más estrecho, es decir, en el de interés del juego, barre, por decirlo así, todas las limitaciones y correcciones que podrían provenir de objetos exteriores á la actividad y aun de fines perseguidos por ella (*heterotelic and even pragmatelic*). En esto, por lo menos, está su ideal y su pretensión. La construcción del juego viene á ser una significación ó noción que se desarrolla en la progresión de un interés rebelde á toda satisfacción y á todo punto de meta extraño al juego mismo. Al mismo tiempo está, sin embargo, sometida á una caracterización que produce la creencia (*make-believe*), dándole la apariencia engañadora de la realidad que produce una ilusión (*Schein*). El objeto es, en cierto modo, un objeto con doble cara: libre con respecto á mí, que juego, está, sin embargo, ligado á las cosas; es un hecho y, al mismo tiempo, una significación (*meaning*); constituye una solución provisional aportada al conflicto de los dos métodos de control esencialmente opuestos. Así la construcción lleva la marca aparente de lo que es: *una vida limitada y que lucha contra esta misma limitación (a limited and struggling life)*. Después de haber descubierto que es así, parece que

(1) En estos motivos combinados entre sí, debemos buscar, á mi juicio, la razón de ser de la preferencia del niño por los muñecos.

Gracias á su forma, á su apariencia exterior, sostienen, refuerzan y facilitan el acto de la simulación (*sembling*). Dadle un auditorio de un muñeco y la niña de siete años sabrá divertirse un día entero; dadle un regimiento de soldados de plomo, y él solo, el niño, hará huir ejércitos.

debemos, razonablemente, esperar que una imitación de la realidad producida de esta manera y para este uso particulares no sea pura y simplemente un contexto mental seco y rígido representando el orden objetivo de las cosas, pese á lo que pese, por el hecho mismo de su destacamiento con respecto á lo que es inerte y muerto, una riqueza de significación, en cierto modo temible, más interior y dando una plena y entera ilusión (*vitally-semblant*). Esto aparece, á mi juicio, en la significación de simulación que se da al objeto. Participa de la libertad del jugador mismo y se une á él en ese movimiento de avance que no se formula aún, que tiene algo de místico—digamos, si se quiere, de vago—y no es otra cosa que el crecimiento de la personalidad misma (1).

26. EL OBJETO DEL JUEGO HA DE SER INDIVIDUAL Y DETERMINADO.—Hay, no obstante, aún una manera más profunda de considerar este tema que la que la simple comprobación empírica de los aspectos presentados puede sugerir á primera vista. En los materiales del juego—y particularmente en los del arte—encontramos elementos que, desde el punto de vista objetivo, debemos describir como significaciones (ó nociones) *comunes* (2). Inmediatamente que el juego

(1) Este es uno de los motivos que caracterizan el desenvolvimiento de la conciencia religiosa: la libertad y la espontaneidad de las personas es, realmente, cosa misteriosa. Schlegel, como se recordará, lo indicó hace mucho tiempo. El autor ha trazado el desenvolvimiento de esta conciencia en el niño en *Interpretations sociales et éthiques*, cap. VIII, § 5. La gran personalidad que se opone al yo (*other self*) de la conciencia religiosa no es únicamente una proyección hacia fuera (*éject*) del yo personal; es también, y por esta razón, un objeto simulado, al que la conciencia presta carácter y atributos internos.

(2) En el capítulo siguiente (cap. VII), los diferentes estadios de la *significación común (common meaning)* son distinguidos, y el tema desenvuelto plenamente en el cap. III de la *Lógica experimental*.

implica una situación social en que cada jugador tiene su puesto y en que todos reconocen el puesto atribuido á cada uno, el desarrollo del juego exige que todos sus objetos revistan una forma que pueda ser utilizada en común por el pensamiento y por la acción de los miembros del grupo.

La situación del juego reintegra el modo de organización social real. Hasta aquí todo va bien; pero si la situación del juego *reiniegra* ese modo, no puede confundirse con él, llegar á ser ese modo mismo sin el cual no hay ni juego ni arte. Es necesario que esta situación revista un carácter de generalidad, que la significación que nosotros, jugadores, le atribuimos ahora se convierta en objeto de un concepto universal; pero es necesario al mismo tiempo que sus caracteres esenciales de actividad y de pasividad en la simulación sean conservados también á todo evento. Así, el objeto de la simulación, en el momento en que pretende la solidez y el «uso público» (*publicity*) afirma, por otra parte, bajo la *influencia de una impulsión interna y de una determinación que le es propia*, su carácter particular y su individualidad esencial. Así, y sólo así, sirve este objeto de materia á la simulación. El juego puede confundirse con el drama de la vida ó más bien puede aproximarse; pero, después de todo, *lo que él es, es el drama y no la vida*. El arte puede ser realista hasta el punto de no distinguirse de la realidad sino por el espesor de un cabello; pero si es la fotografía, no es el arte. La tendencia interna analiza, la tendencia á la individualidad de la persona constituye la protesta última y efectiva de la conciencia de simulación contra la generalización de las significaciones (ó nociones) que las transforma todas en objetos de piedad pública, es decir, un *hecho* (1).

(1) Las alusiones que hacemos aquí al arte tienen por objeto únicamente mostrar cómo está implicado en el modo de

§ 8.º—*Cómo se juega á ser una persona* (un yo, á self).
Simulación activa de la personalidad (self-sembling).

27. EL JUEGO PRODUCE UN YO ARTIFICIAL.—Una nueva consideración á propósito de este tema me viene al espíritu.

La simulación activa de los objetos en general, tal como se produce en el modo del juego, está brillantemente ilustrada por las metamorfosis dignas de Proteo, que experimenta el yo *sometiéndose á la simulación*. El que juega y el artista son *poseurs* (*plantan lo que no son*), del principio al fin.

Este carácter se exalta y obscurece desenvolviéndose y afinándose cuando se llega á la conciencia del arte; pero en el modo del arte se muestra caída y francamente. No consiste sólo en la exhibición del yo real lo que, después de todo, es bastante normal, sino en la exhibición de una falsa personalidad (de un falso yo a *false self*). ¿Qué papel vas á desempeñar? ¿Qué quieres ser? ¿Qué careta vas á llevar? Estas son las preguntas que oímos constantemente, no sólo en el cuarto de jugar de los niños, sino en ese modo de transición del arte que lleva el nombre de modo de la simulación.

DEMUESTRA LA EXISTENCIA DEL CONTROL SUBJETIVO PERDIÉNDOLE VOLUNTARIAMENTE.—Esto es, realmente, curioso. El que juega no se contenta con la determinación interna que resulta del juego cuando se presta á él con una complacencia legítima; no le basta construir, gracias á ella, objetos de simulación; extiende el velo de que cubre la realidad externa á todos los objetos que entran en el designio ó en el

simulación de la conciencia.—El estudio de los objetos de arte en sí mismos le haremos más tarde en el volumen relativo á la *Lógica real*.

plan de su juego. En tanto que él toma parte en éste, no debe conservar su verdadera personalidad, necesita adquirir una personalidad de juego.

Así, aunque reivindicando el ejercicio del control personal, está obligado á abdicar el yo mismo, la personalidad que ejerce ese control, y de plantar (poser) por un objeto controlado, por una personalidad extraña á la construcción misma, que, sola, daría á su facultad normal de control subjetivo entera expansión y satisfacción completa. Realmente, la simulación del yo es el triunfo de la ilusión (of Schein).

28. PUNE EN EVIDENCIA EL SENTIMIENTO NACIENTE DE LIBERTAD.—Esta simulación del yo confirma, sin embargo, plenamente la interpretación que damos del juego considerado como modo de desarrollo psíquico, cuando le consideramos como una *oscilación* de ese movimiento (*a swing of the pendulum*) hacia una forma de control mental equivalente á la libertad. El yo del que juega no se contenta con ser *el mismo*, con afirmar su propia personalidad, negándose á todo control extraño; va aún más lejos, y dice: Voy á demostraros que soy realmente yo (y dueño de mí mismo) siendo á mi capricho otra persona y eligiendo la persona que quiero ser. Quiero ser un soldado, una nodriza, un caballo de madera. Sí, realmente yo podría divertirme fingiendo que perdía la vida para recobrarla, «¡demostraría mi personalidad, destruyendo yo mismo mi personalidad; quiero ser una momia, una pelota, cualquier objeto, el mismo que pretenden aun concediéndome la personalidad, someterme aún al control del exterior, no podrían, asombradísimos, confundir conmigo!»

Esta simulación introduce aún una forma primitiva, una oposición que más tarde complicará el problema estético: la oposición entre el punto de vista del autor y del espectador. La construcción imitativa, los elementos motores que llevan al yo á exhibirse,

todos los materiales que son proyectados y localizados en común hacia fuera (*ejective material*) para construir en su conjunto el designio ó el plan del juego, todo esto es simulado, todo supone objetos psíquicos *que pueden ser contemplados y apreciados por el espectador.*

Sin embargo, la totalidad es una libre construcción del autor ó del productor; debe sentir en presencia suya que está, con respecto á él, apartado de todo freno que puede cambiar el designio, porque no es sino la materialización de su pensamiento personal (*personal meaning*). Por esto vemos siempre en el contexto mental, aun cuando se limite estrictamente á la imitación y á la reproducción fiel de lo que imita, surgir el pensamiento personal, no sólo para dar al objeto una vida interna, sino para romper el cuadro y abrirse camino á través de él. El autor desea que estimemos su obra, y si se trata de una obra de arte, que compremos y poseamos su expresión material; pero la concepción perdura eternamente suya y eternamente llevará su nombre.

29. FINALMENTE CONDUCE Á LA APLICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO EXPERIMENTAL.—En último lugar, encontraremos en esta simulación activa de los elementos de la personalidad el germen de la tendencia que hemos descubierto ya estudiando el modo del juego en su conjunto; la tendencia á someter el contenido del espíritu á la prueba de un procedimiento experimental de comprobación, á fin de distribuir adecuadamente los elementos bajo los coeficientes de la realidad. Este es, por otra parte, un procedimiento que hemos descrito suficientemente por el momento en espera de que tratemos detalladamente de las progresiones mediante las cuales conduce á la construcción de los grandes dualismos que seguirán.