

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ FRÍAS¹
Kinesiology y Rock Ethics Institute, Penn State

Hasta el pitido final. El miedo a la muerte, el buen vivir y los juegos en la obra de Bernard Suits

Until the final whistle. Fear of dying, good living, and game-playing in Bernard Suits' oeuvre

Recibido: 03/5/2023. Aceptado: 26/9/2023

Resumen: En este artículo, se ofrece un recorrido por la obra de Bernard Suits, un filósofo estadounidense apenas conocido en ámbitos filosóficos castellanoparlantes. Se analizan sus posiciones relativas a los dos temas centrales que le ocuparon durante su carrera filosófica: la búsqueda de definiciones y la pregunta por la vida buena. No obstante, se defenderá que todo su trabajo, desde su tesis de maestría defendida en 1950 hasta sus obras publicadas póstumamente, Suits dio preferencia a la segunda cuestión. Esta interpretación contrasta con la recepción de su obra en círculos académicos angloamericanos, dónde se ha priorizado su propuesta definicional sobre la relativa al buen vivir.

Abstract: In this article, I provide an overview of the work of Bernard Suits, a United States-born philosopher hardly known in Spanish-speaking philosophical circles. I analyze his views on the two central themes that occupied him during his philosophical career: the search for definitions and the question concerning the good life. However, I argue that throughout his work, from his master's thesis defended in 1950 to his posthumously published works, Suits gave preference to the second theme. This interpretation contrasts with the reception of his work in Anglo-American academic circles, where his definitional proposal has been prioritized over his musings on the good life.

¹ fjl13@psu.edu

Palabras clave: filosofía de los juegos, buena vida, muerte, trabajo, jugar.

Keywords: philosophy of games, good living, death, work, play.

EL TRABAJO DEL FILÓSOFO ESTADOUNIDENSE, Bernard Suits, es ampliamente reconocido en círculos académicos angloamericanos por su obra *La cigarra: los juegos, la vida y la utopía*, publicada en 1978. Este trabajo se ha convertido en un clásico en las disciplinas de la filosofía de los juegos y, sobre todo, la filosofía del deporte por su definición del jugar a juegos (*game-playing*). Formulada en el capítulo tercero, “Construcción de una definición”, la definición identifica las condiciones necesarias y suficientes de la actividad del jugar a juegos. En el prefacio, Suits presenta su búsqueda de esta definición como una refutación de la afirmación del segundo Wittgenstein de que los juegos ilustran la imposibilidad de alcanzar definiciones como la pretendida por Suits. A su vez, el filósofo de los juegos reconoce que la formulación de dicha definición genera “implicaciones [que conducen] a direcciones sorprendentes y, a veces, desconcertantes” (SUITS 2022, 4). Entre ellas se encuentra el intento de resolver la pregunta filosófica por excelencia, aquella contenida en el esfuerzo socrático por determinar qué hace que la vida sea digna de ser vivida.

En este artículo, se defiende que la obra de Suits debe entenderse como dirigida primordialmente a responder la pregunta filosófica por antonomasia, lo cual contrasta con la recepción que ha recibido habitualmente, al ser entendida como un esfuerzo por dilucidar la naturaleza del jugar a juegos. Para ello, este trabajo ofrece un recorrido por la obra de Suits, comenzando por su tesis de maestría publicada en 1950 y alcanzando más allá de su influyente libro, para esclarecer la posición suitsiana relativa al buen vivir. Se comienza explicando brevemente la peculiaridad del estilo filosófico de Suits, identificando aquellos momentos en los que el pensador plantea la pregunta por la vida buena. A continuación, se identifican las dos temáticas centrales que Suits exploró en su carrera: la definición del jugar a juegos y el empleo de este concepto para resolver preguntas relativas a la vida buena. Después, se muestra que dar respuesta a este último tipo de cuestiones es el objetivo principal de Suits, quien concibe su propuesta filosófica como un método para vivir mejor. Por último, se examina cómo el modo de vida lúdico suitsiano permite superar incluso el mayor obstáculo al que se enfrenta cualquier ser humano: el miedo a la muerte.

I. EL IDEAL DE LA EXISTENCIA DE SUITS: UNA VIDA DEDICADA AL JUGAR A JUEGOS

Suits utiliza el concepto “ideal de la existencia”, o también “ideal moral del ser humano”, para referirse a su concepción del buen vivir. Desde los años 80 del siglo pasado, los estudiosos de Suits han debatido esta vertiente de su pensamiento sin alcanzar acuerdo alguno (HURKA 2019; KOBIELA, LÓPEZ FRÍAS y TRIVIÑO 2019; KRETCHMAR 2008; MORGAN 2008; RUSSELL 2022). Aunque la falta de consenso parece ser un rasgo definitorio de la práctica filosófica, en este caso la obra del propio filósofo estadounidense tiene mucha culpa (KRETCHMAR 2006; McLAUGHLIN 2008). *La cigarra* es un libro de filosofía heterodoxo. Suits presenta sus disquisiciones filosóficas, imitando a Platón, a través de diálogos. No obstante, éstos no están protagonizados por célebres filósofos o figuras públicas, sino por personajes ficticios, mayormente, aunque no exclusivamente, la cigarra y las hormigas de la famosa fábula de Esopo². Además, incorporando otro elemento puramente platónico, el libro concluye con una aporía producida por la irrupción de la muerte cuando la cigarra de Suits, que se llama Cigarra, está explicando a sus discípulas hormigas, Escéptica y Prudencia, el significado de su ideal de la existencia. Ni siquiera esta explicación es clara y directa, ya que Suits la presenta a través de la narración del modo de vida en un mundo utópico, al que bautiza como “Utopía”.

En otras obras, Suits se refiere a Utopía como “una versión actualizada” de la Tierra de Cucaña, también conocida en la época moderna como la Isla de Jauja (SUITS 2023). En este lugar ficticio, común en el ideario medieval, no hay necesidad de trabajar porque el alimento abunda; los ríos son de vino y leche, las montañas están hechas de queso y los árboles dan pasteles. De igual modo, en Utopía,

[t]odas las cosas normalmente llamadas trabajar son hechas ahora por máquinas totalmente automatizadas que se activan solamente por telepatía mental, de modo que ni siquiera se necesita un personal mínimo para los quehaceres domésticos de la sociedad. Es más, hay tantos bienes siendo producidos tan abundantemente que incluso los antojos más codiciosos de los Gettys y los Onassis de la sociedad son satisfechos instantáneamente, y cualquiera que lo desee puede ser un Getty o un Onassis (SUITS 2022, 228)

En Utopía, pues, el desarrollo tecnológico ha logrado “eliminar toda necesidad de actividad instrumental”. Al concluir su narración de la vida utópica,

² Suits deja claro que Cigarra representa su voz, la cual se presenta al lector a través de la mandíbula del insecto.

a Cigarra le sobreviene una visión en la que se está produciendo la caída de Utopía o, en sus palabras, la “pérdida del paraíso” (SUITS 2022, 245):

Vi pasar el tiempo en Utopía, y vi a los Esforzados y a los Buscadores llegar a la conclusión de que, si sus vidas eran meramente juegos, entonces apenas son dignas de ser vividas. Así motivados, comenzaron a engañarse a sí mismos a creer que las casas hechas por personas eran más valiosas que las casas hechas por computadoras, y que los problemas científicos solucionados desde hacía mucho tiempo necesitaban resolución. Entonces, comenzaron a persuadir a otros de la veracidad de estas opiniones e incluso llegaron tan lejos como a representar a las computadoras como las enemigas de la humanidad. Finalmente, promulgaron legislaciones proscribiendo su utilización. Entonces pasó más tiempo, y a todo el mundo le pareció que el juego de la carpintería y el juego de la ciencia no eran juegos en absoluto, sino tareas de vital importancia que debían desempeñarse para la supervivencia humana. Así, aunque todas las actividades aparentemente productivas del ser humano eran juegos, no se creía que fueran juegos. Los juegos fueron relegados una vez más al papel de meros pasatiempos útiles para rellenar los huecos entre nuestros emprendimientos serios. Y si hubiera sido posible convencer a estas personas de que, en realidad, estaban jugando a juegos, habrían sentido que todas sus vidas habían sido como si nada —una mera obra de teatro o un sueño vacío— (SUITS 2022, 245-6)

El temor de que Utopía fracasase como resultado del aburrimiento existencial con el jugar a juegos está conectado a un sueño de ansiedad que sobreviene a Cigarra habitualmente. En éste, Cigarra afirma que se le revela

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

Justo cuando Cigarra va a explicar el sentido de esta revelación aterradora, la muerte hace su aparición, deteniendo la disquisición aclaratoria de la protagonista del libro de Suits y dejando a sus discípulas (y a quienes leen el libro) con la tarea de esclarecer la naturaleza de su sueño y, por ende, su ideal de la existencia. *La cigarra*, por lo tanto, concluye con una aporía o, en térmi-

nos más lúdicos y apropiados dentro del marco narrativo creado por Suits, un rompecabezas a resolver empleando las pistas ofrecidas a lo largo de los diversos diálogos que componen el libro:

ESCÉPTICA: Sí, parece un caso perfectamente claro de un sueño de ansiedad. Estabas exteriorizando de manera oculta ciertos miedos reprimidos que tenías sobre tu tesis relativa al ideal de la existencia.

CIGARRA: Sin duda. Pero dime, Escéptica, ¿eran mis temores reprimidos relativos al destino de la humanidad, o eran relativos a la persuasión de mi tesis? Claramente, no podrían haber sido relativos a ambos. Ya que si mis temores sobre el destino de la humanidad están justificados, entonces no necesito temer que mi tesis sea defectuosa, dado que es esa tesis la que justifica esos temores. Y si mi tesis es defectuosa, entonces no necesito temer por la humanidad, dado que ese miedo proviene de la persuasión de mi tesis.

E: Entonces dime a cuál temías, Cigarra. Solo tú estás en condiciones de saberlo.

C: Ojalá hubiera tiempo, Escéptica, pero de nuevo siento el escalofrío de la muerte. Adiós (SUITS 2022, 246)

Diálogos, insectos, sueños, visiones, aporías, rompecabezas y utopías son sólo algunas de las herramientas poco convencionales en la filosofía académica que Suits emplea para presentar su propuesta de la vida buena. Con esta combinación de elementos tan poco canónicos no es de sorprender que su obra maestra haya dejado poca impronta en el ámbito de la filosofía de corte más generalista, en la que convencionalmente se presentan argumentos a través de ensayos escritos de la manera más clara y directa posible. No obstante, la forma en que se Suits presenta sus ideas no debe impedir apreciar el valor filosófico de su contenido. De hecho, como se demostrará, el carácter poco convencional de las aportaciones de Suits es el resultado de sus fuertes convicciones relativas a la vida buena y al papel que el jugar a juegos debe jugar en ella.

2. EL INTERÉS TEÓRICO DE TODA UNA CARRERA: EL JUGAR (A JUEGOS) Y SU PAPEL EN LA VIDA

Desde los inicios de su carrera académica, Suits se interesó por la relación entre las actividades lúdicas, como el jugar (*play*) y el jugar a juegos (*game-playing*)³, y la reflexión filosófica sobre la vida buena. Su tesis de maestría, defendida en 1950 en la Universidad de Chicago, se titula “Play and value in

³ Para un análisis detallado de esta distinción en la obra de Suits, véase Torres y López Frías (2022).

the philosophies of Aristotle, Schiller, and Kierkegaard [El jugar y el valor en las filosofías de Aristóteles, Schiller y Kierkegaard]”. Como evidencia el título, Suits examina los usos del concepto de “jugar” (*play*) por parte de célebres filósofos, especialmente los pensadores románticos del siglo XIX y Aristóteles, para identificar el tipo de actividad que permite desarrollar una vida digna de ser vivida. Su interés por esta temática parece perder fuerza durante su periodo de formación predoctoral, ya que su tesis doctoral, titulada “The aesthetic object in Santayana and Dewey [El objeto estético en Santayana y Dewey]”, analiza el concepto de “objeto estético” en las obras de los dos filósofos pragmatistas. Es más, el término “jugar” (*play*) está ausente del índice. No obstante, en este trabajo temprano, ya avanza nociones cruciales en su obra posterior: jugar, trabajo y valor intrínseco. Asimismo, al inicio de la sección “Dewey: The aesthetic object and experience [Dewey: El objeto estético y la experiencia]”, proporciona una formulación embrionaria de Utopía, postulando la posibilidad de un mundo “donde todos los valores son intrínsecos y positivos, el mundo del jugar en vez del trabajo” (1957, 113).

Tras lograr el título de doctor en 1957 y una posición como profesor de filosofía en la Universidad de Waterloo en 1966, que ocuparía hasta jubilarse, Suits trajo de nuevo el jugar y los juegos al centro de sus trabajos académicos⁴. En 1967, aparecieron sus dos primeros artículos al respecto: “Is life a game we are playing? [¿Es la vida un juego al que estamos jugando?]” y “What is a game? [¿Qué es un juego?]”, publicados en *Ethics* y *Philosophy of Science*, respectivamente. Estos artículos son programáticos pues presentan las dos temáticas que abordó a lo largo de su carrera. El primero explora la pregunta ética relativa al papel del jugar a juegos en la búsqueda de una vida buena, enfatizando cómo esa actividad puede ser fundamental en la superación del miedo a la muerte. El segundo artículo considera la cuestión ontológica concerniente a la posibilidad de identificar las condiciones necesarias y suficientes del jugar a juegos para formular una definición.

A pesar de que la mayoría de los intérpretes de Suits se han centrado en la cuestión ontológica, la pregunta ética está siempre presente en sus trabajos (véase MITCHELL 2020; MCGINN 2011). Es más, algunos expertos han afirmado que la preocupación ética es el elemento más determinante en su obra, apuntando que *La cigarra* ofrece una gran cantidad de razones para sustentar esta interpretación (McLAUGHLIN 2008). El libro posee dos partes temáticas. La primera, que se extiende desde el capítulo 1 al 13, define el jugar a juegos como “el intento voluntario por superar obstáculos innecesarios” (SUITS 2022,

⁴ Algo que no cambiaría hasta el final de sus días, a excepción de su participación en la rama de los estudios utópicos, los cuales están directamente ligados a su empleo de una construcción utópica para presentar su tesis relativa a la vida buena.

62) y defiende la definición frente a objeciones presentadas por sus discípulas. Esta parte temática ha atraído la mayor atención de los filósofos del deporte y de los juegos (DEVINE y LÓPEZ FRÍAS 2020). De hecho, la definición se ha convertido en una pieza fundamental en la reflexión filosófica en torno a tales actividades. Esto es especialmente cierto en la filosofía del deporte, ya que Suits (1973; 1988) emplea su noción del jugar a juegos para desarrollar la definición del deporte más ampliamente aceptada en la disciplina. La segunda parte temática, compuesta por los capítulos 14 y 15, contiene la descripción de Utopía y las diversas preguntas acerca del valor del jugar a juegos que quedan abiertas al final de la obra.

Aunque la primera parte es más extensa, el análisis ontológico del jugar a juegos es una herramienta para elucidar la preocupación central de Suits: el ideal de la existencia, al que se refieren directamente el enigmático sueño y la revelación aterradora de Cigarra. Todos los caminos que Suits delinea y recorre en la primera parte de la obra conducen en última instancia a la aclaración de su propuesta ética. Dicho de otra manera, sus investigaciones ontológicas están supeditadas a las éticas. La temática de las diversas secuelas a *La cigarra* proporciona apoyo adicional para la interpretación de corte ético del pensamiento de Suits⁵. Durante los años 80 y 90 del siglo xx, Suits desarrolló dos manuscritos para la continuación de su célebre libro: *Grasshopper soup* [*La sopa de cigarra*] y *Return of the grasshopper* [*El regreso de la cigarra*]. Ambos se centran casi exclusivamente en el ideal de la existencia, tratando de aclararlo y, sobre todo, defenderlo de posibles críticas. Dado que “Is life a game we are playing?” ocupa un lugar prominente en los manuscritos, analizar extensivamente este trabajo es fundamental para comprender la propuesta ética de Suits.

3. ¿ES LA VIDA UN JUEGO?

La pregunta contenida en el título del artículo es el punto de partida de la disquisición de Suits sobre la vida buena. El trabajo comienza aclarando qué es un juego (*game*), por supuesto, apelando a una formulación primigenia de su popular definición que contiene los siguientes elementos: (a) un fin o situación que el jugador trata de alcanzar, (b) unas reglas que prohíben el uso de ciertos medios para lograr el fin y (c) la aceptación de las reglas por parte de quien juega sólo porque quiere participar en el juego, no por “razones externas” (SUITS 1967, 209). A continuación, Suits contempla una objeción contra la

⁵ Una interpretación alternativa es que Suits quedó satisfecho con su “solución” a la pregunta ontológica pero no fue así con su propuesta ética, la cual, a diferencia de su definición, siguió revisando y reformulando hasta el final de sus días.

posibilidad de responder afirmativamente a la pregunta central del artículo: “es improbable que la vida sea tal juego. Seguramente, alguien se habría dado cuenta” (SUITS 1967, 210). No obstante, Suits responde que la ausencia de precedentes en la reclamación de que la vida es un juego prueba poco. Podría ser que la vida sea un juego pero que nadie se haya percatado, especialmente quienes se han interesado por desentrañar la naturaleza del existir: “[s]i la vida es un juego al que estamos jugando” nos dice “debe ser un juego que muchos de nosotros, en todo caso, no sabemos que estamos jugando” (SUITS 1967, 209). Así, la vida podría ser un juego en el que se participa inconscientemente.

Suits especula que los seres humanos habrían fracasado en alcanzar esa verdad existencial porque se niegan siquiera a contemplarla como una posibilidad. Dos razones, según el filósofo, explicarían esta ignorancia autoinducida. Una es que los juegos son habitualmente vistos como actividades baladíes que no cumplen ninguna función importante —más allá de proporcionar entretenimiento cuando no hay nada que hacer—. Por ello, “nadie quiere creer que la vida es ‘meramente’ un juego. Creemos que la vida es seria, o dura, o digna de nobleza o sacrificada. Creemos que es significativa” (SUITS 1967, 210). Suits ejemplifica esta especulación a través de Aristóteles: “[l]a mayoría de los hombres considerados felices se refugian en semejantes pasatiempos [...] la felicidad no reside en la diversión. Pero es que, además, sería extraño que el fin fuera la diversión, y que nos afanemos y suframos penalidades a lo largo de toda la vida con el fin de divertirnos” (NE X.6., 1176b). Desde esta perspectiva, una vida dedicada al jugar a juegos no sería digna de ser vivida.

La otra razón que Suits identifica es el miedo a la muerte. Independientemente del tipo de juego que sea la vida, la muerte debe ser parte de él. Morir puede ser el fin que se persigue, por ejemplo, quien juega limite el uso de medios más eficientes (p.ej. el suicidio) con el fin de perecer de la manera deseada. Alternativamente, la muerte puede estar contenida en las reglas, de la misma manera que el tiempo de juego figura en las reglas de deportes como el fútbol, el baloncesto o el rugby. En este caso, la vida consistiría en alcanzar un fin, o conjunto de fines, antes de que el “Gran Interruptor” lo impida (SUITS 2023, 59). Suits apela a Freud⁶ para identificar el motivo por el que las personas se negarían a aceptar que la vida es un juego porque requeriría aceptar el papel de la muerte en el juego. Para el psicoanalista, a pesar de que la tendencia a la muerte (a la que denomina “pulsión de muerte”) es un factor esencial de la vida psíquica, tratamos de negarla: “la muerte es el desenlace necesario de toda vida [...] Hemos manifestado la inequívoca tendencia a hacer a un lado la muerte, a eliminarla

⁶ Interesantemente, en “De guerra y de muerte. Temas de actualidad”, Freud también compara la vida con un juego: “La vida se empobrece, pierde interés cuando la máxima apuesta en el juego de la vida, que es la vida misma, no puede arriesgarse” (FREUD 1913/1992, 290-1).

de la vida. Hemos intentado matarla con el silencio” (FREUD 1913/1992, 290). Por lo tanto, prosiguiendo con su análisis del intento de silenciar la realidad de la muerte, Suits agrega, “[t]al vez no sepamos que estamos jugando a este juego porque no queremos saber que estamos buscando la muerte” (SUITS 1967, 210).

Dos elementos filosóficos son resaltables del análisis suitsiano. Primero, en su respuesta a la pregunta acerca de si la vida es un juego, Suits claramente cuestiona uno de los pasos fundamentales en la exploración aristotélica por la actividad autotélica que justifica el resto de actividades (LOPEZ FRÍAS 2020). Por lo tanto, su proyecto debe entenderse como un intento por proporcionar una respuesta más satisfactoria a esta cuestión. Segundo, el psicoanálisis tiene una importancia fundamental en su pensamiento (LÓPEZ FRÍAS 2021; 2023). De hecho, relativo a los métodos teóricos posibles para llevar a cabo su investigación, afirma que “[n]o es necesario, aunque no estaría de más, entrar en una explicación psicológica (o psiquiátrica) de por qué no queremos saber que la vida es un juego al que estamos jugando” (SUITS 1967, 210). Además, defiende que “el hecho de que la vida sea un juego al que todos estamos jugando implica la existencia de ciertas intenciones universales, por ejemplo, las intenciones de buscar la muerte y evitar el suicidio [y que las personas] ignoran universalmente al menos algunas de ellas”, refiriéndose a la pulsión de muerte postulada por Sigmund Freud (SUITS 1967, 210 y 212). El estrecho lazo entre la pregunta por la vida buena y los aspectos de corte más existencial del psicoanálisis, de nuevo, muestran la orientación ética del proyecto filosófico de Suits.

En definitiva, para Suits, *es posible* que la vida sea un juego que las personas juegan inconscientemente porque se niegan a aceptar que la vida es algo tan trivial como un juego y/o porque temen conceder a la muerte un papel central en el vivir. Es importante resaltar la frase “es posible”, ya que Suits presenta sus conclusiones en “Is life a game we are playing?” como demostraciones de la *posibilidad* de que la vida sea tal cosa, dejando pendiente la tarea de justificar que la vida, de hecho, lo sea. En otras palabras, su artículo identifica “las condiciones para que la vida realmente sea un juego” (SUITS 1967, 212), dejando pendiente la demostración de si la vida las posee. Su tarea, pues, se limita a proponer una vía de investigación exponiendo que las preguntas concernientes a si la vida es un juego “no son, en principio, indecidibles” (SUITS 1967, 212). Al alcanzar la explicación de tal posibilidad, Suits enfatiza el impacto que tendría descubrir que la vida es un juego y formula el imperativo ético resultante de tal descubrimiento: “Si la vida es un juego, una filosofía basada en ese descubrimiento podría proporcionar a la humanidad un consuelo igual al proporcionado por un Epicuro o un Epicteto; o, más optimistamente, podría lograr un renacimiento de la reflexión del ser humano sobre sí mismo comparable al que lograron un Sócrates o un Freud” (SUITS 1967, 213).

Entender que la vida es un juego permitiría, primero, perder el miedo a la muerte, “elimina[ndo] el aguijón de la muerte; porque la muerte sería vista, no como la interrupción de la vida más temida, sino como el requisito primario de la vida” (SUITS 1967, 213). Segundo, produciría un florecimiento de la comprensión del mundo y las posibilidades de acción en él, “revela[ndo] fuentes inimaginables de acción humana y estimula[ndo] hazañas inesperadas de invención humana” (SUITS 1967, 213). Al ser conscientes de su realidad “lúdica”, las personas “se aplicarían con un entusiasmo y un ingenio incalculablemente mayores a un juego cuyas reglas comprenden claramente por primera vez y cuya existencia son capaces valorar por primera vez” (SUITS 1967, 213). Si se realizara este descubrimiento, afirma Suits en obvia referencia al historiador neerlandés Johan Huizinga, se demostraría que el “*Homo ludens* [...] es el único *verus homo*. Una vida así se regiría por el siguiente imperativo ético: “La vida es un juego. Vívela en consonancia” (SUITS 1967, 213, énfasis en el original). Interesantemente, Suits aclara que con este imperativo no se refiere a que la vida se desarrolle *como si fuera* un juego —en clara referencia a la propuesta kantiana de presuponer el libre albedrío, a pesar de que éste no se puede demostrar, a la hora de evaluar la acción humana—. Su uso del término “juego” en este contexto no es metafórico, sino literal. Todas sus obras posteriores son intentos teóricos por demostrar que la vida es, de hecho, un juego y por ahondar qué tipo de vida se seguiría de este descubrimiento.

4. UTOPIA COMO UN CONSTRUCTO CONTRAFÁCTICO PARA ENTENDER EL IDEAL DE LA EXISTENCIA

Según Suits, su utopía es un dispositivo que, al igual la república de Platón, magnifica las características relevantes del fenómeno a estudiar, es decir, su ideal de la existencia: “Para apoyar estas afirmaciones, me gustaría utilizar el tipo de dispositivo que usó Platón para tratar de llegar a ciertas características de la psique humana. Si miramos al estado, dijo Platón, allí encontraremos las extensiones magnificadas de las características de la psique que estamos buscando y, siendo magnificadas, serán más fáciles de reconocer. De manera algo similar, me gustaría comenzar por representar el ideal de la existencia como si ya estuviera instituido como una realidad social” (SUITS 2022, 228). Por lo tanto, la narración de Utopía y su concluyente aporía están directamente relacionadas con la respuesta de Suits a la pregunta por la vida buena (y el papel que el juego tiene en ella). Así pues, sus descripciones de las vidas de las gentes utópicas, en particular las de Juan Luchador y Guillermo Buscador, son extremadamente reveladoras.

Luchador y Buscador, afirma Suits, probaron todas las actividades típicas de las personas novicias en el estilo de vida utópico: viajaron alrededor del mundo varias veces y holgazanearon en playas paradisíacas por largos periodos. Pero, al pasar un tiempo, estas actividades cesaron de serles gratificantes y quedaron aburridos. Para evitar caer en el hastío existencial, buscaron “participar en alguna *actividad*” (SUITS 2022, 240, énfasis en el original). Luchador adoptó la carpintería, y Buscador la investigación científica. No obstante, en Utopía no hay necesidad alguna de este tipo de actividades, ya que las máquinas pueden construir a toda persona las casas de sus sueños y proporcionar respuestas a todos los problemas científicos habidos y por haber. Los dos utópicos no consideran la ausencia de la necesidad instrumental de construir casas y generar conocimiento como buenas razones para dejar de participar en las actividades que consideran gratificantes. Por ello, deciden obviar el uso de la tecnología de Utopía para poder dedicarse a esas actividades empleando sus capacidades. Para Suits, la decisión de emplear medios menos eficientes para lograr el fin de la carpintería y la investigación científica sólo para poder participar en esas actividades las convierten en juegos, es decir, en intentos voluntarios por superar obstáculos innecesarios. De este modo, en Utopía no es cierto que

todas las actividades *objetivamente* instrumentales —por así decirlo— se han desterrado —el trabajo físico, el intelectual y demás—, lo que ha sido desterrado es simplemente toda actividad que no se *valora* intrínsecamente, dejando así disponible para cualquier utópico el disfrute de los esfuerzos del emprendimiento productivo [...] Así, todas las cosas que ahora consideramos como oficios, en efecto, todas las instancias de cualquier emprendimiento organizado serían, si continuaran existiendo en Utopía, deportes (SUITS 2022, 238 y 242, énfasis en el original)

El temor de Cigarra en su revelación es que los Luchadores y Buscadores de su mundo ficticio acaben convirtiéndose en “luditas lúdicos” que rechazan el uso de las actividades propias de su época, los juegos, (así como de la tecnología que las hace posibles) para volver a un tiempo en que la dedicación a actividades instrumentales, el trabajo, es central (SUITS 1984). Esta rebelión contra las máquinas y la importancia del jugar a juegos supondría la caída de Utopía, es decir, el fracaso de su propuesta de vida buena basada en la ética lúdica, en favor de un tipo de vida regido por la ética del trabajo o, en otros términos, por la razón instrumental (LÓPEZ FRÍAS y GIMENO 2016). Este último modo de vida es precisamente el que defiende Escéptica en *Return of the grasshopper*, quien, al igual que en *La cigarra*, adquiere el papel de adversaria teórica principal de Cigarra.

Para la discípula, Utopía presenta tres problemas insalvables: (a) proporciona a sus habitantes un rango de acción muy limitado, (b) llena su vida de actividades improductivas y (c) obvia su preferencia en la vida corriente por participar en actividades instrumentales *de verdad* (SUITS 2023, 10-2). La secuela, por lo tanto, propone demostrar la superioridad del ideal de la existencia suitsiano sobre el escéptico. Por supuesto, tratándose de Suits, el libro no es un ensayo de filosofía al uso. Al igual que su predecesora, la secuela está escrita en forma de diálogo, protagonizado por los mismos personajes y Grillo (otro insecto que se une a la trama), y está estructurada como una novela de detectives —género literario por el que Suits tenía devoción⁷. Se plantea “la identidad Utopía” como un misterio y la discusión conduce a su resolución (SUITS 2023, 10), alcanzada en el capítulo 7, que se titula “La prueba concluyente” o, traducido más coloquialmente, “Con las manos en la masa”⁸.

Grillo es fundamental, pues es presentado como una síntesis de los estilos de vida de la cigarra y de las hormigas (LÓPEZ FRÍAS 2022). La propuesta utópica de Escéptica se construye alrededor de este tipo de vida, que realiza el “principio del grillo contento” (*gleeful gryllus principle*), el cual se caracteriza por “disfrutar su trabajo en sí mismo” (SUITS 2023, 10). Así pues, en la utopía escéptica “todo el mundo trabajaría, o buscaría el conocimiento, o lo que sea, pero estarían haciendo esas cosas *de verdad*. No hay ordenadores. Todo el mundo trabaja, pero las cosas están organizadas de tal manera que cada uno obtiene un valor intrínseco de aquello en lo que trabaja” (SUITS 2023, 9, énfasis en el original). Este mundo, pues, está poblado de profesionales que aman su trabajo. Es más, Suits también la llama la utopía del filósofo afortunado (*felicitous philosopher*), ya que quienes se dedican a la filosofía profesionalmente suelen presumir de su buena dicha por poder trabajar en la actividad que aman. Esta utopía “grillesca”, según Escéptica, solventa los problemas de Utopía, pues (a) otorga a sus habitantes un rango de acción mucho más amplio, (b) centra sus vidas en actividades productivas y (c) respeta su preferencia habitual por actividades instrumentales *de verdad*.

⁷ En 1985, escribió un artículo dedicado a las historias de detectives y los juegos, titulado “The detective story: a case study of games in literatura [La historia del detective: un estudio de caso de los juegos en la literatura]”.

⁸ No es casual que los capítulos que anteceden (y por lo tanto conducen) a la resolución sean “Tres maneras de jugar a un juego sin saberlo”, “Tres maneras más de jugar a un juego sin saberlo”, “La vida es un juego y todos los hombres y mujeres son meramente jugadores” y “A las puertas de la Muerte”, todos ellos centrados en temas íntimamente ligados a su artículo de 1967 publicado en *Ethics*.

5. LA UTOPIA “GRILLESCA” COMO ALTERNATIVA A UTOPIA

Entendida como una herramienta contrafáctica para presentar y examinar un ideal de la existencia, la utopía de Escéptica propone una vida en que las personas se dedican a trabajar. A diferencia del modo de vida de las hormigas —en el que se trabaja simplemente por el valor instrumental de las actividades productivas— la existencia ideal escéptica conlleva actividades productivas valoradas intrínsecamente. Siguiendo con las analogías entomológicas de Suits, este modo de vida se sitúa entre el de las hormigas y el de la cigarra, lo cual convierte al grillo tanto en una combinación de los mejores aspectos de los dos insectos anteriores como en el ser en que las hormigas aspiran a convertirse. A pesar de mostrarse conforme con algunos de sus aspectos, Cigarra rechaza esta utopía alternativa. La última parte de *Return of the grasshopper* (de los capítulos 8 al 13) ofrece una refutación de la propuesta de Escéptica, demostrando la superioridad teórica de Utopía⁹.

Cigarra primero apunta que el ideal de la existencia de los grillos, dada la diversidad de profesiones que existen en el mundo, obligaría a mantener una gran cantidad de males impropios de un ideal: “requiere [...] que integres todo tipo de maldades en tu utopía o, de lo contrario, profesiones como la medicina y la abogacía dejarán de existir” (SUITS 2023, 68). Para que quienes practican medicina tengan la posibilidad de realizar operaciones desafiantes, por ejemplo, deben existir pacientes que sufran enfermedades severas. Igualmente, para que las gentes dedicadas a la abogacía puedan llevar a cabo juicios, tiene que haber criminales que cometan robos y homicidios. Escéptica acepta esta crítica pero no la considera problemática (véase SUITS 2023, 80). Su utopía exige un “sacrificio (*trade-off*) entre profesiones disfrutables y los males que acompañan a esas profesiones” (SUITS 2023, 68). Según ella, las personas satisfechas con sus profesiones que pueblan su utopía aceptarían este sacrificio con gusto, ya que su objetivo es que toda la gente pueda dedicarse a oficios gratificantes. Con ese fin, afirma la hormiga, esas personas actuarían con reciprocidad para favorecer el desarrollo del modo de vida más deseable. “Los médicos tendrán que hacer de pacientes y los abogados de clientes” (SUITS 2023, 69).

Cigarra acepta la necesidad de sacrificar unos elementos en favor de otros a la hora de concebir una utopía. Después de todo, nos asegura, su utopía lúdica favorece la participación en actividades intrínsecamente valiosas sobre la existencia de un amplio rango de actividades posibles. No obstante, Cigarra defiende que el intercambio recíproco de oportunidades para ejercer

⁹ El artículo “Games and utopia: posthumous reflections”, publicado en 1984, ofrece formulaciones abreviadas de la refutación y demostración.

el oficio deseado convierte la utopía “grillesca” en una “cigarresca”. Es decir, la utopía de Escéptica, por su propia lógica, acaba convirtiéndose en una la utopía de Cigarra.

Creo que estos utópicos, en su papel de víctimas, tenderían a hacerse las cosas lo más fácil posible. Después de que la gente le cogiera el truco al asunto, podría muy bien producirse una caída de su entusiasmo por los papeles de paciente o cliente. Darrow se presentaría en la consulta de Barnard con una leve enfermedad de la piel, y Barnard requeriría los servicios de Darrow simplemente para una transacción inmobiliaria rutinaria. O cualquiera de los dos podría fingir tener un problema médico o legal que en realidad no tenía [...] Lo que quiero decir es que las actividades de tus utópicos tenderían a parecerse mucho a los juegos: “¿Quieres jugar al doctor, Clarence?”, dice Barnard. “Claro, Chris”, responde Darrow, “si después podemos jugar a los abogados” (SUTS 2023, 69)

Según Cigarra, la utopía de gente satisfecha con sus profesiones se convertiría en una utopía de personas que juegan a juegos. Pretenderían sufrir problemas o, peor, crearían problemas sólo para que sus compatriotas pudieran desempeñar los oficios que consideran valiosos. Esto desembocaría en una situación en que la vida se dedicaría a la creación de obstáculos innecesarios sólo para que las actividades centradas en superarlos fueran posibles, lo cual se alinea con la definición del jugar a juegos. Un mundo repleto de personas que juegan a juegos, pues, es la conclusión lógica de la propuesta escéptica. Cigarra ahonda en esta crítica a la lógica inherente de la utopía de Escéptica apelando a la naturaleza del trabajo. Las actividades productivas tienen como objetivo la resolución de problemas del modo más eficiente posible. En su búsqueda por maximizar la eficiencia, el objetivo último del trabajo es eliminar completamente la necesidad de trabajar: “Trabajamos para no tener que trabajar”, afirma Cigarra, de este modo, su utopía lúdica “no es una situación idealmente deseable—sino lógicamente inevitable” (SUTS 2023, 70).

Acabar derivando en la utopía a la que pretende presentar una alternativa, la utopía lúdica, no es el único defecto teórico de la propuesta de existencia ideal escéptica. Otro problema es que proporciona una versión menos satisfactoria que el ideal de la existencia lúdico. Los juegos de quienes aman sus profesiones en el modo de vida escéptico, en su deriva lúdica, serían, según Cigarra, “muy duros” porque incluirían los males propios de cada profesión (SUTS 2023, 70). Por el contrario, los juegos de la utopía lúdica permiten obtener el mismo tipo de experiencia satisfactoria que las personas escépticas encuentran en sus profesiones, pero sin la necesidad de introducir

males en el mundo. Por ejemplo, la gente que practica medicina podría jugar a “Diagnóstico”¹⁰, consistente en revisar un conjunto de cardiogramas, radiografías y pruebas de laboratorio para identificar la condición que los produce. Todo ello, sin necesidad de que nadie la sufra. Participar en esta actividad les permitiría ejercer el mismo tipo de destrezas propias de su profesión y superar los obstáculos inherentes a ella sin que exista la enfermedad ni el dolor. Estos tipos de juegos son los mismos que Suits relaciona con Juan Esforzado y Guillermo Buscador en su descripción de Utopía.

Escéptica acepta la lógica de la refutación de Cigarra. Un mundo de profesionales centrado en el trabajo, por la naturaleza de este tipo de actividades, “contiene la semilla de su propia destrucción” (SUITS 2023, 71). Sin embargo, esto no le impide rechazar el argumento de Cigarra. Escéptica no considera que los juegos que reemplazarían a las actividades profesionales en Utopía tengan suficiente poder como para resultar satisfactorios y hacer que una vida en torno a ellos merezca la pena. Esos juegos son triviales comparados con las profesiones, ya que carecen de las dos cosas centrales que hacen que el trabajo sea significativo: seriedad y logros significativos. A pesar de que las personas se pueden dedicar a los juegos con mucho entusiasmo, Escéptica afirma que “la trivialidad de los juegos hace que una vida dedicada a su desempeño, por mucho entusiasmo que se ponga, sea vacía e inútil” (SUITS 2023, 86). La vida lúdica no puede compararse, a juicio de la hormiga, a la vida productiva. Esta última consiste en la superación de obstáculos reales, no artificiales, para alcanzar logros que importan, que tienen un impacto significativo en el mundo, no está limitado a actividades contenidas en sí mismas:

Compara el *valor* [...] de ganar un partido, incluso con la mayor demostración de destreza habilidad y contra todas las probabilidades más asombrosas [...] con el valor de los logros que alteran el mundo de un Pericles, un Augusto, una Susan B. Anthony, un Churchill, un Gandhi, un Martin Luther King, por to-

¹⁰ En un tono burlesco, Suits se refiere a estos juegos como “deconstruccionistas” ya que, desde su punto de vista, el deconstruccionismo, que liga directamente a Jacques Derrida, no es más que un juego intelectual consistente en tomar un texto o teoría y proporcionar una interpretación que traslade a la periferia aquello que tiene un papel central. Para ello, el deconstruccionista limita su rango de acción al empleo de “coincidencias lingüísticas arbitrarias en el texto como las únicas pistas, y constituyentes, de la interpretación producida” (SUITS 2023, 77). Ahondando en la burla a este tipo de juegos (y por ende al deconstruccionismo), Escéptica responde diciendo: “[n]o creo [...] un médico entregado busque realización profesional solicitando empleo en el “Departamento de Juegos Tontos” monty pythonesco [en referencia al famoso grupo cómico británico, Monty Python] que has ideado tan forzosamente. Si esa fuera su única alternativa, creo que abandonaría Utopía tan rápido como pudiera” (SUITS 2023, 80). Para ahondar en la crítica de Suits a Derrida, véase el Apéndice 2 “Deconstructionist digression” de *Return of the grasshopper*.

mar sólo una muestra aleatoria. Añadamos a estos los logros de un Sófocles, un Shakespeare, un Mozart, un Stravinsky, un Miguel Ángel, un Picasso, sólo para empezar (SUITS 2023, 86, énfasis en el original)

Las actividades de Utopía, pues, carecen de interés (*stakes*); no hay nada valioso en juego en ellas. Además, agrega Escéptica, cabe distinguir entre la inevitabilidad lógica y la inevitabilidad histórica de Utopía. Aunque el modo de vida lúdico sea la consecuencia lógica del profesional, la gente que habita la utopía escéptica siempre podría esforzarse por atrasar, e incluso impedir, el alcance de la fase final de su estilo de vida a través de “la eliminación —o al menos la retención considerable— de los dispositivos que eliminan el trabajo” (SUITS 2023, 84). De esta manera, las personas de la utopía de Escéptica se convertirían en “luditas [lúdicos] con el fin de escapar la pesadumbre de las salas de juego de Utopía” (SUITS 2023, 85) y poder dedicar sus vidas a actividades en las que algo importante está en juego y a través de las que pueden generar un impacto significativo en el mundo. Cigarra no queda convencida con este argumento y no sólo insiste en su crítica original de que la utopía escéptica se convertiría en su utopía lúdica, sino que además muestra la superioridad de los juegos sobre las actividades productivas. Esta respuesta sienta las bases de su propuesta ética basada en el concepto del jugar a juegos y en la actitud lúdica hacia los fines de los juegos y la vida. Una propuesta que trata de armonizar elementos de las filosofías morales de Aristóteles e Immanuel Kant.

6. EL VOLUNTARISMO ÉTICO DE LA AUTONOMÍA LÚDICA DE SUITS

Cigarra acepta que la estrategia ludita preservaría el tipo de actividades valoradas en las sociedades centradas en el trabajo. Sin embargo, afirma que Escéptica malentende la naturaleza del tipo de vida resultante. Para Cigarra, la actitud de las personas luditas es idéntica a la de las que juegan a juegos; ambas tratan de “erigir (o al menos hacer que surjan) obstáculos innecesarios solo para que éstos puedan ser superados” (SUITS 2023, 88). La gente ludita trata de eliminar o retrasar el empleo de las tecnologías que producirían la llegada de Utopía con el fin de poder participar en el tipo de actividades productivas que consideran valiosas. Con ello, limitan los medios a emplear para alcanzar el fin de un juego sólo para enfrentarse a desafíos significativos. Es decir, la persona ludita y la que juega a juegos están participando en el mismo tipo de actividad.

Cigarra acepta que el origen de los obstáculos varía en muchas ocasiones. En los juegos, los obstáculos no existen habitualmente fuera del contexto lúdico de las actividades. Por ejemplo, fuera del deporte del fútbol nadie emplea destre-

zas relativas al golpeo de objetos con el pie. Por el contrario, todas las personas se enfrentan a problemas naturales para subsistir. Así, las habilidades relativas a la construcción son requeridas para satisfacer la necesidad de protegerse. Las actividades en que participa la gente de la utopía escéptica tienen su origen en obstáculos naturales. Sin embargo, Cigarra muestra que ciertos juegos también se construyen alrededor de obstáculos de este tipo. Considérese el montañismo. Quien escala una montaña encuentra desafíos en una “barrera natural” (SUITS 2023, 87). La entidad (natural o artificial) de los obstáculos dice poco del tipo de actividad en que participan las personas luditas y quienes escalan. Lo importante es “la *motivación* por la que encaran la barrera” (SUITS 2023, 87, énfasis en el original), la cual es idéntica para ambas personas: el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios. Así pues, Cigarra le muestra a Escéptica que los “esfuerzos por atrasar su Utopía del jugar a juegos no son en absoluto un retraso de esa Utopía, sino su construcción en el momento” (SUITS 2023, 88).

Este énfasis en la motivación, o en la voluntad, revela un aspecto fundamental de la propuesta ética de Suits: lo que determina el valor de las actividades en que participan las personas es su actitud hacia ellas, su voluntad. Toda actividad desafiante puede convertirse en un juego y, por lo tanto, ser concebida como valiosa en sí misma si se estructura de la manera correcta y se afronta con la actitud correcta, la actitud lúdica. Esto permite a las personas concebir los obstáculos que encuentran en sus vidas no como problemas indeseables a eliminar a toda costa sino, al contrario, como dificultades que merece la pena confrontar solo por el hecho de llevar a cabo el intento de superarlas para alcanzar un fin. Tanto quienes están satisfechos con su profesión como quienes participan en juegos utópicos presentan esta actitud. La gran diferencia radica en que las primeras personas se niegan a aceptar la realidad de sus actividades, mientras que las últimas sacan el mayor provecho posible de ella. Para ilustrar la situación de las primeras, Suits retoma la temática de su artículo de 1967 relativo al jugar a juegos de manera inconsciente y ofrece un ejemplo de juego inconsciente a través de los trabajos sobre el consumo ostentoso del sociólogo Thorstein Veblen:

gigantes industriales y financieros, temen cualquier tendencia que consideren socialista no sólo porque amenaza sus acumulaciones personales de riqueza, sino, lo que es quizá más importante, porque amenaza el capitalismo de mercado que han convertido en su patio de recreo. Y esta especulación no es caprichosa. La cuestión que la gente corriente plantea tan a menudo sobre la gente muy rica suele adoptar la forma de preguntarse por qué siguen acumulando más y más dinero, ya que sólo pueden utilizar un número limitado de coches, mansiones y yates. Pero Veblen respondió a esa pregunta hace mucho tiempo,

¿no es así? El consumo ostentoso no tiene que ver con la utilidad de los objetos acumulados, sino sólo con lo que esa acumulación significa. Los juguetes muy caros son los signos del éxito lúdico, y por tanto testamentos de la gloria de los grandes vencedores. Sus coches no están pensados para ser conducidos, sus mansiones ocupadas o sus yates navegados. Son los trofeos que adornan las salas de juego de sus propietarios (SUITS 2023, 89)

Es más, previamente en la secuela (en los capítulos 3 y 4) y en su obra (véase 1970), Suits utiliza dos hombres de negocios ficticios, J. B. Lovegold and B. J. Loveman, para explicar que las personas pueden jugar a juegos sin ser consciente de ello si se niegan a aceptar que las actividades (los negocios en el caso de estos personajes) en que participan son juegos. Según Suits, esta actitud, que supone un esfuerzo por “suprimir la actitud lúdica propia” (SUITS 2023, 89), es bastante común entre las gentes dominadas por la mentalidad del trabajo (VÉASE LÓPEZ FRÍAS 2021; 2023). Es parte de la “psicopatología de la vida corriente” en las sociedades modernas (SUITS 2023, 34). Quienes dedican su vida al trabajo se niegan a aceptar que sus vidas puedan estar centradas en otra cosa que no sea la actividad productiva. Tanto es así que, incluso si son conscientes del carácter lúdico de sus motivaciones para participar en actividades etiquetadas como “serias”, reprimen este conocimiento y esas motivaciones. No obstante, según Suits, esta represión es negativa. Las condiciones de vida de quienes juegan a juegos inconscientes mejoran cuando aceptan su realidad lúdica. Al comprender mejor la naturaleza de sus actividades, pueden ajustarse mejor a las reglas de sus juegos y disfrutar de su participación más satisfactoriamente:

alguien que ya está familiarizado con la palabra “juego” y la aplica correctamente a una gran variedad de actividades [...] cuando se da cuenta de que lo que está haciendo es jugar a un juego, no se limita a aplicar una palabra a sus acciones; lo que es mucho más importante, ha aprendido que sus acciones son el mismo tipo de cosa que ya llama jugar a un juego. Que éste se trata de un conocimiento nuevo y no trivial lo demuestra el hecho de que no es improbable que dé lugar a un nuevo comportamiento, por ejemplo, dejar de jugar a lo que ahora sabe que es un juego [...] o jugar con más diligencia y competencia a lo que ahora sabe que es un juego (SUITS 2023, 26)

No es casual que los insectos de Suits sugieran la posibilidad de que sus enseñanzas sobre el jugar a juegos puedan ser la base de una terapia para vivir mejor (SUITS 2023, 64). De hecho, ya en su libro original, Suits convierte a Cigarra en Dra. Heuschrecke, aclarando que, a pesar de que diversos personajes

la confunden con una psiquiatra, se trata de una “médica de filosofía” (SUITS 2022, 142). Aplicando su terapia de los juegos, la doctora ayuda a otros dos personajes ficticios, Bartolomé Pesado y Camaleón Pillo, a reconstruir sus vidas alrededor del jugar a los juegos que les resultan satisfactorios, en particular, los juegos de representación de papeles.

La consciencia de que se está jugando a un juego (con la vida o con la participación en una actividad cualquiera), a juicio de Suits, genera una gran diferencia en términos cualitativos entre las personas que juegan a juegos y las que están satisfechas con su profesión. Esta diferencia radica en el origen de la imposición de los obstáculos que cada cual trata de superar. Suits, con esta distinción, da un carácter kantiano a su propuesta de ética voluntarista. En *La cigarra*, Suits liga el jugar a juegos con el concepto de autonomía, afirmando que “el jugar a juegos (genuinos) es precisamente lo que los individuos económica y psicológicamente autónomos se *encontrarían* haciendo, y quizás las únicas cosas que se *encontrarían* haciendo” (SUITS 2022, 210, énfasis en el original). En la secuela, Suits ahonda en esta conexión diferenciando los juegos luditas de los propios de su utopía lúdica en función de su ligazón con la escasez de recursos.

Las personas luditas, según Cigarra, rechazan el uso de tecnología sumamente eficiente para generar un mundo de escasez material que proporcione, de manera azarosa e impredecible, los desafíos necesarios para mantener ocupadas a las gentes satisfechas con sus profesiones. No obstante, Suits plantea la siguiente pregunta: “Si vamos a utilizar nuestras vidas para jugar a juegos, ¿por qué dejar tanto al azar? Seguramente estaríamos mucho mejor en un mundo sin trabajo en el que tuviéramos el tiempo libre para diseñar y jugar a juegos mucho mejores que los que las circunstancias nos deparen” (SUITS 2023, 94). En vez de esforzarse por atrasar Utopía para que la situación de escasez material proporcione problemas que superar, sugiere generar una situación en que las personas, en vez del mundo exterior, generen los problemas que quieren superar o, en palabras de Suits, su propia “geografía lúdica” (SUITS 2023, 94). Así, quienes juegan a juegos utópicos, al adoptar la actitud lúdica, alcanzan mayores niveles de autonomía porque, de manera kantiana, se darían sus propios obstáculos:

tus juegos luditas se jugarían sólo porque son los únicos juegos que hay [...] Si estamos destinados a jugar a juegos de todos modos, ¿por qué someternos a un tipo de juego cuando tenemos a nuestra disposición una gran variedad de juegos, y por qué someternos a juegos cuyas reglas están tan fuera de nuestro control como las oportunidades de jugarlos? En resumen, ¿por qué someternos a la *servidumbre lúdica* cuando estamos en condiciones de alcanzar la *autonomía lúdica* y convertirnos así —ya que evidentemente estamos de acuerdo en que

ser humano conlleva, en última instancia, jugar a juegos— en seres humanos autónomos? (SUITS 2023, 96, énfasis agregado)

Los juegos de Utopía tienen mayor capacidad de hacer que la vida sea más dignas de ser vivida porque son autoimpuestos, generando mayores niveles de autonomía. Además, añade Cigarra, estos juegos se ajustan mejor a las capacidades y disposiciones de cada cual. Por ello, Cigarra critica a Escéptica de la siguiente manera: “mientras que los juegos construidos consciente y cuidadosamente producen sus escaseces con la precisión y delicadeza de las extirpaciones quirúrgicas, tu ludismo realiza esa operación con una motosierra” (SUITS 2023, 96). La pluralidad de juegos existente en Utopía daría lugar a infinitas posibilidades para el desarrollo de capacidades y el esfuerzo por superarse en superar los obstáculos que cada persona considera satisfactorios. Todo ello, a su vez, confirmaría, de un modo más general y en clara referencia a Aristóteles, la vitoria del *homo ludens*, al generar las condiciones necesarias para la realización del “*ergon* de la humanidad [...] el jugar a juegos” (SUITS 2023, 104, énfasis en el original).

En un artículo de 1974, “Aristotle on the function of man: fallacies, heresies and other entertainments [Aristóteles acerca de la función de la persona: falacias, herejías y otros entretenimientos]”, Suits critica la falta de rigidez de la propuesta antropológica aristotélica. El filósofo estadounidense afirma que los seres humanos son “inmensamente versátiles”. Así, contra el Estagirita y sus analogías para entender la naturaleza humana, afirma que las personas “no deberían compararse con un curtidor o un carpintero, sino, para empezar, con una vasija con tapa [...] o con cualquier cosa que sugiera una multiplicidad de funciones, todas ellas funciones ‘adecuadas’” (SUITS 1974, 38-9). Frente a esta rigidez, Suits propone la existencia de una pluralidad de modos de vida satisfactorios, creados a través de la adopción de la actitud lúdica para que las personas se den a sí mismas los obstáculos que desean superar (YORKE 2017; 2018). De este modo, afirma que “la felicidad debe entenderse como algo parecido al placer o la satisfacción” (SUITS 1974, 40), la cual, en un artículo escrito alrededor del mismo tiempo, “The elements of sport [Los elementos del deporte]”, consiste en “realizar en sí mismos capacidades no realizables (o no fácilmente realizables) en el ejercicio de sus actividades ordinarias” (SUITS 1973, 12). A su vez, Suits enfatiza el carácter pluralista de su ideal de la existencia, tratando de salvar la crítica de Robert Nozick de este tipo de propuestas tiene como objetivo recomendar universalmente el modo de vida propio del quien expone la utopía en cuestión: “Mis utópicos pueden perseguir cualquier opción de vida que deseen siempre que sea un juego. Sólo sería vulnerable a la crítica de Nozick [...] si insistiera estúpidamente en que la utopía consiste exclusivamente en jugar, por ejemplo, al bridge” (SUITS 2023, 71).

7. EL HITO UTÓPICO: SUPERAR EL MIEDO A LA MUERTE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS

Suits considera que su propuesta es tan fructífera que incluso permite superar el mayor obstáculo existencial posible, uno que no puede ser eliminado: la muerte o, mejor dicho, el miedo a morir. De hecho, se refiere a él como “el asunto (*business*) más acuciante de la vida” (SUITS *ca.* 1980, 157). Todas las secuelas de *La cigarra* contienen un capítulo central enfocado en temas tanatológicos. En *Grasshopper soup*, el análisis de la muerte se encuentra en el último capítulo, “Thirteen ways to beat death [Trece maneras de vencer a la muerte]”. Así, queda claro que proporcionar un antídoto al miedo a la muerte, al “Gran Interruptor”, es el objetivo final de la propuesta ética de Suits (SUITS 2023, 59). En *Return of the grasshopper*, no obstante, la examinación tanatológica se encuentra en el capítulo 6, “At death’s door [A las puertas de la muerte]”. A pesar de estar situado a mitad del volumen, este capítulo tiene un carácter concluyente. Permite a los personajes de Suits encontrar la pista definitiva para resolver el misterio planteado al inicio del libro: darse cuenta del valor ético de la voluntad y del confrontar las dificultades que la vida pone en el camino como si fueran obstáculos en un juego:

Lo que todas estas actividades [es decir, sus reflexiones sobre la muerte] mostraban, y pretendían mostrar, es que es posible darle la vuelta a la tortilla transformando la muerte de un pasivo en un activo. Y creo que estarán de acuerdo en que alcanzar la condición que llamamos ser feliz en el trabajo de uno equivale a producir el mismo tipo de transformación. La carga de tener que sacar adelante la existencia en una naturaleza ni mucho menos completamente abundante, por ejemplo, puede convertirse en el deleite de la caza (SUITS 2023, 65)

Este descubrimiento conduce a la mayor revelación existencial de la obra de Suits, la cual ya se encuentra, si bien de manera primigenia, en su artículo de 1967 en *Ethics*. Incluso el mayor problema existencial de todos, el vivir mismo, puede concebirse más satisfactoriamente a través de las enseñanzas suitsianas acerca del jugar a juegos: “Conviertes la vida en un juego adoptando una actitud lúdica ante todos los problemas que te presenta” (SUITS 2023, 88). De esta manera, se puede “convertir la vida en un juego por un puro acto de voluntad” (SUITS 2023, 88). Transformar la vida en un juego requiere encontrarle un lugar adecuado a ese componente que las personas se niegan a aceptar: la muerte. Si esta tarea se logra satisfactoriamente, se alcanza la meta última de la vida buena, la meta final de todo filosofar: superar el miedo a la muerte, disponiendo la vida para alcanzar la muerte buena.

En “Is life a game we are playing?”, Suits avisa que uno de los motivos principales por los que las personas se negarían a responder de manera afirmativa a tal pregunta es que estarían obligadas a aceptar a la muerte como un componente del juego de la vida. En ese artículo, la muerte sería el fin perseguido. Alcanzar la muerte de la manera deseada, empleando unos medios específicos y evitando los más eficientes (p. ej. el suicidio), determina la manera en que se conduce la vida: “La forma en que elegimos morir, por lo tanto, se convierte en la forma en que vivimos” (SUITS 1967, 210). En las secuelas de *La cigarra*, Suits explica esta posibilidad identificando no sólo posibles juegos de la vida que incluyan la muerte como su fin, sino también otras maneras de introducir la muerte en un juego. Para ello, realiza un breve repaso de todas las teorías filosóficas y religiosas que han tratado de ofrecer consolución ante la inevitabilidad de la muerte, incluyendo al epicureísmo, al cristianismo, al pensamiento socrático y al aristotelismo, entre otros.

Para desarrollar el componente tanatológico de su propuesta ética, Suits parte de la distinción de Aristóteles entre *energeia* y *kinesis*, entendiendo a las primeras como actividades que implican “un movimiento que es completo en todo momento” y a las últimas como actividades que conllevan “un movimiento que es completado solo cuando un número de pasos subordinados han sido completados” (SUITS *ca.* 1980, 174). En sus términos, Suits se refiere estas actividades como homogéneas y heterogéneas, respectivamente, y emplea el siguiente ejemplo para ilustrarlas: entonar una nota musical determinada, como un si bemol, es una actividad homogénea; una vez conseguido ese tono, la actividad ha sido completada y no puede interrumpirse. Por el contrario, cantar de manera completa la canción *Che sera sera*, es una actividad heterogénea; no puede completarse hasta que se hayan entonado todos sus versos, lo cual puede ser interrumpido. Suits identifica la respuesta aristotélica sobre el buen vivir como un esfuerzo de convertir la vida en una actividad homogénea cuya interrupción no es posible. Una vez que se ha logrado contemplar el motor inmóvil, se alcanza la plenitud de la vida y la actividad de la contemplación no puede ser interrumpida por la muerte.

La propuesta de Suits, si bien también se basa en una actividad homogénea contenida en sí misma, difiere de la aristotélica. Para el filósofo estadounidense, el problema con la vida contemplativa es que, si bien la actividad como tal ha alcanzado su conclusión, ésta puede aun interrumpirse de manera temporal. Quien se dedica a contemplar puede admirar la perfección del motor inmóvil por más o menos tiempo. Esta posibilidad está sujeta a la posibilidad de ser interrumpida. De hecho, dado que alcanzar el estadio final de la contemplación es tan importante y laborioso, parece razonable pensar que quien se dedica a esta actividad quiera poder disfrutar por un periodo largo del haber alcanzado su culmen. La muerte puede fácilmente poner fin a esta expectación,

interrumpiendo una vida dedicada a la actividad homogénea de la *theoria*. La clave, pues, para Suits, radica en encontrar una actividad que incluya la muerte como elemento clave en los esfuerzos por completar la actividad. De esta manera, la muerte no interrumpe la actividad como tal, sino que la conduce a su conclusión. Suits se refiere a esta estrategia como “la llave de judo”, en referencia a este deporte de lucha, ya que “emplea la fuerza del oponente para derrotarlo” (SUITS 2023, 53). La actividad que mejor sirve para llevar a cabo esta estrategia es el jugar a juegos.

En los juegos, la muerte puede incluirse como el elemento que da por terminado el juego. La finalización del juego, en este caso con la muerte, es ineludiblemente uno de los objetivos deseados y perseguidos por quienes juegan: “no puedes perder [o ganar] un juego a menos que lo completes, y es la *finalización* del juego lo que derrota a la muerte, ya que la finalización del juego implica tu muerte, y tienes la intención de completar el juego” (SUITS 2023, 54-5, énfasis en el original). Quienes juegan a juegos “existenciales” de este tipo no sólo incorporan la muerte como elemento necesario para completar el fin de su actividad, sino que además organizan su vida para que el logro de ese fin sea lo más satisfactorio posible, donde dicha satisfacción se deriva del empleo de destrezas para superar obstáculos desafiantes autoimpuestos:

Si la vida pudiera convertirse en un juego —un buen juego, por supuesto, no un juego solitario, pobre, tosco, embrutecido y breve (como intentar decapitarse a uno mismo con un cuchillo sin filo en diez minutos)—, si la vida pudiera convertirse en un *buen* juego, entonces esto por sí mismo podría cumplir los requisitos que he sugerido. Porque si un juego es el tipo de cosa que necesariamente termina, entonces al intentar jugar a mi excelente juego necesariamente tendría la intención de que terminara. Y como jugar sería lo mismo que vivir mi vida, tendría la intención de vivir esta vida atractiva y también tendría la intención de que terminara (SUITS *ca.* 1980, 183, énfasis en el original)

Dada la necesidad de reorganizar la vida de modo completo para que sea un buen juego¹¹ que incluya la muerte como uno de sus componentes, Suits identifica este tipo de “ataque” a la muerte como “basado en hechos y accio-

¹¹ Suits defiende que, si bien los juegos son creaciones humanas, hay muy buenas razones para tener ciertos tipos de juegos. Proporcionar “el desafío justo” es la clave. Así, la esencia del diseño de juegos es encontrar el equilibrio entre proporcionar desafíos extremadamente difíciles o sumamente fáciles. Un juego de baloncesto con una línea de tiro que obligue a lanzar a canasta desde 60 metros sería un mal juego porque pocas personas, o ninguna, podrían alcanzar ese fin. Por el contrario, el juego del tres en raya es deficiente porque su objetivo es muy sencillo y, tras unas partidas, si quien inicia la partida realiza los movimientos adecuados, nunca puede perder, sólo ganar o empatar.

nes” y lo diferencia de aquellos que tratan de vencer el miedo a morir “en base a creencias”¹² (SUITS *ca.* 1980, 164). La clave para vencer el miedo a morir es aceptar lo que se sabe de la muerte (es decir, que pone fin a nuestras vidas tal y como las conocemos) y regular la vida acorde con ello (SUITS *ca.* 1980, 172). Suits identifica dos maneras de regular la vida para que sea un juego que incorpore la muerte como un elemento esencial: la muerte puede ser el fin (pre-lúdico) a perseguir o puede formar parte de las reglas. En el primero de los casos, quienes juegan buscarían alcanzar su propia muerte a través de la superación de obstáculos que exigen el empleo de destrezas determinadas. Por ejemplo, de un modo cómico, los personajes de Suits proponen el juego “Ricochet”, consistente en disparar con un revolver a una serie de rocas perfectamente colocadas para que la bala, tras rebotar en cada una de las rocas, acabe acertando en la cabeza del tirador. En el segundo, la muerte ejerce como el cronómetro o reloj de juego que determina cuándo se debe dar por concluido el juego, obligando a quienes participan a que consigan el fin del juego antes del pitido final. En definitiva, más allá del papel que ocupe la muerte en los juegos, Suits concluye:

Hay dos maneras de superar los males del mundo. Se pueden superar eliminándolos o se pueden superar considerándolos no como deficiencias en nuestras vidas, sino como oportunidades para la acción. Y es precisamente aquí donde la lección que hay que aprender de los juegos que derrotan a la muerte es de importancia principal. Con respecto a ese verdadero Príncipe de los Males, la muerte, la primera opción no es una de las que tenemos a nuestra disposición. Pero [...] si bien no podemos eliminar la muerte, podemos tratarla como una oportunidad que de otro modo no estaría a nuestro alcance y, al hacerlo, que de ser un problema pase a ser un recurso (SUITS 2023, 65)

La verdadera cigarra no teme a la muerte; la hormiga sí y, por ello, trata de eliminarla bien de la realidad material o, como no puede, de sus pensamientos. Estas dos actitudes (o estrategias) hacia la muerte pueden captarse de manera metafórica en el empleo que Suits realiza de los dos elementos con los que se liga a la personificación de la muerte, la cual hace un cameo en uno de los capítulos de la secuela, la guadaña y un reloj de arena (POWERS 2023). La cigarra, al confrontar la muerte, acepta su realidad y elige la guadaña como un elemento ineludible y esencial de su vida. La hormiga, por el contrario, en su temor a la guadaña trata de ganar el máximo tiempo posible a la vida, negando la realidad de la muerte.

¹² Suits rechaza el empleo de estas estrategias porque el carácter inefable de la naturaleza de la muerte impide que sean efectivas. Por ello, sugiere tratar de vencer a la muerte en función de realidades que conocemos (“hechos”) y podamos manipular (“acciones”).

8. CONCLUSIÓN: UN FILÓSOFO DE LOS JUEGOS INTERESADO EN LOS TEMAS MÁS FUNDAMENTALES DE LA VIDA (Y LA FILOSOFÍA)

La obra filosófica de Suits ha sido tremendamente influyente en las subdisciplinas de la filosofía del deporte y de los juegos. Su popularidad se debe sobremanera a lo fructífera que supone su definición del jugar a juegos, así como del deporte, para pensar la naturaleza de estas actividades. No obstante, en este artículo, a través de la examinación de sus obras tempranas y tardías, se ha mostrado que el alcance de la producción filosófica de Suits va más allá de las mencionadas subramas de la filosofía, engarzando con temas y autores centrales en la historia de la filosofía en general para defender un modo de vida determinado: el modo de vida cigarresco. Este ideal de la existencia se construye alrededor de la actitud lúdica de Suits, que, al ser adoptada, convierte a las personas en jugadoras de un juego al centrar su atención en la superación de los obstáculos del juego empleando los medios especificados por sus normas. Al defender este ideal, Suits critica el modo de vida propio tanto de las hormigas como de los grillos (el modo de vida perfecto para las hormigas), poniendo en jaque los modos de vida construidos en torno al trabajo que tanto triunfan en las sociedades modernas. La propuesta de Suits, pues, es crítica con los estilos de vida e ideales dominantes en la modernidad, lo cual no es de sorprender para un autor que entró el mundo académico de la filosofía en los años 60 y 70 del siglo pasado, cuando las discusiones acerca del posmodernismo y las críticas a la modernidad estaban en auge. Por último, en su oda al jugar a juegos, Suits invita a las gentes no sólo a cambiar sus vidas, sino a hacerlo de manera que puedan perder el miedo a la muerte, convirtiéndola en un recurso su nuestra disposición para desarrollar vidas más plenas. Estas vidas son juegos que ofrecen desafíos amoldado a las capacidades de cada persona y autoimpuestas por sí mismas para poder llevar a cabo vidas dignas de ser vividas y que resulten plenamente satisfactorias, es decir, que sean completadas, tras la llegada del pitido final del Gran Interruptor.

Por supuesto, la propuesta ética suitsiana no carece de dificultades. Primero, su carácter pluralista genera una gran cantidad de cuestiones relativas a los juegos buenos y, sobre todo, a la posibilidad de alcanzar juegos de este tipo lo suficientemente amplios como para que personas con preferencias completamente distintas puedan desarrollar satisfactoriamente aquellas capacidades que valoran. Desafortunadamente, Suits no contempla directamente este tipo de problemas interpersonales o, si se quiere, políticos. Sólo afirma que, en Utopía, hay “juegos impensables hoy en día ... que requerirían para su explotación ... tanta energía como la que hoy se gasta en servir las instituciones de escasez” (SUITS 2022, 243). Cabe especular que parte de la dificultad del anticipar la

naturaleza de esos juegos tiene que ver con su poder de aunar la pluralidad de intereses existentes en Utopía (véase YORKE 2107). Segundo, el énfasis que la ética de Suits deposita en la voluntad individual no sólo hace difícil concebir la deriva social o política de su propuesta, sino que la asemeja a posiciones problemáticas que, a pesar de gozar de popularidad en la actualidad (GONZÁLEZ SERRANO 2023; SIURANA APARISI 2018), resaltan la importancia del esfuerzo y el crecimiento personal, olvidando la importancia de condicionantes contextuales que escapan al control de las personas. Por último, a pesar de pretender proporcionar una alternativa al modo de vida centrado en el trabajo actual, Suits defiende una visión de la vida buena que aún se cimenta en uno de los elementos esenciales del trabajo: el esfuerzo por superar dificultades. Quizás, pensando fuera de la lógica del jugar a juegos, una mejor alternativa al trabajo sería la ociosidad, la “holgazanería” o la contemplación (véase HAN 2023; RUSSELL 2022).

REFERENCIAS

- ARISTÓTELES 2014, *Ética a Nicómaco*, Madrid: Editorial Gredos.
- DEVINE, J. W. y LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2020, "Philosophy of Sport", en E. N. ZALTA (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2020). Metaphysics Research Lab, Stanford University. Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/sport/>
- FREUD, S. 1913/1992, "De guerra y de muerte. Temas de actualidad", en J. STRACHEY (ed.) y J. L. ETCHEVERRY (trad.), *Obras completas. Vol. XIV*, Buenos Aires: Amorrortu.
- GONZÁLEZ SERRANO, C. J. 2019, agosto 29, "El crecimiento personal nos idiotiza", *Ethic*. <https://ethic.es/2023/08/el-crecimiento-personal-nos-idiotiza/>
- HAN, B.-C. 2023, *Vida contemplativa: Elogio de la inactividad* (Primera edición; M. Alberti, trad.), Ciudad de México: Taurus.
- HURKA, T. (ed.) 2019, *Games, sports, and play: Philosophical essays*, Oxford, New York: Oxford University Press.
- KOBIELA, F.; LÓPEZ FRÍAS, F. J. y TRIVIÑO, J. L. P. 2019, "Bernard Suits' legacy: New inspirations and interpretations", *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(3-4): 271-6. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1610489>
- KRETCHMAR, R. S. 2006, "The intelligibility of Suits's Utopia: The view from anthropological philosophy", *Journal of the Philosophy of Sport*, 33(1): 67-77. <https://doi.org/10.1080/00948705.2006.9714691>
- KRETCHMAR, R. S. 2008, "Gaming Up Life: Considerations for Game Expansions", *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2): 142-55. <https://doi.org/10.1080/00948705.2008.9714735>
- LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2020, "Does play constitute the good life? Suits and Aristotle on autotelicity and living well", *Journal of the Philosophy of Sport*, 47(2): 168-82. <https://doi.org/10.1080/00948705.2020.1745076>
- LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2021, "Psychoanalyzing the Grasshopper: Society, work and repressed play in Suits' riddle", *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(2): 251-65. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1729849>
- LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2022, "Ants, grasshoppers, ashoppers, and crickets cohabit in Utopia: The anthropological foundations of Bernard Suits' analyses of gameplay and good living", *Journal of the Philosophy of Sport*, 49(1): 117-33. <https://doi.org/10.1080/00948705.2021.1969241>
- LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2023, "Seeking and confronting self-imposed challenges set one free: Suits, psychoanalysis, and sport philosophy", *Sport, Ethics and Philosophy*, 0(0): 1-17. <https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2188249>
- LÓPEZ FRÍAS, F. J. y GIMENO, X. 2016, "La utopía de la razón lúdica de Bernard Suits", *Paideia: Revista de filosofía y didáctica filosófica*, 36(107): 421-30.

- MCGINN, C. 2011, *Truth by analysis: Games, names, and philosophy*, Oxford: Oxford University Press.
- MCLAUGHLIN, D. W. 2008, *Reinventing the wheel: On games and the good life*, The Pennsylvania State University, University Park.
- MITCHELL, L. 2020, "Reconsidering The Grasshopper: On the reception of Bernard Suits in game studies", *Game Studies*, 20(3).
- MORGAN, W. J. 2008, "Some further words on Suits on play", *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2): 120-41. <https://doi.org/10.1080/00948705.2008.9714734>
- POWERS, T. 2023, Abril, *The scythe and hourglass: On the inevitability of death in the game of life*. Presented at the BPSA/EAPS Conference, KU Leuven. KU Leuven. Retrieved from <https://philosophyofsport.eu/eaps-bpsa-conference-2023/>
- RUSSELL, J. S. 2022, "Idleness would be preferred over game playing as an ideal in Suits' Utopia", *Journal of the Philosophy of Sport*, 49(3): 398-413. <https://doi.org/10.1080/00948705.2022.2153692>
- SIURANA APARISI, J. C. 2018, *Felicidad a golpe de autoayuda. Tu vida en manos de un best seller*, Madrid: Plaza y Valdés Editores.
- SUITS, B. 1967, "Is life a game we are playing?", *Ethics*, 77(3):209-13.
- SUITS, B. 1970, "Can you play a game without knowing it?", en R. TURSMAN (ed.), *Studies in philosophy and in the history of science: Essays in honor of Max Fisch*, Lawrence, KS: Coronado Press, 132-38.
- SUITS, B. 1973, "The elements of sport", en R. Osterhoudt (ed.), *The philosophy of sport: A collection of original essays*, Springfield, IL.: Thomas, 9-19.
- SUITS, B. 1974, "Aristotle on the function of man: Fallacies, heresies and other entertainments", *Canadian Journal of Philosophy*, 4(1): 23-40. <https://doi.org/10.1080/00455091.1974.10716919>
- SUITS, B. 1984, "Games and Utopia: Posthumous reflections", *Simulation & Games*, 15(1): 5-24. <https://doi.org/10.1177/0037550084151002>
- SUITS, B. 1988, "Tricky triad: Games, play, and sport", *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1-9. <https://doi.org/10.1080/00948705.1988.9714457>
- SUITS, B. 2022, *La cigarra: La vida, los juegos y la utopía* (F. J. LÓPEZ FRÍAS y C. R. TORRES, trad.), Buenos Aires: Espiritu Guerrero Editor.
- SUITS, B. 2023, *Return of the grasshopper: Games, leisure and the good life in the third millennium* (C. C. YORKE y F. J. LÓPEZ FRÍAS, ed.), London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003262398>
- SUITS, B. ca. 1980, *Grasshopper soup: Philosophical essay on games*, Bernard Suits fonds (Series 5, File 46).
- TORRES, C. R. y LÓPEZ FRÍAS, F. J. 2022, "Introducción a la traducción castellana", en *La cigarra: La vida, los juegos y la utopía*, Buenos Aires: Espiritu Guerrero Editor, ix-xxi.

- YORKE, C. C. 2017, "Endless summer: What kinds of games will Suits' utopians play?", *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(2): 213-28. <https://doi.org/10.1080/00948705.2017.1316668>
- YORKE, C. C. 2018, "Bernard Suits on capacities: Games, perfectionism, and Utopia", *Journal of the Philosophy of Sport*, 45(2): 177-88. <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1479855>