
Teoría axiomática de los juegos donales: una propuesta desde la antropología de Leonardo Polo

The Axiomatic Gift Game Theory: a proposal from Leonardo Polo's Anthropology

RECIBIDO: 1 DE FEBRERO DE 2017 / ACEPTADO: 31 DE MAYO DE 2017

ALBERTO I. VARGAS

Investigador en la División de Filosofía del CISAV, Centro de Investigación Social Avanzada, Santiago de Querétaro, México

alberto.vargas@cisav.org

Resumen: Se propone una teoría de juegos antropológica centrada en la noción de don, con la esperanza de que pueda dar fundamento antropológico a las teorías económicas y sociales en la línea de las relaciones interpersonales. Concretamente se propone una teoría de juegos axiomática, que orienta la acción humana en el ámbito social respondiendo a la noción de persona propuesta por Leonardo Polo. Los axiomas son: 1) se juega; 2) los jugadores (y las jugadas) son distintos; 3) hay reglas; 4) se gana jugando; 5) no se juega solo; 6) la siguiente jugada es la mejor; 7) hay un terreno de juego; 8) al jugar se juega más.

Palabras clave: Teoría de juegos, Persona, Leonardo Polo, Don, Ética, Teoría de la acción.

Abstract: An anthropological game theory is proposed, which centers on the notion of "gift". It has been drawn up in the hope of giving an anthropological foundation to economical and social theories, which takes interpersonal relations seriously. More specifically, it is an axiomatic game theory, which orients human social action in a way that corresponds to the notion of person as proposed by Leonardo Polo. The axioms are: 1) we play; 2) the players (and the games) are different; 3) there are rules; 4) one wins by continuing the play; 5) one doesn't play alone; 6) it is the next move that is the best one; 7) there is a board on which the game is played; 8) by playing one improves one's game.

Keywords: Game Theory, Human Person, Leonardo Polo, Gift, Ethics, Theory of Action.

I. DE LA MATEMÁTICA A LA ANTROPOLOGÍA

Desde el inicio de la modernidad ha sido constante el esfuerzo por reducir las diversas realidades tanto físicas como sociales y espirituales a la matemática. El discurso de la teoría de juegos contemporáneo no es una excepción¹. Como es sabido, fue James Waldegrave² quien en 1711 explicó matemáticamente los juegos por primera vez, pero no fue hasta las publicaciones de Antoine Augustin Cournot³, en 1838, cuando se realizó un análisis teórico-matemático de los juegos. Sin embargo, en 1944, con la publicación de *Theory of Games and Economic Behavior* de John von Neumann y Oskar Morgenstern⁴, fue cuando se aplicó una teoría de juegos matemática a las relaciones humanas, concretamente a la economía. Posteriormente Albert W. Tucker, siguiendo a Merrill M. Flood y Melvin Dresher, introdujo el famoso “dilema del prisionero”⁵ en la discusión teórica de la cooperación, y John Nash, por su parte, propuso la maximización de la ganancia del juego a través de una estrategia óptima que coordinase las acciones de todos los jugadores a partir del llamado *Equilibrio de Nash*. Posteriormente, además de hacerse correcciones y pequeños añadidos a la teoría⁶, se aplicaron paulatinamente estos planteamientos a la biología, la ciencia política y la filosofía, mostrando sus limitaciones al aplicar estos modelos a realidades más complejas⁷. No es temerario decir que después de Nash no se ha aportado un nuevo paradigma en la teoría de juegos que sea lo suficientemente sustancial. Hoy no es difícil detectar una intención teórica de abrir los juegos a un mayor número de jugadores con el fin de que respondan a escenarios reales de alta complejidad; por eso, estos planteamientos han evolucionado desde unos juegos monopolísticos (Waldegrave), pasando por duopolios u oligarquías (Cournot), hasta los llamados juegos cooperativos (Neumann-Morgenstern y Nash).

Grosso modo, el discurso contemporáneo de la teoría de juegos distingue dos formas de entender la sociedad: como un juego de *suma cero* o como un juego de *suma positiva*. Típicamente, los juegos de suma cero son aquellos en

1 No pretendo aquí abarcar toda la tradición del discurso de la teoría de juegos sino simplemente introducir una propuesta en el contexto de ese discurso.

2 Fue Pierre Raymond de Montmort quien refiere a la exposición de Waldegrave en una carta. Véase (1713), p. 318.

3 Véase Cournot, A. (1713), p. 318.

4 Véase Von Neumann, J. y Morgenstern, O. (2004).

5 Véase Pounstone, W. (1993).

6 Véase Axelrod, R. (2006).

7 Véase Axelrod, R. (1997).

los que el beneficio total siempre suma cero; es decir, aquel tipo de relación humana en la que, para que alguien gane, el otro tiene que perder. Las características fundamentales de este juego son: 1) lo que un jugador gana equivale a lo que el otro pierde obteniendo el cero como resultado; 2) siempre hay un perdedor y 3) sólo se gana cuando el juego termina. En el discurso de las relaciones sociales estos juegos tienden al monopolio porque anulan las capacidades de los demás jugadores y representan la visión competitiva de un juego que agoniza. Describirlos es hacer una crónica de una muerte anunciada desde su inicio, y por eso en este sentido los juegos de suma cero son trascendentalmente predecibles: se terminan. En estos juegos el jugador que gana se lleva todo. Ejemplos de este juego son los monopolios, las aristocracias o las oligarquías, ya sean políticas sociales o económicas, pues todas ellas tienden o son ya versiones del monopolio, es decir, conducen tarde o temprano a la suma cero que indica el fin del juego porque anulan a los demás jugadores. Si ese planteamiento se aplica a modelos irreales, puede presentar alguna ventaja: el jugador entrena y elimina la indiferencia. Ejemplos de estos juegos son: el *Monopoly*, el ajedrez, el fútbol e incluso el juego del solitario. Como se puede ver, los juegos de suma cero llevados al plano social son inviábiles, pues significan la anulación de la energía y la productividad social, si no siempre a corto plazo, sí a largo. Un juego social que sume cero conduce a una sociedad o Estado fallido, lo cual es claramente indeseable tanto teórica como prácticamente.

De ordinario los juegos de suma cero son fruto de la no cooperación. Por su parte, los juegos de suma positiva pueden ser cooperativos o no cooperativos. En la búsqueda de una suma positiva se han propuesto soluciones cooperativas a los juegos buscando que al menos todos los jugadores obtengan un beneficio mínimo; es decir, la ganancia de un jugador no siempre se corresponde con la pérdida del otro, sino que al cooperar coordinan su acción para sacar el mejor beneficio como grupo. En esta línea, el famoso *Equilibrio de Nash* es una solución matemática a los problemas que presentan los juegos de no-cooperación. Teóricamente hablando John Nash tiene una actitud pacifista al buscar reducir el conflicto mientras amplía el número de jugadores ganadores. Su aportación consiste en proponer la anulación de la ganancia máxima posible –que reduce el conflicto entre los jugadores– a cambio de una ganancia mínima (que sea la máxima posible) aceptable para todos⁸. La propuesta de Nash es una innovación en la teoría económica, pues abriendo el juego a más jugadores ofrece una cierta solución a la no cooperación al mismo tiempo que

8 Véase Myerson, R. B. (1991).

abandona –como otros teóricos del juego lo han hecho– la noción contractualista de las relaciones económicas; sin embargo, hay que decir que en el ámbito antropológico presenta considerables limitaciones: el objeto del juego no son los mismos jugadores y, por esa razón, la ganancia es limitada y conduce a largo plazo a la detención del juego y/o al aburrimiento. Es decir, hay aquí una antropología reductiva.

En cierto sentido, la aplicación social de la propuesta de Nash se puede traducir así: “todos pierden poco”. Más que de un juego de enriquecimiento mutuo, se trata –al igual que en los juegos de suma cero– de una estrategia de repartición de bienes (que en el caso de Nash es simplemente más ventajosa en términos globales). La teoría de Nash no es una teoría de la riqueza, sino de la mínima pérdida, lo cual efectivamente ya es alguna ganancia. Por ese motivo no es conveniente llamar a estos juegos de “suma positiva” sino que es más adecuado llamarlos juegos “del equilibrio”. Ciertamente se distinguen de los juegos de suma cero por distribuir, a través de la cooperación, la riqueza entre los diversos jugadores a partir de la renuncia a la máxima ganancia. En términos sociales, podría decirse que se trata de una ética de mínimos a pesar de que pretende utópicamente los máximos. Quien aplica la teoría de Nash al juego social busca evitar a toda costa el riesgo de pérdida y prefiere limitar el juego proponiendo unos mínimos con el fin de maximizar la ganancia grupal. En este sentido no es extraño que a su propuesta se la llame también el *Equilibrio del miedo*, y que encuentre en otras dimensiones de la vida social exponentes con axiomas cercanos; por ejemplo, John Rawls en teoría de la justicia⁹. Ante estos planteamientos, la distinción aristotélica entre justicia distributiva y conmutativa se hace especialmente conveniente.

Por eso, desde una perspectiva antropológica, los llamados juegos de cooperación no son realmente positivos, pues no hay en ellos un añadido radical en el jugador, y, más aún, a largo plazo se asemejan a los de suma cero, ya que, al eliminar los máximos, desestimulan a los jugadores y conducen a la *detención* del juego. En general, todas las teorías de juegos establecen que sólo se puede ganar cuando se termina el juego y éste es su punto antropológicamente débil. Estos llamados juegos de cooperación son la postura antropológica del *éxito prematuro*, que reduce el juego humano al tiempo y a la materia al margen de un crecimiento interior y una esperanza escatológica. En este sentido, cuando

9 John Rawls propone el principio de Maximin aplicado a la sociedad en el contexto del principio de diferencia. Por su parte John Harzanyi critica la aplicación de este principio matemático al plano social. Véase (1971), pp. 150-161; y (1975). Sobre la noción de justicia de Polo: véase Zorroza, I. (2014).

el filósofo español Leonardo Polo habla de suma positiva o cooperación no se refiere a los juegos de cooperación del discurso contemporáneo de teoría de juegos, sino más bien a la *ética*¹⁰ como un juego auténticamente positivo por su dualidad con la *antropología* como fuente de innovación de la acción humana y apertura a la trascendencia; sin embargo, este asunto lo abordaremos más adelante. Su noción de juego y cooperación es abierta, y está vinculada a su noción de prójimo y acción esperanzada. Esto es lo que aquí pretenderé expresar de modo axiomático.

Desde un criterio antropológico, en Nash no hay confianza entre los jugadores pues no se sabe si los otros van a jugar en positivo; por eso, más vale asegurar la ganancia mínima. Ciertamente se trata de una aportación que enriquece la teoría económica de Adam Smith, en la que la búsqueda del *self interest* ya está incoando el monopolio como término del juego; sin embargo, la propuesta de Nash no resuelve el problema del juego moderno a largo plazo y, por tanto, tiene cierto carácter paliativo. En realidad no se trata de un juego de cooperación ética, sino de una cooperación meramente *instrumental*: coopero por mi beneficio, busco desde una inteligencia grupal mi *self interest*. Es decir, consiste en conseguir la ganancia individual al primar la ganancia del grupo. Un ejemplo contemporáneo de este tipo de juegos es el Estado de bienestar, que anula las diferencias de los jugadores recortando por lo bajo, es decir, renunciando a la ganancia máxima para garantizar un mínimo de bienestar. Esto no hace sino adormecer a largo plazo la energía humana por la vía del aburrimiento y del tedio, como se ha comprobado en múltiples países europeos en los que la innovación empresarial va a la baja: si ya sabemos que el resultado será el mínimo, ¿para qué actuar?, ¿para qué moverse? Efectivamente, al renunciar al máximo, el horizonte humano se recorta y aparece el aburrimiento y la pasividad. Psicológicamente hablando consiste en una postura de *conformismo*.

¿Cuál es el problema de la propuesta de Nash? El pesimismo antropológico que renuncia al crecimiento y a la innovación a largo plazo, pues –como se verá– el hombre es un ser de máximos, y lo más radical en él es el crecimiento. Desde un enfoque antropológico puede decirse que Nash –y junto

10 Polo señala que “si la sociología se desarrolla apelando a la teoría de juegos, la sociedad se ha de definir como un juego de suma positiva. Ello es posible por la esperanza, tal como ha quedado descrita. Por eso, la actividad esperanzada es un juego que no agobia: un juego alegre al que cabe apostar porque todos ganan” y también que “cabe sostener que el juego tiene que ver directamente con la ética”. Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, pp. 120, 130.

con él los teóricos de juegos que le preceden— representa la versión en teoría de juegos del pesimismo teo-antropológico tan frecuente en el pensamiento moderno¹¹. El *trilema* moderno¹² permanece presente en una modalidad de estatalismo —que es la no-cooperación—, de liberalismo —el sálvese quien pueda, la suma cero— o de utopía marxista —jugar a algo que no tiene nada que ver con lo propio del hombre—; es decir, sólo hay un jugador, sólo juegan unos pocos, o no se juega. En este sentido Polo señala que tanto los argumentos liberales como los socialistas —Smith, Marx, Ricardo, Keynes, entre otros— “tienen como presupuesto común un *pesimismo* excesivo, es decir, dan demasiada importancia a los juegos de *suma cero*, y recurren a soluciones automáticas o rígidas, como son la mano invisible, la dialéctica o la estructura burocrática”¹³. Las tres versiones económicas del trilema moderno son 1) la regulación estatalista, 2) el llamado liberalismo mercantil y 3) la utopía comunista o la supuesta tercera vía del Estado de bienestar. Así, por ejemplo, se recurre con frecuencia a una cierta mitología como la de la mano invisible¹⁴ para menguar la creciente problematidad que dichas alternativas provocan. Como se verá más adelante, el primer axioma de una teoría de juegos donales ha quedado oscurecido, conculcado: *no se juega* o se juega poco... lo cual es equivalente, es la síntesis del trilema.

La distinción entre los juegos de suma cero y los de suma positiva es clara: consiste en el conflicto o la cooperación. La superioridad y la ventaja del segundo sobre el primero también es clara cuando se refiere al juego social, pues, aunque se trate de mínimos, los jugadores en cuestión se multiplican, lo cual es un añadido positivo en el ámbito social, aunque no lo sea en el antropológico. Es decir, a nivel trascendental —antropológica y éticamente hablando— los juegos de cooperación no representan una ventaja radical sobre los juegos no-cooperativos, pues ninguno de ellos conduce a la innovación personal, a aquello verdaderamente nuevo, sino más bien a la supervivencia distributiva del tener; la riqueza en tanto que radicalmente nueva no compa-

11 Véase Vargas, A. I. (2017b).

12 Ya he explicado en otros artículos las diversas manifestaciones del trilema de la modernidad, y la actividad económica no es una excepción. Véase Vargas, A. I. y Lecanda, J. (2014).

13 Si bien Polo aborda en las páginas anteriores las peculiaridades de varios de estos pensadores, centra su atención en su pesimismo común y su pretensión de un juego de suma cero. Véase Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, pp. 301-302.

14 La mano invisible como una versión mecanicista y secularizada de la Providencia divina, que resuelve los problemas como por arte de magia, es un ejemplo de la reposición de la mitología en la modernidad. Tal reposición es un síntoma de pesimismo en la capacidad productiva, ética y antropológica del hombre. Véase Termes, R. (2001), p. 228.

rece. La solución cooperativa es una postura que busca menguar la comprensión materialista del juego y el pesimismo antropológico al reconocer el estatus de todo hombre como jugador; sin embargo, esto es antropológicamente insuficiente ya que no consigue abandonar sus categorías reductivas.

En definitiva, estas soluciones cooperativas se caracterizan por tender tarde o temprano a la *detención* de la actividad humana, ya que la cooperación materialista es incapaz de abrir paso a la donación, a lo radicalmente nuevo, y más bien se inserta en la línea del *principio del resultado* y del éxito prematuro. La cortedad de horizonte filosófico de la generalidad de planteamientos de teoría de juegos no consigue abrir su racionalidad hacia un juego que no termine nunca, hacia un juego de *crecimiento irrestricto*. A lo anterior se podría objetar que una de las formas que se ha encontrado para que los juegos simultáneos y no cooperativos –como el del dilema del prisionero– tengan una solución cooperativa mejor que la de Nash es que el juego se repita infinitas veces, lo que parece abrir la posibilidad de que el juego no se acabe; pero lo mismo que una suma $0+0+0\dots$ por extensa que sea nunca dará como resultado 1, así una serie infinita de juegos interrumpidos nunca será igual a un juego continuado, y mucho menos a un juego siempre abierto y novedoso¹⁵.

Tanto los juegos de no cooperación como las soluciones cooperadoras parten de un axioma antropológico reduccionista: que en las relaciones humanas y en el universo *sólo hay lo que hay y nada más*; su concepción tanto del hombre como del universo es estática y su comprensión de la trascendencia es nula. Desde una perspectiva así lo nuevo no puede comparecer. Efectivamente, dichos planteamientos excluyen a Dios como jugador y, por eso, renuncian a la novedad radical en el juego y el estatus de los demás jugadores se vuelve sumamente precario. En el mejor de los casos, la realidad trascendente se presenta como suerte o mitología cuando no está simplemente ausente. Si sólo hay lo que hay y *nada más allá*, entonces, ¿qué se puede esperar del juego? ¿Antropológicamente hablando, cómo se puede llamar un juego así? El juego de la desesperación y de la soledad existencial.

Conviene decirlo claramente, un juego ajeno a la novedad en estricto sentido no es juego ninguno, puesto que la detención es necesaria; y un juego necesario, no es juego. Efectivamente, las dos modalidades del juego antes men-

15 La propuesta que aquí presento permite descubrir el carácter medial de los resultados inmediatos del juego y destacar el valor que tiene en sí mismo el seguir jugando. Esta actividad incesante permite integrar la diversidad de juegos sociales en un mismo juego que aquí llamo donal.

cionadas son antropológicamente reduccionistas, pues desechan *a priori* las energías más elevadas del hombre, su dimensión trascendente. ¿Por qué? Porque son posturas materialistas. Se esconde aquí una ignorancia sobre el hombre o una cobardía para pensar la complejidad humana, la libertad personal y su condición espiritual. Si la realidad es sólo material, entonces lo único que se puede esperar es distribuirla, en el mejor de los casos, y/o transformarla del mejor modo, pero como esto es en realidad falso –ya lo hemos dicho, “se juega”–, es cuestión de tiempo que la libertad caiga en la cuenta de su condición y se active nuevamente. No es posible adormecer definitivamente la libertad. Desde el axioma del pesimismo materialista, efectivamente, sólo caben juegos donde los hombres compiten por *lo que hay* o se reparten *lo que hay*, pero no cabe *añadir* y mucho menos *añadir-se*: son los juegos de la pobreza, *los juegos del hambre*. Sin añadir no se puede hablar de juego en sentido radical, sino sólo de un ensayo de juego. Aún más, dejar la novedad en manos de una utopía inexorable (de la mano invisible o de la dialéctica) es una falsificación de la esperanza y una renuncia a jugar¹⁶. Más allá de un asunto de teoría económica o social, estamos, pues, ante un problema antropológico en el que la noción de persona se ha oscurecido o permanece ignota, de manera que el hombre ha quedado reducido a un mero individuo, sujeto o masa.

El principio del resultado sigue vigente hoy en día. En teoría de juegos podemos decir que permanece una sutil pretensión de éxito *total*, completo y definitivo, y que es precisamente esa pretensión la que conduce al materialismo, que se vuelve contra uno mismo esclavizándolo porque, como señala Polo, “nunca se debe considerar que un éxito es definitivo, porque después de él no hay nada. En esta vida es así. Si el éxito es completo, ¿qué hago después? Propiamente, el éxito ‘total’ a lo sumo se refiere a medios. Por ello, si lo entiende de ese modo, el hombre se queda sin fines”¹⁷. La búsqueda del resultado tan propia de la modernidad manifiesta una inquietud de libertad perfectamente válida, pero antropológicamente desorientada, pues encumbrar el principio del resultado es un déficit de perspectiva y un error que indica *pretensión de sí* y encapota el horizonte de la esperanza. Podemos decir más aún: en la línea de las relaciones humanas, la proliferación actual de los juegos de suma cero o de aquellos de cooperación instrumental es manifestación de la *crisis antropológica* en la que nos encontramos, pues esos juegos no sólo indi-

16 Véase Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 255.

17 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 75.

can el engaño interpersonal, sino que manifiestan una mentira con respecto al hombre y su realidad interior¹⁸.

A largo plazo, los juegos de suma cero son juegos de suma negativa, porque al anular al otro jugador anulan también el juego. Algo similar, con sus matices, sucede con los llamados juegos de suma positiva, porque introducen en la pasividad a todos sus jugadores y anulan también el juego a largo plazo, ya no por la vía estricta de la pérdida, sino por la del aburrimiento y la pasividad. Insisto, antropológicamente hablando, ni los juegos de suma cero ni los de suma positiva son estrictamente juegos, sino más bien el inicio de su anulación, porque en ambos hay necesariamente un límite limitante e insalvable que conduce al agotamiento de su actividad, y, si esto sucede, en realidad todos pierden tarde o temprano. Un juego que termina no es juego alguno, no puede ser un juego trascendental, y la innovación no comparece; en todo caso es sólo una ficción que está por ponerse en evidencia. Desde una perspectiva metafísica, los movimientos interpersonales en los llamados juegos de suma cero, e incluso en los de suma positiva, implican cambios accidentales, o si se prefiere categoriales, pero en ningún caso se trata de movimientos trascendentales, de acto de ser a más actividad renovada, algo que solo es posible detectar si se reconoce el ‘carácter de *además*’ propio de la persona humana (propuesto por Polo¹⁹), que, en términos de juegos, significa novedosa apertura irrestricta de jugadas. Por su parte, los juegos donales (de la esperanza) que a continuación proponemos axiomáticamente implican en el hombre, no sólo

18 “Siempre que las relaciones humanas, como dicen los estudiosos de la llamada teoría de juegos, son relaciones de suma cero, es decir, juegos en los que si uno gana el otro pierde, parece que tiene buen lugar el engaño: la mentira es más útil que la verdad”. Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 68. Véase Vargas, A. I. (2014).

19 Leonardo Polo describe a la persona humana como co-existencia o carácter de *además*: “¿Qué quiere decir que la co-existencia humana es un adverbio? En cierto modo ya Eckhart lo indica, cuando dice que el Hijo de Dios es el Verbo, y el hombre es el adverbio. El adverbio existe con el verbo. ¿Y qué criatura co-existe respecto del Verbo? La llamo ‘además’, en tanto que ninguna criatura añade nada a Dios, de manera que *además* redundante en la criatura: ella alcanza a coexistir sin añadirse, sino *extra nihilum*. Cabe, por tanto, distinguir dos sentidos de este adverbio. *Además*, por lo pronto, es el sobrar cara a la operación: *el puro no agotarse al conocer operativamente, eso es el primer sentido del además*. Por eso, también se puede decir que el hábito es además de la operación, no es causado por ella, sino la luz del *intellectus ut actus* (intelecto agente aristotélico) que la manifiesta. Justamente esa luz es la co-existencia humana. El carácter de *además* de la co-existencia humana tiene que ser –digamos– el carácter de entero sobrar de la luz intelectual creada respecto de la unicidad del límite, es decir, respecto del operar. Por ser acto *extra nihilum*, es también acto distinto realmente de la esencia del hombre (o acto más distinto de Dios que de la nada, y acto más distinto de la nada que de la esencia. En tanto que distinto de la nada, es acto-además o co-existencia. En tanto que distinto de la esencia, la ilumina. La esencia del hombre es la manifestación habitual)”. Polo, L. (1993), *Presente y futuro del hombre*, p. 187.

cambios accidentales o incluso esenciales (a modo de humanización, de perfección de las potencias más elevadas del alma), sino que, antropológicamente hablando, son sobre todo un crecimiento de la intimidad personal y una modalidad de vida contemplativa.

II. PROPUESTA AXIOMÁTICA DE LOS JUEGOS

¿A qué juegos de la esperanza me estoy refiriendo? La propuesta de la antropología trascendental de Polo ofrece una plataforma para proponer una nueva teoría de juegos que se corresponda con la realidad radical del hombre como ser *además* (como ser esperanzado) y su manifestación social²⁰. Más aún, como muestran sus escritos y testimonian los profesores Ignacio Falgueras²¹ y Fernando Múgica²², Polo tenía en mente una propuesta axiomática de la teoría de juegos, aunque nunca la expuso detalladamente en sus obras. Sin embargo, por la correspondencia que muestra con su teoría de la persona, su teoría del conocimiento y su teoría de la acción, parece que la tenía clara mentalmente. A mi modo de ver, se hace conveniente proponer una teoría de

20 La propuesta que se ofrece a continuación exige un mínimo conocimiento de la antropología trascendental de Leonardo Polo, para lo cual se puede acudir al último capítulo de (1993), *Presente y futuro del hombre* y a los 4 últimos capítulos de Sellés, J. F. (2006).

21 Ignacio Falgueras recuerda que, en diciembre de 1979, Don Antonio Millán-Puellés y su esposa invitaron a comer a su casa a Don Leonardo Polo, a Don Ignacio Falgueras y a su esposa Doña Conchita Sorauren. Sacó el tema D. Ignacio al indicar a D. Antonio que D. Leonardo tenía una teoría sobre el juego. Se interesó Don Antonio y le pidió que la expusiera. D. Leonardo empezó con su primer aserto: “se juega”. “Bueno, desde luego”, admitió D. Antonio, apostillándolo con algo así como “si no se juega, no hay juego”, que subrayaba la obviedad del aserto. Y pasó D. Leonardo al segundo aserto: “se aceptan las reglas del juego”. También asintió D. Antonio, aunque haciendo notar que no era gran novedad. Y propuso, a continuación, D. Leonardo, el tercer aserto: “la jugada siguiente es la mejor”. En este punto, D. Antonio opuso un “no necesariamente” del que no se apeó en adelante, por mucho que se le intentó explicar qué es lo que se quería decir con ello; explicaciones a las que siempre respondía “no necesariamente”, con gran revuelo e hilaridad por parte de los asistentes, menos de D. Leonardo, que no se alteró lo más mínimo pese a la oposición de D. Antonio y el jaleo ambiente. Todo acabó cuando, para intentar mediar, otra vez D. Ignacio quiso poner un ejemplo y aludió (nominalmente) a la doctrina de la Trinidad; pero tampoco pudo exponer su idea, porque D. Antonio, con su ingenio y salero gaditano, interpuso un “peor me lo pones, pues el misterio de la Trinidad sólo lo admito por fe, sin que llegue a comprender nada”.

22 Por su parte, el profesor Fernando Múgica recuerda que durante una temporada Polo se interesó por la teoría de juegos y en especial por el libro de Karl W. Deutsch (1971), *Los nervios del gobierno: modelos de comunicación y control políticos*. Además, como el mismo Polo señala en *Quién es el hombre* (p. 146), el libro de Robert Axelrod, *The Evolution of Cooperation*, fue también de su interés. Por su parte, Jesús de Garay (1994) y Ricardo Yepes (1996) –discípulos de Polo– realizaron investigaciones en este tema, pero con un planteamiento distinto al que aquí se presenta, el primero no es estrictamente antropológico y el segundo versa sobre lo lúdico y no sobre las relaciones sociales.

juegos inspirada en su antropología porque responde a la problemática más relevante de nuestra situación histórica (la desesperación y la complejidad de las relaciones sociales) y porque se inserta adecuadamente en el discurso contemporáneo, enriqueciéndolo filosóficamente²³.

Dada la exagerada matematización del pensamiento moderno y contemporáneo, y su apropiación de la noción de axioma, hay una pregunta metodológica que responder antes de continuar: ¿es posible axiomatizar la acción humana sin perjuicio de su libertad?

Polo responde taxativamente: “La persona es el *axioma puro*: axioma significa lo de más valor. Es lo superior sin más. No hay nada superior a la persona creada más que la persona divina”²⁴. Efectivamente, la persona es *lo* de más valor y *lo* más digno. Los juegos entre los hombres pueden exponerse descriptivamente, pero también cabe hacerlo de un modo axiomático, es decir, convertirlos en axiomas. Para Polo “lo mejor, claro es, sería hacer esta conversión de una manera completa, es decir, axiomatizar todo lo que se puede tratar programáticamente”²⁵, a pesar de que, como él mismo reconoce, esto es muy difícil. ¿Qué ventaja tenemos al exponer los juegos entre los hombres de un modo axiomático? Que no sólo conseguimos presentar el elenco de las cuestiones sino sobre todo su *íntima dignidad*, que es propiamente el significado de axioma y el modo en el que Polo lo entiende²⁶. Las ventajas son manifiestas, porque conseguimos el máximo rigor, ya que “la axiomática es el ideal del rigor científico”²⁷. Al igual que la metafísica –y más aún–, la antropología, como filosofía primera y ciencia suprema, debe poder axiomatizarse

23 Juan Fernando Sellés tiene un trabajo brillante en esta misma *Revista Empresa y Humanismo* que sintetiza la propuesta antropológica poliana con respecto a la economía, véase (2015). Por su parte, Falgueras Salinas, J. I. y Falgueras Soraren, I. han realizado una propuesta de fundamentación metafísica remota de la actividad económica sacando también ventaja de la propuesta filosófica de Leonardo Polo. Véase (2015) y (2016). Por último, Martínez-Echevarría, M.A. y Scalzo, G. han realizado un buen trabajo sobre los fundamentos antropológicos de la innovación en la economía y la empresa. Véase (2015).

24 “La persona es el *axioma puro*: axioma significa lo de más valor. Es lo superior sin más. No hay nada superior a la persona creada más que la persona divina”, Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 283. “La persona es el ser más digno que existe; es un ser libre, y llamado a la felicidad”. Polo, L. (1999), *Introducción a la filosofía*, p. 211.

25 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 22. A continuación realizaré una lectura desde la antropología trascendental del *Curso de teoría del conocimiento* de Polo, para mostrar la congruencia de todo su pensamiento.

26 “El programa nos presenta el elenco de las cuestiones, pero no nos muestra, por así decirlo, su íntima dignidad (justo lo que significa axioma)”. Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 24.

27 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 24.

también²⁸. Si la antropología puede axiomatizarse, es también muy posible que la ética se pueda. Si es posible hacerlo, entonces es conveniente que se haga.

Ante un planteamiento así, conviene primero rechazar la dificultad psicológica de no aceptar una teoría del hombre que no deje ningún resquicio, ya que conseguir axiomatizar a la persona humana y a su acción no supone un pensamiento cerrado, sino que, como se verá más adelante, implica la apertura misma del pensamiento y del ser mismo, pues se trata de axiomas que se co-implican entre sí *ad-extra*, *ad-intra* y también en la realidad *íntima* de la persona. Axiomatizar la antropología y la ética significa mostrar la íntima dignidad y el valor del hombre y de su actuar, lo cual es de obvia conveniencia en nuestra situación histórica.

Para Polo “un axioma no es un dogma. Un axioma es indubitable, absolutamente patente, y además tiene tal carácter por dignidad”²⁹. No reconocer axiomas en la antropología y en la ética conduciría a una teoría antropológica y ética poco digna; por eso axiomatizarlas es un asunto de dignidad y no de dogmatismo o de clausura. Parafraseando a Polo puedo decir que, por mi parte, lo que me molesta no es intentar una axiomática, sino no haber logrado aún una propuesta axiomática de la acción hiperteleológica del hombre con respecto al universo (la cual, como se verá más adelante, es una profundización en el axioma G y sus relaciones con los demás axiomas).

Para explicar la noción de axioma a la que aquí acudo conviene adelantar el primer axioma de los juegos entre las personas humanas, señalando que su claridad axiomática se mostrará no al inicio sino más adelante. El primer axioma de la teoría de juegos antropológica es que “se juega” (como las personas son muchas –una persona sola es absurdo–, cabe decir que ‘se co-juega’). Todo hombre juega. Podría sostenerse la tesis –una tesis no es axioma– de que “no hay ninguna necesidad de que el hombre juegue”, de modo que la teoría de juegos fuese contingente. Sin embargo, axiomatizar es decir a esto que no. Si bien el juego que el hombre juega no es necesario, sino libre, el hombre juega debido a una necesidad interna de su propio ser. No ser originario sino ser creado implica que el ‘jugar’ como *comienzo* es necesario y no depende del jugador; sin embargo, lo propio de ese jugar no es necesidad alguna sino libertad, pues en el caso de la criatura humana no es ser principal sino segundo,

28 Véase Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 24.

29 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 27.

es decir, libre. Insisto, en el caso del hombre no se trata aquí de una necesidad principal sino original. Una vez que se juega, que se es libre, no se puede jugar al margen de la libertad, no se puede jugar de otro modo que libremente. Se es necesariamente libre, pero el modo de ser libre no es necesariamente de un modo. Se puede jugar más o menos, bien o mal, pero jugar de otro modo es no jugar, sino un intento equivocado o ficción ideal. Por eso, decir que el juego humano es susceptible de una axiomática es afirmar que tiene carácter necesario, pero no al modo de la metafísica –que es necesitante– sino que ser necesario indica aquí que tiene carácter *radical*, es decir, que su propio ser con respecto al Origen es el jugar.

Como ya hemos señalado, para Polo “los caracteres más importantes de (la noción de) axioma (son): que su contrario es falso y que goza de una intrínseca necesidad. Esa intrínseca necesidad requiere la necesidad del antecedente, si lo tiene. En el caso del conocimiento humano el antecedente es *la persona humana*”³⁰, y en el caso de la persona humana es el Ser Pluripersonal divino. De ahí que pueda decirse que, a la luz de la antropología, sostener que el hombre no juega es falso, pues eso equivale a decir que no es, o lo que es lo mismo, que no se sabe *quién* es. En cambio, que juega es estrictamente radical en el hombre por no ser Origen sino *además*. Efectivamente, el carácter de juego es radical al hombre e indica libertad. Por eso, la noción de axioma está más en la línea de la dignidad que en la de la necesidad, y en el caso de la persona humana dignidad es libertad; en el caso de la teoría de juegos lo más digno es ‘jugar’. La comprensión necesaria de la axiomática al margen de la dignidad es fruto de lo que Polo ha llamado *la exageración de lo necesario*³¹. La necesidad es una modalidad de la dignidad y la libertad es otra muy superior: ser libre indica mucha mayor dignidad que ser necesario. La persona es superior a la cosa y al universo mismo.

Polo, como filósofo riguroso, procuró siempre abordar los diversos temas de un modo axiomático, aunque no siempre los expresase de esa manera, posiblemente para no abusar de ese modo de proceder y facilitar su comprensión pedagógica; sin embargo, no dudó en proponer los asuntos de mayor calado de un modo claramente axiomático. Tal es el caso de la *teoría del conocimiento* y de la *metafísica*, en los cuales el discurso axiomático es bien recibido y manifiesta la rigurosidad que Polo deseaba expresar. Los cuatro tomos del

30 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, pp. 35-36.

31 Véase Polo, L. (1999), *La persona humana y su crecimiento*, pp. 118-119.

Curso de teoría del conocimiento son la exposición de una propuesta axiomática. Por su parte, *El ser* y *El acceso al ser* son la exposición de los primeros principios como axiomas de la metafísica³².

Si bien Polo no ha expresado formalmente la antropología trascendental en términos axiomáticos, sí ha expresado con claridad que la antropología trascendental es la cumbre de cualquier axiomatización en la realidad creada. ¿Por qué no lo expuso formalmente así? A mi modo de ver, hay una intención pedagógica: para facilitar la comprensión de su propuesta después de varios ensayos insatisfactorios, ya que en la modernidad el término *axioma* ha sido monopolizado por la matemática con una gran connotación de *principalidad*, ajena a la antropología y a la ampliación que propone. En estricto sentido, tanto la matemática rigurosa como la metafísica axiomatizan en orden al criterio de *necesidad* antes que al de *dignidad*. Dado que, desde el planteamiento de Polo, la cumbre del saber humano es la antropología, no puede ser ésta menos rigurosa que la matemática o la metafísica. Sin embargo, el criterio de necesidad se muestra insuficiente para la antropología, por lo que conviene una comprensión axiomática más profunda, en la línea directamente del *valor* y la *dignidad*. Hay que decir que la antropología es también axiomática, pero no en el sentido de la necesidad, sino en el sentido de la dignidad: de la libertad y del don. Axiomatizar lo trascendental significa *acceder* a su intimidad, conocerla: descubrir y desvelar su valor, su dignidad. Dado que la dignidad es indemostrable, la labor de la antropología es *mostrar* la dignidad de lo más digno: la persona humana. Mostrarlo implica ampliar la noción de axioma a su significado original y más íntimo: lo más digno, lo de más valor.

Cabe preguntarse, ¿qué significa valor? En este asunto, Guardini está en la línea de Polo: “*Valor* significa que algo es digno de que sea; que se justifica su existencia; que es costoso, noble, alto. *Valor* es entonces expresión de algo que es positivo, con fuerza para plenificar. Designa aquello que eleva, que es rico de sentido... Cuanto más alto es el valor, tanto más diversas las posibilidades de su efecto”³³. ¿Qué es lo que más vale? Ser capaz. ¿Capaz de qué? De

32 “Con el hábito de los primeros principios se advierte el ser principal. Como los primeros principios son axiomas, al advertir que son extramentales se formula axiomáticamente la metafísica, lo que comporta una clara ventaja para la filosofía realista”. Polo, L. (2010), *Antropología trascendental* I, p. 110. También cuando dice: “Pues entonces el concepto tiene su hábito, el hábito conceptual, el juicio tiene su hábito, y el conocimiento del fundamento también tiene su hábito; al conocimiento habitual que se corresponde con el fundamento yo lo llamo hábito de los primeros principios, que son los axiomas de la metafísica”. Polo, L. (2008), *El conocimiento del universo físico*, p. 222.

33 Guardini, R. (2001).

lo más alto, *capax Dei*. Por eso dirá Polo que “coexistir es *además*. Sólo se coexiste si se es *además*. O, dicho de otra manera, sólo se coexiste si se vale”³⁴, porque ser *capax Dei* es ser *además* del Verbo. La persona es lo verdaderamente más alto, porque “persona no significa *unum in multis*, sino lo radicalmente superior”³⁵.

Polo también se refirió a la antropología trascendental indicando su carácter axiomatizable y distinguiéndolo de la teoría del conocimiento: “La axiomática del conocimiento humano no es la del ser, sino la de la operación (que no es la sustancia ni el acto de ser). Esta axiomática remite a una necesidad previa: la del ser humano”³⁶. Más aun, como ya hemos dicho, para Polo la persona es el *axioma* puro. También lo dice así: “Lo estrictamente axiomático es la persona. La persona puede estar muy mal dotada en recursos, pero su dignidad resplandece”³⁷. Y asimismo: “La persona es el ser más digno que existe; es un ser libre, y llamado a la felicidad”³⁸. Desde luego, Polo no es el único ni el primero que lo ha indicado. Por ejemplo, también para Tomás de Aquino la persona es lo más digno³⁹; y para Hans Urs von Balthasar la dignidad humana es la *doxa* del ser, el resplandor divino que brota en la intimidad humana⁴⁰.

De aquí se desprende que una teoría axiomática debe ofrecer, como parte de ella misma, una teoría del error, que consiste en no atenerse a los axiomas, es decir, su conculcación u oscurecimiento. Asimismo, debe ofrecer una teoría de la rectificación y de la ampliación o, en términos de libertad antropológica, una teoría del arrepentimiento y del perdón. Por tanto, la axiomática nos servirá para mostrar que las distintas teorías antropológicas, éticas y sociales no se distinguen tanto como se suele decir. La axiomática permite ponerlas todas en balanza desde el criterio de la libertad humana. Efectivamente, en la historia de la humanidad ha habido muchos y distintos declives de la libertad, tantos como personas, pero éstos tienen una explicación más sencilla de lo que parece, y no son tan desesperantes que no se puedan remontar. De una teoría de juegos antropológicos se espera que explique el declive de la libertad –lo

34 Polo, L. (1993), *Presente y futuro del hombre*, p. 199.

35 Polo, L. (1993), *Presente y futuro del hombre*, p. 168.

36 Polo, L. (2006), *Curso de Teoría del Conocimiento*, vol. I, p. 36.

37 Polo, L. (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 179.

38 Polo, L. (1999), *Introducción a la filosofía*, p. 211.

39 “Persona significa lo perfectísimo en toda la naturaleza”. Tomás de Aquino, *Suma Teológica*, I, q. 29, a. 3 co. Y también para el de Aquino persona significa lo que es completo y por sí subsistente en la naturaleza racional, es decir, la hipóstasis. Véase *Summa Theologiae* III, q. 16 a. 12 ad 3; q. 16 a. 12 ad 3; I, q. 30 a. 4 co.

40 Von Balthasar, H. U. (1992).

que llamo carácter de *sólo*⁴¹— sin faltar a la esperanza, lo cual sólo es posible desde una teoría de la esperanza que dé posibilidad de rectificación. Esta rectificación tiene que estar en la misma axiomática; si no, no sirve. De modo que la desesperación no se opone frontalmente a la esperanza, sino que esta última la acoge y la abraza. La rectificación personal es posible por el *ademasear* de su ser, pues “la axiomática no excluye el incremento”⁴², sino que éste es precisamente su clave.

En definitiva, ¿en qué se distinguen los axiomas de la antropología de los de la teoría del conocimiento y de los de la metafísica? Los axiomas metafísicos son *necesarios*, los de la teoría del conocimiento, siendo también necesarios (*ex supposito*), son además *proposicionales*⁴³; sin embargo, los axiomas antropológicos son radicalmente *libres*, la pura adverialidad del *además*. Los axiomas de la antropología son axiomas abiertos que no indican la última palabra, sino el sobrar de la realidad humana. Mostrar la viabilidad de la axiomatización de la antropología es especialmente relevante para la comprensión de esta propuesta. La inquietud que yace detrás de proponer una teoría de los juegos donales es responder a la pregunta: ¿en sociedad, es posible jugar sin detenerse?; si se prefiere, se puede plantear en términos filosóficos: ¿en el ámbito social, qué es la esperanza en el *orden del amor*?

Los principales textos de Polo sobre los juegos son los siguientes: “La veracidad del directivo”, publicado en *Antropología de la acción directiva*; “La ética” y “Las virtudes sociales”, en *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*; “La creación del ser humano”, en *Epistemología, creación y divinidad*. De menor relevancia es “La empresa frente al socialismo y al liberalismo” y “Ricos y pobres”, en *Filosofía y Economía*. Sin embargo, no es posible encontrar en estos textos una exposición clara de la axiomática completa, sino sólo brevísimos esbozos de los primeros dos o tres postulados, dependiendo del caso. A continuación, intentaré exponer mi propuesta de una axiomatización de los juegos en correspondencia con el pensamiento de Polo.

41 Véase Vargas, A. I. (2014).

42 Polo se refiere al Axioma D que en antropología se corresponde congruentemente con el *ademasear* del *además*, o lo que es, lo mismo con la *actuosidad* del acto. Sobre la congruencia axiomática de la teoría del conocimiento de Polo y su antropología se hablará más adelante. Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 29.

43 “Los axiomas de la teoría del conocimiento humano pueden expresarse sin excesivos inconvenientes en forma proposicional, ya que su necesidad es *ex supposito*. No ocurre así con los axiomas de la metafísica”. Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 36.

Antes de exponer esta axiomática de la teoría de juegos conviene adelantarla sintéticamente, de modo que se pueda comprender la interrelación de los axiomas y evitar cualquier pretensión de autonomía. Sumariamente la formulación axiomática es la siguiente:

Axiomas centrales

Axioma A o de la actividad: Se juega.

Axioma B o de la proximidad: Los jugadores (y las jugadas) son distintos.

Axioma C o de la convocatoria: Hay reglas.

Axioma D o de la alegría: Se gana jugando.

Axiomas laterales⁴⁴

Axioma E o de la compañía: No se juega sólo.

Axioma F o de la inconformidad: La siguiente jugada es la mejor.

Axioma G o de la situación: Hay un terreno de juego.

Axioma H o del enriquecimiento: Al jugar se juega más.

Axioma A: Se juega

Esta es la primera pregunta que conviene plantear: “¿Cuál podría ser el postulado elemental de cualquier teoría de juegos? Hay uno perfectamente claro: *se juega*”⁴⁵. Efectivamente, en una teoría de juegos “lo primero es que *se juega*, es decir, que el juego no se acaba”⁴⁶. No debe sorprender a nadie que Polo hable aquí de postulados y no de axiomas, pues, como se verá justo a continuación, Polo desecha el contrario de este postulado y con ello abre paso a una propuesta axiomática. Como ya hemos señalado, en el hombre jugar no es contingente ni tampoco estrictamente necesario, sino libre, y por eso se postula, para mostrar su libertad más allá de la necesidad, pero sin exclusión de ella. Afirmar que la persona es el *axioma puro* va precisamente en esta línea, pues que se juega remite a que se es jugador, a que la persona como libertad trascendental es la fuente del juego social. Es decir, que ‘se juega’ indica antropológicamente que la propia persona que se es, es *método* de la acción humana. Por tanto, no hay necesidad de demostrar que se juega y que se es jugador, pues todo ser humano es actividad en algún grado al margen de que lo

44 Que un axioma es lateral indica que es una profundización de algún axioma central y que en estricto sentido no añade nada sino que aclara su sentido y dignidad.

45 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 73.

46 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

quiera o no; es decir, que ‘se juega’ no es propio del ámbito de la voluntad humana sino que radica en el ser: si se es, se juega. Otro asunto es que el ser personal esté oscurecido o ignoto dada la condición libre de la actividad de su ser, pero la libertad de jugar nunca se anula u oscurece definitivamente, sino que ‘se juega’.

Dado que los jugadores son personas, más adelante se verá que no es válido postular que se juega solo y que el juego al solitario no tiene sentido. Del mismo modo que postular que no se es persona o no se es libre es taxativamente falso, también lo es que ‘no se juega’. En el ámbito de la intimidad humana –por ser co-existente– tanto la renuncia como el silencio tienen un carácter activo, o si se prefiere, des-co-activo, pero en ningún caso neutro. La renuncia al juego no es indiferente ni al propio jugador, ni a los demás jugadores, ni al juego mismo, sino que es un modo erróneo o deficiente de jugar, lo cual no significa “no jugar”, sino jugar mal y estropear el juego. Por tanto, al axioma A se le puede llamar el axioma de la *actividad*, porque indica que la existencia humana es siempre co-activa. Ensayar el contra-postulado ‘no se juega’ da lugar a la anulación del juego. Que *se juega* no se supone, sino que goza de una intrínseca necesidad que se corresponde con la co-existencia que le antecede. Postular que ‘no se juega’ es conculcar el axioma, pero de ningún modo es mostrar su veracidad.

Como señala Polo, el axioma *se juega* “es válido incluso en el juego de suma cero, porque si ‘no se juega’, no hay teoría que valga”⁴⁷. La primacía y fuerza axiomática del *se juega* está en la línea del axioma F (*la siguiente jugada es la mejor*). Un juego que termina no es juego ninguno, de modo que negar el primer axioma es negar el juego mismo y resignarse a la imposibilidad de las relaciones humanas y la libertad. Se juega en la medida en que el juego no termine nunca. Que *se juega* indica dualidad y pluralidad de jugadores, pues en el juego social nadie juega sólo; es decir, dado que el hombre es un ser social, que se juega indica que ‘en la sociedad se juega’. Por eso los juegos de suma cero o los llamados de suma positiva conculcan el primer axioma de la teoría de juegos, porque rechazan el *se juega* en la modalidad concreta de ‘todos juegan’. En estos juegos de suma cero o positiva no todos juegan, sino sólo unos cuantos, y si se juega se hace de un modo tan menguado que no es jugar ninguno. Postular que el otro ‘no juega’ es negar el juego mismo. En los juegos de la convocatoria ningún jugador sobra, ninguno está de más: *todos juegan*.

47 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 73.

Declarar que no se juega apunta a la versión deficiente del jugar mostrando su privación sobre la negación. Antropológicamente hablando, negar que se juega es negar la libertad, lo cual es imposible, pues a pesar de parecer enigmática, es axiomática. Negar el axioma A de la teoría de juegos es, en sociología, negar la sociedad misma, lo cual también es absurdo, pues la sociedad es obvia, como lo es la persona humana, y su pureza axiomática se desprende también de ella y de su gran dignidad. La sociedad no es pensable como *a priori* ni ajena al plano empírico, sino que es del orden de la manifestación que deriva del ser personal, y por eso cabe decir que *se juega*. Radicalmente hablando, que *se juega* equivale a que se es libertad, que se es persona y que ésta se manifiesta socialmente.

Por eso, dirá Polo: “la idea de competencia hay que matizarla mucho; arruinando al competidor se pone en peligro el *se juega*”⁴⁸. La sociedad entendida como juego descubre al otro no sólo como un competidor sino como *prójimo*, en una conexión que no se reduce a *tipos* sino que además es personal o, si se quiere, co-existencial. Ser prójimo en términos de teoría de juegos equivale a ser jugador, o si se prefiere, co-jugador. Si el otro es prójimo, entonces en la medida que juega, juega a mi favor, y convendría que yo jugase al suyo, de manera que el juego no termine nunca. De otro modo, “arruinar al contrincante no tiene sentido porque con ello el juego se termina”⁴⁹. En el tiempo, anular al otro es imposible, pues que ‘se juega’ prevalece axiomáticamente a pesar de su conculcación; así el jugar sólo disminuye sin eliminarse definitivamente. Que ‘se juega’ no se pone nunca en peligro definitivo mientras haya tiempo disponible, pues en el tiempo, que *se juega* es axiomático, aunque ciertamente no su actividad, o mejor dicho su actuosidad. Del mismo modo que la desesperación nunca ejerce el jaque mate sobre la esperanza, lo mismo sucede con la renuncia al juego sobre el jugar. En el juego de la vida no cabe jaque mate, pues todo menguar del jugar es prematuro. Jugar es mucho más que divertirse o que un estadio estético: jugar equivale a esperar, porque “el que juega espera, (y) por eso se atiene a la primera regla del juego: que no termine”⁵⁰. Que se juega equivale a esperar, porque un juego que se detiene, en estricto sentido, no es juego. Así entendido, el axioma A se puede formular así: el jugar no tiene término o, dicho de otro modo, ¡qué la fiesta no pare!

48 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 73.

49 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

50 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 131.

Corresponde al hombre tener iniciativa, como si el *se juega* no fuese sólo una condición dada, sino también un encargo: ¡Juega! ¡Mejora tu jugar jugando, no seas perezoso! Este primer axioma fundamental “está dirigido al sujeto, a la actitud de la persona ante la larga tarea que es vivir, ante el proyecto humano que es desarrollar su existir incrementando lo real. Lánzate a la vida, aporta, pon de tu parte, no te quedes corto”⁵¹. Se trata de un principio axiomático que va más allá de la necesidad de una norma. Es más bien una especie de mandato a la libertad, que es nativa en el hombre y que le dice “haz el bien y no te desentiendas”. Por eso Polo continua señalando que “este es el gran principio. ¿Es una norma moral en sentido estricto? Me parece que no. Es, más bien, la conexión de cualquier norma conmigo, pues la norma moral no es una instancia obligatoria que se yerga ante mí solitaria reclamando un cumplimiento forzado”⁵². El juego se identifica con la ética desde su origen porque exige responsabilidad y porque “ser ético es intervenir; el no intervenir no es ético”⁵³. Por eso, *se juega* indica que “lo ético es activo”⁵⁴, por lo que no cabe renunciar a la acción, al juego.

Si bien es cierto que ningún jugador juega del mismo modo, que unos lo hacen mejor que otros, e incluso que en algunos el juego es *prácticamente* nulo, sería equivocado pensar que no todos los jugadores juegan, y que hay algunos que no lo hacen. Por ser la sociedad una interconexión de personas, el jugar de cada una no es autónomo sino precisamente *dual*, de modo que ningún agente es indiferente al juego de los demás, y su exclusión es en detrimento de todos, pues cada jugador abre alternativas de juego a los otros, aunque sean pocas y de un despliegue reducido. El juego como co-operación es co-acción, pues no cabe pretensión de acción analítica al margen de los demás jugadores. El hombre no actúa sino que co-actúa, co-juega. En este sentido co-acción es acción interconexa, conjunta de todos los jugadores, acción dual que se distingue de la unilateral e incluso de la multilateral. En términos de juegos, analizar la acción es un reduccionismo monopólico irreal propio de pensar la complejidad desde la simplicidad, lo cual es injusto. Como señala Polo “el asunto es susceptible de una larga discusión en sus detalles. Pero en ningún caso se puede admitir que la sociedad sea un juego en el que no juguemos todos. ¿No cooperamos? Habría que romper la baraja, pero esto es imposible”⁵⁵. La no-coo-

51 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 160.

52 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 160.

53 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 177.

54 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 177.

55 Polo, L. (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 144.

peración no es más que una ficción ideal y su pretensión genera efectos secundarios negativos para el juego. En la exclusión no cabe crecimiento y por lo tanto tampoco juego⁵⁶. En el juego la exclusión da lugar a efectos perversos y, en definitiva, a la detención del juego.

Axioma B: Los jugadores (y las jugadas) son distintos

El axioma B dice así: *Las jugadas son tan distintas como los jugadores*. Tanto los jugadores como las jugadas son plurales y, por lo tanto, jerárquicamente distintas entre sí. La distinción entre los jugadores es axiomática. ¿Cómo se distinguen los jugadores? ¿Cuál es el criterio de distinción correcto? La formulación del axioma B es la respuesta: la diferencia entre los distintos jugadores (y jugadas) es *jerárquica*. Sin embargo, gracias a la libertad de destinación humana la jerarquía es dinámica y en ningún caso definitiva ni global; es decir, los jugadores crecen (o decrecen) y con ellos sus jugadas en interacción con los demás jugadores.

Como es claro, los jugadores no se distinguen numéricamente; un criterio empírico es insuficiente y, por lo tanto, sumarlos o restarlos es una reducción. Por eso, “en vez de número conviene hablar de *tipo*”⁵⁷: hay varios tipos de jugadores y de jugadas. Tanto los jugadores como las jugadas se distinguen con un criterio de jerarquía dinámico: unos juegan más que otros y unas jugadas son mejores que otras. ¿Qué significa que unos jugadores jueguen más que otros? En cada situación la capacidad de acción, tanto recibida como añadida, es superior o inferior a la de otros jugadores, y en ningún caso es igual. Por tanto, al jugar, los jugadores no se enriquecen por igual ni tampoco del mismo modo. ¿Qué significa que unas jugadas son mejores que otras? Una jugada no es sólo distinta de la otra, sino que una es más juguetona que la otra en tanto que abre más y mejores jugadas futuras, y en ningún caso es igual: la mejor jugada es la que da más juego en *interconexión* con las de los demás jugadores. Se trata de diferencias intrínsecas: unos jugadores son más actividad que otros y unas jugadas activan más que otras. Como se ha dicho antes, en el jugar no cabe pasividad, sino más bien mayor o menor actividad.

56 No hay auténtico desarrollo en la exclusión: “El tema del desarrollo coincide con el de la inclusión relacional de todas las personas y de todos los pueblos en la única comunidad de la familia humana, que se construye en la solidaridad sobre la base de los valores fundamentales de la justicia y la paz”, *Caritas in veritate*, n. 54.

57 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 145.

Las acciones humanas son el jugar; y las jugadas, lo modificado de la realidad en tanto que *alternativas* disponibles. Es la distinción entre la actividad humana y el producto cultural elaborado que se integra continuamente en el *plexo* como terreno. La distinción poliana del *disponer* y lo *disponible* está precisamente en esta línea. Si bien el jugar no se conmensura con las jugadas, el axioma de la *distinción* de jugadores (y jugadas) no indica sólo la distinción entre jugadores y jugadas, sino más aún la distinción entre los jugadores y la distinción entre las jugadas. Así, que un jugador sea mejor que otro no indica exclusión, sino precisamente juego, pues la ausencia de distinción conduciría a la uniformidad de jugadores, y con ella a la uniformidad de jugadas, que es el monopolio: un solo jugador y ninguna jugada, la muerte del juego. Así, la distinción abre paso a la *ayuda* y al *enriquecimiento* de los jugadores. Si un jugador es mejor que otro, y todos se distinguen, entonces “todos juegan a favor de todos”, y las alternativas se abren en abanico pues ninguno es definitivamente mejor que otro. La distinción implica auténtica *colaboración* en la línea de una integración social cibernética. Desde el axioma B se supera la limitación de la noción de *rol* definido y se amplía a la de *prójimo*, ahora entendido –además– como *co-jugador* que se añade al juego, y con él, su abanico de alternativas de juego (jugadas disponibles). De este modo, el axioma B indica antropológicamente que también las demás personas con las que se juega son *método* de la acción humana.

La distinción de jugadores y jugadas conduce a la comprensión del juego como un encargo en el que el jugador se añade, él con sus jugadas, al juego social. Cada jugador nuevo amplía el abanico de jugadas de los demás jugadores y, a la vez, añade sus propias jugadas enriqueciendo así el juego. Puesto que un jugador es pura novedad añade al juego y a los demás jugadores jugadas insospechadas, de modo que la novedad del juego radica en sus jugadores. Por eso, cuantos más jugadores jueguen el juego social más se multiplicarán las jugadas, y la posibilidad de obturación y muerte del juego se reducirá; sin embargo, como es obvio, el esfuerzo por *sincronizar* dichas alternativas es superior. Un nuevo jugador significa un don para los demás jugadores, pues despliega la capacidad de jugar de cada uno, enriqueciendo tanto el presente como el futuro del juego. El ingreso de un jugador al juego es siempre una oportunidad de más juego y, al contrario, la disminución de jugadores o de jugadas disponibles conduce al aburrimiento y a la obturación de juego futuro. Dejar a alguien fuera del juego es lo más *indigno*; quien dice “tú no estás invitado al juego” se excluye también a sí mismo del juego, pues si no es capaz de reconocer la *dignidad* del otro como jugador también oscurece la propia dig-

nidad⁵⁸. Por eso, tanto mis jugadas disponibles y mi propia condición de jugador (el jugar), como los demás jugadores, adquieren desde el axioma de la *proximidad* un carácter de encargo que me compromete. Que la existencia humana en el tiempo es co-activa significa que todo hombre juega, o si se quiere, que todo hombre se la juega. El juego y la responsabilidad no están reñidos, no son cosa separada, sino que la responsabilidad es juego. Por eso, que *se juega* es un *compromiso* cibernético-existencial. Mi jugar no es ajeno al de los demás jugadores ni a las jugadas disponibles, y declarar mi autonomía como jugador es estropear el juego. La noción de prójimo remite a la de co-existencia⁵⁹, que es donde el problema de lo uno y lo diverso puede alcanzar solución, pues la distinción entre los hombres indica proximidad y ésta indica *dualidad* y la dualidad riqueza.

La riqueza y el monopolio no son compatibles, porque la ganancia radical es donal y no se consigue en soledad, sino más bien jugándose con otros y más aún con Dios como jugador Trascendental. Salvo Dios, los jugadores no son definitivamente superiores unos a otros sino que, como señala Polo, “si hay una pluralidad de personas de la misma especie, entonces hay una pluralidad de tipos. Y eso quiere decir que en algo una es superior a la otra y en algo la otra es superior a la primera”⁶⁰. Por eso, “el igualitarismo craso es una necedad; sin duda, unos hombres son mejores que otros en algo, y ninguno es superior en todo”⁶¹. Para evitar confusiones, cabe decirlo con Polo de un modo taxativo: “Entre los seres humanos la jerarquía pura no cabe”⁶². Efectivamente, la comprensión del otro jugador como alguien mejor y alguien peor es una invitación a la *colaboración*, al trabajo en equipo; es, en definitiva, una *oportunidad*.

Sin embargo, cabe preguntar: ¿en qué es mejor o peor el otro y en qué soy yo inferior o superior?, ¿a quién debo hacer el bien y a quién debo pedirselo? Ésta es la pregunta por el prójimo que no se responde sino en dualidad abierta. Por eso dirá Polo que “el problema social es un problema intrínseca-

58 Piénsese, por ejemplo, en el aborto o en la eutanasia, que significan una pérdida de energía social, pues cada persona es un proyecto que, en ese caso, nos perdemos todos. Lo mismo sucede con el desempleo juvenil, que indigna y obtura el futuro, lo cual es principio de desesperanza.

59 La noción de prójimo es la manifestación social del abandono del límite mental en su tercera dimensión: el ser personal. Es decir, la manifestación social del ser personal es el descubrimiento del prójimo.

60 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 76.

61 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, pp. 144-145.

mente ético. El problema social tiene que ver con la consideración del otro como prójimo⁶³, lo cual remite a la ética, mientras que la respuesta a la pregunta de *quién* es mi prójimo remite a la antropología, pues sólo desde ella se reconoce al otro como digno de amor, es decir, como esencialmente valioso y radicalmente distinto, con un *nombre* propio⁶⁴: prójimo y persona son duales al modo en que lo son la ética y la antropología. El otro como ‘prójimo’ tiene entonces dos vertientes, una ética y otra antropológica: el otro es como yo sin ser yo mismo. Por eso, conviene que al prójimo le rinda honor promoviendo su juego, jugando a su favor⁶⁵. Desde el prójimo se abandona la *extrañeza*, el miedo disminuye y se abre paso la comunidad de almas⁶⁶. La invitación, pues, del axioma B es: ¡juega a favor del otro porque los demás juegan a tu favor!

Como ya hemos dicho, si se juega, “arruinar al contrincante no tiene sentido porque con ello el juego se termina”⁶⁷. Por el contrario, es conveniente elevar su destreza atravesando de sentido donal la superioridad de una jugada sobre otra. La mejor jugada es la que más enriquece al prójimo, dando lugar a un *feedback* positivo o a un círculo virtuoso que lo dispone a ser un mejor jugador. Esto equivale a afirmar que *la peor jugada es el jaque mate*. Este es el punto en el que el axioma B conecta con el F, pues aunque el juego donal es el verdadero modo de jugar, *no* hay en él garantías de éxito. El juego creciente de los jugadores da lugar a una amplia diversidad de jugadas disponibles, que no pueden ser de ningún modo las mismas, sino todas ellas distintas entre sí. Por el contrario, anular a los competidores obtura las jugadas hacia un juego meramente digital o maniqueo, disminuyendo la productividad social. Con un juego así, digital, ciertamente se reduce la complejidad y el riesgo a corto plazo, pero como lo que interesa es que el juego no termine, lo más conve-

62 Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 146.

63 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 80.

64 Para responder mejor la pregunta por el *quién* en nuestra situación histórica de alta complejidad es conveniente abandonar los límites objetivos (territorio, lengua, profesión, raza, sexo, etc.) para descubrir proximidad en orden a la vocación personal (*ordo amoris*, el don personal) lo cual permite pensar en una sociedad, un gobierno y una economía mucho más flexible, horizontal, transversal y en definitiva libre. ¿Quién es pues mi prójimo antropológicamente hablando? Quien más comparte mi vocación personal, con quien más se cruza mi camino. Así, la respuesta sobre el prójimo es una actividad sumamente dinámica: co-existente en sentido intersubjetivo. Por eso propongo la *convocatoria* como el modo de hacer política a la luz de la antropología trascendental.

65 Véase Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 145; Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 76.

66 La noción de prójimo (radicada en la noción de persona como carácter de *además*) de Polo reduce el carácter enigmático de la *extrañeza* orientándola hacia la relación esperanzada que convoca. Véase Bauman, Z. (2009).

67 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

niente es optar por la alternativa que abra el abanico y dé lugar al futuro inesperado, a un *futuro sin desfuturizar*⁶⁸. Por eso, este axioma “hace al hombre capaz de no desconcertarse con lo nuevo, de no echarse atrás ante el riesgo. El futuro no es el lugar del miedo, sino de lo nuevo, y por lo tanto, de la contextualización renovada, de la reorganización”⁶⁹.

Si el juego termina cuando sólo aparece disponible una jugada, el reto del juego social es, por tanto, encontrar las jugadas que disminuyan la marginación y enriquezcan más a los demás jugadores, con la esperanza de que correspondan dando lugar a un juego de crecimiento irrestricto. Aquí la conexión con el axioma D es manifiesta: conviene jugar abriendo el juego. Actuar en este sentido da lugar a la adquisición de *virtudes*, que son siempre compartidas socialmente, e imposibles al margen de la distinción y la proximidad. Por el contrario, la entropía social aparece cuando la virtud es excluida de la producción social. La modernidad intenta una ética de normas y también una ética de los bienes, pero olvida la ética de las virtudes y, sobre todo, el criterio jerárquico y el sentido personal que la antropología da a la ética⁷⁰. Concentrarse sólo en las jugadas omitiendo a los jugadores de las jugadas es una reducción en la teoría de juegos que disminuye su dinamismo: es la conculcación del axioma B.

Considerando que ninguno de los jugadores o jugadas es definitivamente superior o inferior, en la medida en que se consigue ordenarlos jerárquicamente se alcanza el ideal de la cooperación (que en ningún caso es definitivo, sino creciente), y de este modo todos los jugadores y todas las jugadas juegan a favor de todos. Entendido esto desde la noción de *prójimo*, el ideal de cooperación no tiene sitio sin la participación de todos los jugadores, pues, como se ha dicho, la cooperación en el juego es dual y, en consideración a la dignidad de los jugadores, la coordinación es un *reto* que no termina. Por lo anterior, más allá de idealizar la cooperación, el axioma B invita a buscarla con esperanza. Así, la sociedad como un sistema libre y abierto, o una estructura estructurante, es posible gracias a la *coordinación unificadora* de jugadores y jugadas en niveles distintos en la búsqueda de una mejor sincronía. Unificar las jugadas es, a su vez, un juego al que también *se juega*, lo cual remite tanto al

68 Así es como Leonardo Polo describe la libertad trascendental: “futuro sin desfuturizar”. Véase (2010), *Antropología trascendental*, I, p. 227.

69 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 395.

70 La exclusión de las virtudes reduce la ética de normas a una ética normativista y la ética de bienes a una ética hedonista.

axioma C como a una teoría que lo trascienda: *los juegos teándricos*⁷¹. La necesidad del *diálogo* se hace patente, y también un régimen basado en el juego del *mandar y obedecer*⁷², que indica dualidad.

Axioma C: Hay reglas

Que *hay reglas* es el tercer axioma de la teoría de los juegos éticos⁷³, pero también se puede formular así: *los jugadores (y sus respectivas jugadas) son insustituibles, pero también unificables*. Es decir, ningún jugador sustituye a otro y las jugadas de un jugador no las puede jugar nadie más. Cada jugada corresponde a un jugador en concreto y no a otro. Por eso ningún jugador es provisional, desechable o sustituible. Por tanto, no procede hacer una selección de jugadores; tampoco una criba social, ni un empalme de roles, porque, como es claro, la axiomática general se conculca. Por eso, la conculcación del axioma C da lugar a la complejidad inabarcable⁷⁴ y a la entropía social⁷⁵. Globalizar a un jugador es un error de principio. Por más que un jugador sea superior a otro, no puede jugar las jugadas de otros, y pretenderlo conculca que *se juega* confundiendo el axioma B con el C, y da lugar a una interpretación negativa de la distinción entre los jugadores más allá de su condición de prójimo; eso conduce al conflicto social: cuando unos quieren jugar por otros estropean el juego, lo limitan y abren paso al monopolio. Es cierto que los grandes jugadores juegan mejor que los demás, pero son incapaces de jugar las mismas jugadas que los otros, pues cada jugada refiere a un jugador concreto en un momento y espacio determinado. Los mejores jugadores no pueden *tirar* a los demás jugadores, ni a sus jugadas, ni al tablero (terreno) general. Comprendido esto, la noción de prójimo como jugador dual o co-activo se fortalece y, con ello, se impide una interpretación incorrecta del axioma D. Antropológicamente hablando el axioma C indica que la persona que se es, es *co-método* con las demás personas, es decir, las personas humanas co-existen intersubjetivamente.

71 Véase Vargas, A. I. (2017a).

72 Polo explica esta dualidad en: (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, p. 145; (2012), *Filosofía y economía*, pp. 399-413.

73 Véase Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130; Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 336.

74 Así es como Habermas sintetiza nuestra situación histórica. La traducción literal de *unübersichtlichkeit* sería “inabarcabilidad”, aunque la traducción de Ramón García Cotarelo prefiere “impenetrabilidad”.

75 “La sociedad depende de las alternativas de todos; si la alternativa sólo es de uno, se desencadena la entropía social”. Polo, L. (2003), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 83.

Las jugadas disponibles son reglas que dependen tanto de los jugadores en juego como de la sincronía de las jugadas y del terreno de juego. Así pues, la acción humana se dispone en orden al grupo social y a los recursos, pero nunca al margen de ellos. De este modo se indica que “no hay juegos caprichosos. Y por eso el amor a la norma comporta el sentido lúdico de la vida”⁷⁶. Es decir, tanto elaborar continuamente las normas como seguirlas es parte central del juego, y por eso conviene que las normas sean lo más abiertas –y dinámicas– posible en referencia al dinamismo de los jugadores y sus jugadas. El interés por el juego se consigue en un juego reglado; de otro modo se mata el interés. No interesa jugar un juego sin reglas, porque se vuelve aburrido⁷⁷. Por otro lado, también es claro que el interés no se puede conseguir sólo por la una vía normativa, pues –como solía decir Polo– ‘el interés por el interés carece de interés’.

Comprender que tanto los jugadores como las jugadas son insustituibles significa ver que las reglas son dinámicas entre los jugadores y sus jugadas; ninguna de ellas es fija porque tampoco lo son los jugadores, que crecen continuamente en su jugar y, porque también continuamente unos y otros ingresan y abandonan el juego, es decir, nacen y mueren. Así, la naturaleza y la dignidad de los jugadores (y sus jugadas) son una regla para el juego en tanto que unificarlas es parte del reto del juego; es el reto de aceptar en el juego a los demás jugadores y a sus jugadas, más aún, es incluso aceptar el jugar que son, pues los jugadores, y no sólo el modo en el que juegan, son regla metódica para mí. En estos juegos éticos no caben reglas fijas sino similares a la noción de *prójimo*, que implica una constante búsqueda que no cabe agotar; rediseñar y redescubrir las reglas del juego es un reto constante que no alcanza culminación; es decir, no hay regla perfecta ni definitiva. Así se ve que las reglas siempre son mejorables, como lo son los jugadores. Por el contrario, considerarlas como estáticas es la pretensión de un éxito prematuro, que no sólo conculca el axioma A y el lateral F, sino sobre todo el D. Si las reglas se fijan, el juego se atasca y pierde agilidad, y por eso no conviene aferrarse a las reglas. Las reglas o normas del juego deben ser dinámicas y ese es su sentido positivo, porque entonces son la estructura que unifica tanto a los jugadores como a las jugadas, dando lugar a más juego, de mayor alcance y riqueza.

76 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

77 Véase Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 166.

¿Cómo saber cuáles son las mejores reglas para cada situación? Las reglas que mejor articulan sincrónicamente las jugadas disponibles de los jugadores serán las mejores, y por ello conviene estar dispuesto a abandonar aquellas que limiten el juego. Es decir, las mejores reglas unifican mejor las jugadas porque le dan un canal adecuado al juego que se traduce en mayor libertad para los jugadores. Gracias a que las jugadas son unificables, las normas previenen la entropía y la detención al dar juego a todos los jugadores. Las reglas positivas consiguen dar más juego porque el juego se unifica con reglas: el jugador superior juega unificando al inferior, dándole juego, *ayudándole* a crecer como jugador, y al crecer éste da juego también al superior. Las reglas son dinámicas, nunca definitivas. Más allá de las normas hay una *normalidad*, un espíritu de las normas que no es detención sino crecimiento. Esto significa que lo más normal en el hombre es crecer, por eso el axioma D es superior al C. La sociedad es un sistema abierto y además libre. Así se destaca de nuevo la superioridad de la antropología, porque “la vida ética es una vida normada de acuerdo con el ser más, no con ser el que eres, no con el ser ya”⁷⁸. El juego ético no es sólo presente, sino *presente y futuro*.

Insisto, el dinamismo normativo significa también que las “reglas están incorporadas al mismo funcionamiento del juego”⁷⁹; es decir, descubrir las reglas y establecerlas es precisamente parte del juego mismo. En esto, como en todo lo relacionado con los juegos, los niños son ejemplares. Para ellos jugar significa establecer las reglas del juego: ‘no se puede salir de esta línea’, ‘hay que contar hasta tres antes de’, etc. Las reglas están a merced del juego y no al revés, de modo que son mejorables en la medida en que se juega. Por su parte, romper las reglas es una modalidad de jugar mal o jugar poco, de no saber jugar. “De ahí que –Polo diga que– conculcar las reglas, hacer trampas, convierte el juego en una actividad fastidiosa”⁸⁰. El juego absorbe las reglas porque las reglas son parte del juego. El juego no se reduce a reglas, pero las reglas son axiomáticas para el juego, pues sin ellas no cabe jugar: sin ellas el juego se sale de control, pierde interés y se desvanece. Por eso, que haya reglas es un axioma que elimina el carácter frívolo o romántico del juego. Para Polo, “el juego es serio por la regla. Incurrir en trampas en un juego significa dejar de jugar. Comete trampas quien no tiene afición e interés por el juego, sino que quiere probar su astucia contraviniendo la regla”⁸¹.

78 Polo, L. (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 123.

79 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 105.

80 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 105.

81 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 106.

En la misma línea, pretender regularlo todo es también un modo conculcar este axioma desvinculando el axioma C del D. Buscar un juego basado sólo en reglas es un abuso que anula la actividad del juego, su libertad. Este es el caso de Wittgenstein, que al abusar del lenguaje da lugar a un positivismo lógico que sustituye al sistema por la ficción. Así, el juego de la vida se sustituye por una pluralidad de juegos lingüísticos, se abandona el realismo y el nominalismo se repone⁸². Hoy en día el juego social en muchos países occidentales se encuentra obturado por la sobre-regulación, que pretende garantizar el éxito por un deseo de seguridad descontrolado en el que el crecimiento es el principal afectado, y la situación se describe como detención de la iniciativa humana. Los jugadores se atan las manos a sí mismos para conservar *lo que hay* y el juego se detiene.

“Conocer esas reglas, en parte propias de la sociedad actual (sociedad de servicios, postindustrial, telemática, de la información) es conveniente para jugar adecuadamente en ella. De otra manera se jugaría al azar, al buen *tum-tum*, lo que no es propiamente jugar”⁸³. Las reglas son a su vez una teoría del control, y la esperanza no es ajena a ella. Las reglas orientan la energía del esperar controlándolo, dando cauce a su dinamismo y permitiéndole que gobierne sobre las energías inferiores. Así, las reglas son el canal que libera la energía humana. Las reglas son medios y, por tanto, no conviene conformarse con ellas, sino conectarlas⁸⁴. Por eso conviene unificar las reglas con los fines y más aún con las personas, de modo que no sean estáticas. De esa manera, entre los hombres la unificación es sobre todo *convocatoria*: libre invitación al juego común. A los jugadores se les convoca y, a más convocatoria, más se juega. Se convoca jugando, y al jugar se convoca. Como ningún jugador es definitivamente superior a otro, la convocatoria es labor de todos, porque en el juego social con-vocar es co-jugar y co-jugar es dignificar, descubrir al otro como prójimo, como co-jugador. Por eso al axioma C se le llama también *el axioma de la convocatoria*.

Las reglas entendidas así, como recursos, son un enriquecimiento de los jugadores y un enriquecimiento del juego. Dado que la convocatoria no es garantía de juego, jugar es *riesgo*, porque la ganancia –que es el mismo jugar creciente– no está garantizada. A pesar de esto, la hiper-regulación no es alter-

82 Véase Polo, L. (2008), *El conocimiento del universo físico*, p. 57.

83 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, pp. 131-132.

84 Véase Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 128.

nativa de juego. Una vida totalmente reglada no es vida; sin embargo, la regla es la que permite aspirar a juegos más complejos y admitir a más jugadores. Sin la regla es imposible jugar. Las reglas son axiomáticas para el crecimiento humano, son la norma que remite a la normalidad. Por eso dice Polo que “sólo una inteligencia infinita es capaz de prescindir de reglas. Las inteligencias limitadas, por el contrario, se caracterizan por atenerse a pautas: caen, digámoslo así, en ciertas rutinas”⁸⁵ que les son muy convenientes para seguir jugando. De modo que cuando el axioma C está tensado por el D, la regla es sólo la conquista parcial en el camino hacia la cumbre y nunca un éxito definitivo: “cualquier regla... será un aspecto parcial de la racionalidad...y no su racionalidad completa”⁸⁶. El juego dionisiaco de Nietzsche es un ejemplo de conculcación del axioma C, pues al no ser partidario de las normas, no puede más que concebir al otro jugador como un adversario en un juego en el que la trampa es inevitable⁸⁷.

Desde aquí se abre una *sociedad del don*, porque como hemos dicho, la convocatoria regula y controla el crecimiento de la esperanza y del ser esperanzado. Comprendida donalmente, “la convocatoria es la sociedad”⁸⁸ misma. Descubrir al otro como prójimo es descubrirlo como persona, como *co-jugador*. Por eso el prójimo no es sólo receptor pasivo, sino regla metódica para los demás jugadores. Como señala Polo, ‘el prójimo no es el destinatario de la donación tan sólo como receptor. La donación mira, ante todo, a la dignificación, y excluye la posibilidad de que los demás no sean dignificables’. Esto mismo regula el contenido del don. En teoría de juegos el contenido del don es el contenido de la jugada regulada desde la convocatoria. Así, la jugada que más beneficia al otro es la que más con-voca, porque le dignifica más. Se ve así que la dignidad es, en definitiva, el ser personal mismo, la vocación. Jugar a la convocatoria es, por un lado, negarse a detenerse, y, por otro, no cansarse de dar. Si se convoca, se atrae todo hacia la vocación de cada uno en dualidad con la de los demás, es decir, la búsqueda de una sincronía de sentido de la acción humana. A mayor conocimiento del tipo de juego del otro, mayor coordinación; a mayor conocimiento de la vocación del otro, mayor convocatoria.

Más aún, el problema moderno de ¿quién dicta las reglas? y ¿qué sentido tienen? Es posible resolverlo renovadamente desde la convocatoria. Desde un

85 Polo, L. (1995), *Introducción a la filosofía*, p. 216.

86 Polo, L. (1995), *Introducción a la filosofía*, p. 66.

87 Véase Polo, L. (2005), *Nietzsche como pensador de dualidades*, p. 267.

88 Polo, L. (1993), *Presente y futuro del hombre*, p. 192, nota.

esfuerzo de unificar libremente las libertades y sus alternativas de despliegue. Por eso, además del *diálogo* y la *amistad* propia de prójimos se precisa la *donación*. La unificación de libertades sólo es posible desde el Amor que las conoce y las llama por su nombre personal. Por eso, entre los hombres, *el juego no consiste en llamar, sino en con-vocar*.

Axioma D: Se gana jugando

Si bien la mejor formulación del axioma D es que *se gana jugando*, puede ser más comprensible formularlo así: *el jugar de los jugadores es irrestricto*. Efectivamente: si fuese limitado sería contradictorio con el juego, sería un jugar sin ser juego, tal como sucede en los juegos de suma cero o los del equilibrio. Por eso un verdadero juego es aquel en el que se gana jugando: en el jugar *ya* se hace presente la ganancia, pero al no ser definitiva abre más juego y con él la esperanza de ganar más; es un *ya, pero todavía no*. En el juego esperanzado el ganar no es suficiente: la ganancia trasciende al juego y el ganar es trascendente. En estos juegos la ganancia ‘no tiene fondo de saco’, no cabe ganancia objetiva final. Para los jugadores cualquier triunfo prematuro es insuficiente. Notar la insuficiencia de los juegos materiales, o si se quiere sensibles (ya sean suma cero o positiva), es trascenderlos jugando un juego más elevado. En el juego social no cabe límite y el límite es la detención del juego. En sociedad la limitación de los recursos sensibles es parte del juego, lo alienta y lo anima, y advertirlo es precisamente el juego social en cuanto ético. Por tanto, el juego social no se reduce a los recursos sensibles. Notar esta limitación es una invitación a abandonarla, a jugar más allá del límite y de los meros recursos sensibles. Que un jugador diga “no puedo jugar más” es inadmisibile: si se juega se sigue jugando.

¿Qué es jugar? Jugar es no necesitar, jugar es libertad, nadie juega por necesidad, sino que el juego trasciende la necesidad. Jugar es dar juego. De modo que al jugar se gana abriendo más juego. Dado que nadie juega sólo, jugar es esperanza, porque la ganancia, siendo novedosa, está en poner en marcha el jugar de los jugadores. Aquí se ve la conexión entre el axioma B y el C y, sobre todo, el A y el D. Los jugadores juegan para ganar, y la ganancia nunca es la misma, porque la ganancia es la novedad del juego. Se juega para ganar y se gana jugando. Ésta no es una falsa pretensión. Si se juega, se juega para ganar; nadie lo hace para perder. Si se sabe de antemano que el juego no se puede ganar, entonces no se juega. Lo mismo pasa si se sabe de antemano que otro hace trampa y rompe las reglas, pues entonces se abandona el juego, porque un

juego así no es juego, ya que no se puede ganar porque no están claras las reglas. De ahí que convenga no perder de vista el axioma D que tensa toda la vida humana. Por eso dirá Polo que “la vida es ganar (no digo triunfar) o no es humana. Ganar significa que el hombre va de menos a más”⁸⁹. Jugar equivale entonces a crecer.

La uniformidad no es buena señal de salud social. Que los jugadores piensen y jueguen igual es una enfermedad del juego. Los jugadores ganan si son prójimos entre ellos, si hay colaboración y ayuda, y esto sólo es posible desde la distinción. Del mismo modo que hay que aprender a jugar mejor, hay que aprender a ganar más y para eso se requiere ayuda y que la ayuda no sea definitiva: “el ser que gana ha de entenderse a sí mismo como un sistema abierto... arbitrar la consecución de subsidios permanentes es un pésimo acuerdo social”⁹⁰.

Si al jugar deo de ganar el juego se estropea⁹¹. Es lo que pasa en los juegos de suma cero o los de suma positiva, en los que la pérdida es inevitable, ya sea total o parcialmente distribuida. En cambio, en el juego esperanzado todos ganan pues todos co-juegan. Todos los jugadores son beneficiarios del juego. El juego de la convocatoria es el juego en el que todos ganan. Por eso al axioma D se le llama el axioma de la *alegría*, porque al ganar se excluye el carácter de *sólo*. No hay necesidad de repartirse la ganancia o de que uno se lleve todo. La convocatoria es el juego de la riqueza y la innovación, porque el jugar de los jugadores es irrestricto. Esto sólo se llega a comprender en el juego a medida que se entiende el carácter de *además* de los jugadores en tanto que *ademaseable*, es decir, que se es *co-jugador*, lo cual exige el abandono del límite mental, del pensamiento exclusivamente objetivo⁹².

No se juega por jugar, “ni siquiera el jugador empedernido juega por jugar”⁹³. *Se juega para ganar*. Es decir, la ganancia no es terminal. No cabe ganancia definitiva, sino que la ganancia es el mismo juego en tanto que nunca termina. Ganar desde el juego mismo es una ganancia irrestricta más allá del límite. Si bien en los ensayos de juego que realizan los niños es necesario objetivar la ganancia, en los juegos de la vida social esto no es conveniente, más

89 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 99.

90 Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 99.

91 Véase Polo, L. (1997), *Antropología de la acción directiva*, p. 73.

92 Sobre el método del abandono del límite mental, véase Polo, L. (1993), *Presente y futuro del hombre*, p. 158 y ss.

93 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 182.

aún, hacerlo conculca directamente el axioma D. Polo lo expresa de este modo al referirse a los juegos ficticios de los niños⁹⁴: “Así como no existe un juego sin reglas tampoco existe un juego sin *objetivo*. El objetivo tiene mucho que ver con el ganar... Se tiene que *objetivar* el juego, sólo así jugarán realmente”⁹⁵. En cambio, no objetivar el juego de la vida abre la puerta a la esperanza y a que el juego nos trascienda. Por eso dirá Polo que “el hombre con objetividad sana toma la vida como un juego”⁹⁶. Ganar es el objetivo del juego, pero es un objetivo *no objetivable* porque consiste precisamente en *que el juego no se detenga*. Más que ganar el juego cabría decir que el juego se va ganando sin alcanzar culminación, pues el juego es un juego que nunca termina. Podríamos decir entonces: deja que el juego se *eternice*. Desde el axioma D se ve que el bien *no es un dato* sino el mismo crecer. Por eso, el axioma D anula el *principio de resultado* trascendiéndolo, dejándolo atrás.

En los juegos sociales el objetivo consiste en abandonar el objeto del juego *dándose*. Darse en el juego es dejarse ganar *jugando* a favor del otro, ayudándole a crecer *creciendo*, dando juego. Es decir, no reduciendo el juego a la ganancia. Este es el juego de la hiperteleología y la convocatoria: el amar donal. Por eso es muy serio lo que Polo dice al respecto: “Donar es dar sin perder, la actividad superior al equilibrio de pérdidas y ganancias: el ganar sin adquirir o el adquirir dando”⁹⁷. Sólo en los juegos de la convocatoria cabe el crecer sin detenerse, dar sin perder. Que el juego no se detenga es posible si se es *fiel* al juego, “pues la fidelidad alcanza a ser ella misma al excluir las intermitencias”⁹⁸. La esperanza es la fidelidad siempre al día: *aggiornamento, il gioco costantemente aggiornato*. “Por eso, la actividad esperanzada es un juego que no agobia: un juego alegre al que cabe apostar porque todos ganan. El último elemento de la esperanza es la alegría. Incluso de ella deriva la alegría del universo”⁹⁹, en este caso del terreno de juego.

El *error* en las jugadas está contemplado en el axioma D, pues si se gana jugando, cualquier error es parte del mismo juego, y ya está presupuestado en el jugar. ¡Que se ha quemado el pastel de cumpleaños! Hago de la tragedia un juego, una broma, y hacemos más fiesta porque en la convocatoria no cabe

94 Véase Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 106.

95 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 194.

96 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

97 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 242.

98 Polo, L. (1994), “El concepto de vida en Mons. Escrivá de Balaguer”, p. 168.

99 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 209.

juego perfecto, sino *perfectible*. Más aún, el axioma D muestra que el juego no puede culminar en sí mismo, por lo que exige un *meta-juego* que, sin ser ajeno a los juegos de la convocatoria (juegos en el tiempo), esté más allá de él (más allá del tiempo). Es decir, los juegos humanos no son autosuficientes sino que están abiertos a otros trascendentales (pues su apertura es *orientada*). Por tanto, este axioma indica también que todo error en el jugar cabe integrarse en el juego como *más* juego (gracias a la asistencia del juego trascendental), como parte del juego mismo, pues todo fracaso es prematuro en los juegos de convocatoria. Por eso, sin dejar de considerar que todos los axiomas se exigen entre sí, el axioma D es superior a los demás, y también por eso cabe llamarlo el *axioma de la alegría* (corazón de la esperanza), porque abre el juego humano de la convocatoria a un juego trascendental.

Axioma E: No se juega sólo

Se trata de un axioma lateral del axioma A y tiene una formulación muy sencilla: *no se juega sólo*. El solitario no es un juego. Que se juega significa que no se juega sólo. Sin embargo, cabe una formulación positiva: jugar es *con*, se *co-juega*. Por eso se le llama también el axioma de la *compañía*. Del mismo modo que no hay jugadas sin jugadores, un jugar *sólo* no es jugar ninguno. Se juega acompañado, siguiendo unas reglas, para ganar. No basta con un simple jugar porque sí. Por eso tampoco es posible un jugar sin jugadas, porque las jugadas remiten a los demás jugadores, a las reglas y al objetivo del juego; también unas jugadas sin jugar son claramente absurdas, idealizadas.

Caer en la cuenta de que *se juega* es notar lo absurdo de la automarginación y la inhibición. “Es una falta de sentido humano excluir del juego social, marginar: desechar a un jugador por motivos étnicos o de edad”¹⁰⁰. El juego esperanzado no excluye a nadie, ya que, si se juega, entonces lo más conveniente es crecer en el jugar dando juego, ayudando a jugar, porque jugar significa no dejar de jugar, jugar cada vez más, cada vez mejor. Ésa es la congruencia del jugar en el que todos los agentes juegan co-jugando: disponen de jugadas y co-juegan con otros jugadores. Si se es agente se juega, y que se juega significa que todos somos jugadores de un mismo juego. Todo agente juega y nadie juega sólo, sino que co-jugamos el mismo juego. Por eso, el axioma A se vincula con el D a través del axioma E diciendo: ‘¡Juega! ¡Actúa! ¡Haz el bien! ¡Crece! Así se ve que el axioma E destaca que el axioma A es el axioma

100 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

del optimismo, porque “el juego social es un juego en el que todos juegan y todos ganan”¹⁰¹. Las jugadas y el jugar no se conmensuran porque el jugar sobra a las jugadas, de modo que no conviene dejar a nadie fuera, sino por el contrario, invitar a todos a jugar más.

¿Cuál es el motivo de formular este axioma? Poner de manifiesto cómo se puede conculcar el axioma A. Las jugadas no se dan de suyo, no son posibles al margen del jugador y el jugador nunca juega sólo. Si se juega, se es jugador; el agente de juego es imprescindible. Las jugadas remiten siempre a un jugador y el jugador a otro jugador con el que se co-juega. Si se comprende que todo hombre juega, se excluye el *solitario* como juego, porque jugar *sólo* es jugar contra uno mismo, las jugadas se vuelven en nuestra contra. Por tanto, quedarse sólo con la jugada al margen de los jugadores despersonaliza el juego. Este es un modo de conculcar el axioma A, concretamente, el lateral E, porque desconoce la actividad del jugador a modo de un espiritualismo intuicionista: solo hay lo intuido. Ante esto, el lateral E dice: fuera del jugar no hay jugadas, porque el jugar es co-activo. Tampoco conviene confundir el jugar con las jugadas.

Axioma F: La siguiente jugada es la mejor

Si bien se trata de un axioma lateral del axioma A, lo que el axioma F indica es muy relevante. La formulación más sencilla y redonda es: *la siguiente jugada es la mejor*. Sin embargo, caben múltiples formulaciones: *todo éxito es prematuro, que el juego no se detenga, dijiste basta percaste, decir la última palabra es perder, ningún fracaso es definitivo, el jaque mate no es una jugada*. ¿Qué indica concretamente este axioma? Que la acción de jugar abre alternativas diversas de juego (jugadas) y que la mejor de ellas es la que más alternativas abre a su vez. Es decir, la mejor jugada es la que *no desfuturiza el futuro*. Efectivamente, que la siguiente jugada sea la mejor significa que al jugar el horizonte se abre, y a mayor juego más apertura. Por el contrario, la pretensión de éxito definitivo obtura el horizonte y la perspectiva de juego. El futuro no está *ya* jugado, sino que el futuro está *todavía* en juego. Futurizar el presente es *jugársela* al con-vocar. Ésta es la manera de hacer regir el futuro en sociedad hasta el punto de que el juego social no se acabe, tensando el presente y acogiendo el pasado. Éste es el principio de la esperanza social: admitir el éxito y el fracaso, pero

101 Polo, L. (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 143.

sin detenerse en ninguno de ellos, porque el juego siempre puede y debe continuar.

Nótese que el éxito se distingue del ganar. Ganar y éxito no son equivalentes. En efecto, ganar es actividad incesante; éxito, en cambio, es objeto detenido; el primero es verbo; el segundo, sustantivo. Esto es aún más claro si se acepta que los juegos de la esperanza consisten, más que en ganar (el cual típicamente se equipara a éxito), en *seguir jugando*. El éxito es terminal, mientras que el jugar es eternizable. Cuando se juega las jugadas son crecientes y en esas condiciones el éxito no tiene cabida o, a lo más, es meramente medial. En este sentido, el axioma F –también llamado de la *inconformidad*– puede ser también un axioma lateral del axioma D y no sólo del A. ¿Por qué todo éxito es prematuro? Porque el ideal de cooperación es irrestricto¹⁰². Si el juego no tiene límite, no hay triunfo definitivo y, por lo tanto, mientras se juega también se puede decir que ‘*todo fracaso es prematuro*’. Si se juega, el juego no se detiene; desde el juego la detención no es definitiva, no cabe la *sola detención* en la línea del carácter de *sólo*. Jugar significa no dejar de jugar y, por eso, un juego que se detiene no es realmente un juego. Si cabe decir que el juego de la vida es una gran fiesta, entonces habrá que decir: ¡qué la fiesta no pare! Esto es la *convocatoria* como un juego hiperteológico, o si se prefiere, donal.

Que ‘la siguiente jugada sea la mejor’ no significa que lo mejor esté por venir de un modo definitivo: esa es una utopía que postula lo óptimo como objetivo sin dar explicación sobre cómo conseguirlo. Lo que sí significa es que la mejor jugada es la que considera las jugadas futuras sin desfuturizarlas, es decir, la que es más abierta o libre. Este axioma nos previene de una visión cortoplacista del juego, invitando en su lugar a jugar esperanzadamente con el objetivo de que el juego no se detenga. Desde el axioma F se declara la primacía del futuro sobre el presente y el pasado en la medida en que no es desfuturizado. El juego está tensado en el futuro y más allá del tiempo; por eso es esperanzado. Consiste no sólo en una prevención del jaque mate, sino en una convocatoria a abrir el juego lo más posible, tanto en jugadores como en abanico de jugadas, lo cual no puede suceder utópicamente, sino con el compromiso cibernético-existencial de cada jugador: ¡cuantos más mejor! Cuantos más jugadores *se la jueguen* el juego no parará. Por tanto, asumir el *riesgo* y la necesidad de la *ayuda* se hace evidente desde este axioma.

102 Véase Polo, L. (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, p. 144.

Se suele decir que lo que define al juego es la última jugada, el jaque mate. Sin embargo, como ya hemos notado antes, un juego definido definitivamente no es juego, sino un ensayo de juego. El juego de la vida es el que no es definitivo, el que no termina nunca: no hay última jugada. Es decir, la ganancia no tiene término. Es el juego que nunca acaba, que puede crecer sin detenerse. El juego es jugar, es decir, que nunca se detenga, seguir jugando. Esto sólo es posible si el que juega es libre de *jugársela*. Así se ve que, aunque el juego no tiene fin, sí está atravesado de sentido: seguir jugando, lo cual, como ya he incoado, refiere directamente a los jugadores. Se juega a crecer sin detenerse, a *no decir basta*¹⁰³. Un juego así no puede ser definitivo porque no termina; nunca se reduce a la definición, sino que es siempre *más* y, por lo tanto, siempre nuevo: es el juego propio del carácter de *además* del ser personal humano. Es el juego de la esperanza, mientras que el juego de la desesperación consiste en detener el juego, en decir “esto se acabó”.

Se podría objetar que este juego es imposible. Lo es si los juegos son sólo materiales, porque tienen un límite. Sin embargo, si los jugadores son *además* del límite, es decir, si no tienen término sino que son abiertos, desde esa apertura el juego no termina nunca porque la actividad de jugar en la persona humana es incesante. La pretensión del éxito prematuro conduce a reducir el juego y con él a los jugadores, a sus jugadas e incluso al terreno de juego. Esta pretensión oscurece el carácter de *además* de los jugadores y desde esa situación la pérdida es inevitable, porque se juega ahora a un juego de suma cero o del equilibrio. Sirva de ejemplo el juego del amor conyugal: no cabe cansancio cuando tanto el marido como la mujer se la juegan, es decir, juegan el juego de la intimidad, del carácter de *además*. Desde la intimidad el juego no tiene límite, es creciente y se gana jugando, es un juego inagotable en el que no cabe detención o ruptura. En cambio, si el marido o la mujer, o ambos, reducen el juego a su cuerpo, a su carácter, a su modo de ser, a sus virtudes o vicios, entonces ese juego encuentra límite, y la pretensión de éxito prematuro se sobrepone. En ese matrimonio se ha *desfuturizado el futuro personal* del cónyuge y por tanto el suyo propio. En el juego social sucede algo parecido. Por eso la pretensión de éxito es libre, y el que renuncia a jugársela en el juego es por su decaer de la libertad. La conculcación del axioma F indica la reducción de la esperanza al tiempo, lo cual es principio de aburrimiento y desesperación, mientras que lo propio del jugar es eternizarse.

103 Véase San Agustín, *Sermón* 168, 18.

Axioma G: Hay un terreno de juego

El axioma de la *situación* dice así: *hay un terreno o tablero de juego*. Si bien esta formulación es muy gráfica conviene una mejor formulación: *cabe jugar si hay plexo lúdico*. La relevancia de este axioma es prevenir el espiritualismo y orientar las jugadas lejos del idealismo y la ficción. El axioma G muestra que no es posible prescindir del terreno de juego (o tirar el tablero), porque las jugadas se presentan precedidas por un plexo lúdico y en ningún caso ajenas a él¹⁰⁴. Podríamos decir que se juega sobre *lo* jugable. Se juega en una situación, pero el jugar no se reduce a ella, sino que al jugar la amplía. El terreno básico es el *cuerpo* que, distinguiéndose del *universo*, se extiende a él con sus innumerables *interconexiones*. Desde el jugar el plexo lúdico es incrementable y da lugar a más posibilidades de juego, mientras que la renuncia a jugar conduce a la entropía propia de un mundo mostrenco. Metafísicamente hablando se puede expresar así: el añadirse del juego es dual con el *haber* del terreno, no cabe añadir al margen del haber sino que el añadir es dual con el haber, el jugar es dual con el plexo.

Desde este axioma se comprende también la dualidad del *interesarse* y lo *interesante*. Si bien el interés es superior a lo interesante, no cabe interesarse al margen de lo interesante, y la ficción en este sentido conduce al aburrimiento. Efectivamente, se juega sobre un terreno, pero el terreno no es estático, no se reduce a *lo dado*, pues el interesarse lo descubre como interesante, como don; es decir, el jugar no es indiferente ante el terreno de juego, sino que al jugar está transformando el terreno continuamente. Por eso el terreno es el plexo lúdico que, por la presencia de los jugadores, no puede ser fijo, sino dinámico en referencia a ellos. Hacer de *lo dado* un terreno de juego es parte del juego mismo. Desde el jugar los jugadores hacen del terreno parte de *su* juego, su hogar de juego. Hacer de lo dado un terreno o tablero de juegos de la convocatoria no se reduce a esencializar el universo y convertirlo en un mundo habitable humanizándolo, sino que además es descubrirlo como *don*, como tablero de la convocatoria donde cada jugada juega con dones. En la línea del *habitar*, el jugar transforma el cosmos en mundo y el mundo en hogar.

Por eso conviene insistir en que los juegos de la convocatoria son juegos esperanzados, porque son entre personas; por ello jugar a favor del otro es descubrirle el mundo como don, aceptarlo y darlo a los demás. A la luz de la con-

104 Véase Polo, L. (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, pp. 174-177, 181, 210.

vocatoria, el perfeccionamiento del universo no es suficiente, porque convocar exige jugadas donales (a favor del otro) que jueguen con dones, pues sólo cabe jugar si hay un plexo lúdico, que desde el juego pueda ser don. El interesarse por lo interesante indica ya el carácter personal del interesarse como despliegue de la libertad que se orienta al amor. El interesarse siendo libre puede ser además donal. Como señala Polo “el interés no puede ser egoísta sino compartido... Una sociedad de seres egoístas no es sociedad ninguna, porque para poder vivir en comunidad es necesario poner de acuerdo los intereses”¹⁰⁵. El acuerdo libre de intereses se consigue desde la convocatoria porque “el interés tiene que ver con la valoración”¹⁰⁶, con descubrir el valor, la dignidad, no sólo de las cosas, sino de los mismos jugadores y sus respectivas jugadas. Jugar permite descubrir la dignidad del ser personal. Por eso sólo cabe jugar si hay plexo lúdico que *valga*. Que el plexo pierda valor es lo propio de un mundo mostrenco. Lo mostrenco es aburrido, no tiene interés. Lo mostrenco es el ruido en la convocatoria porque “el interés es la base de todas las relaciones humanas”¹⁰⁷. En cambio jugar reduce la extrañeza del hombre ante el universo haciéndolo su hogar, lo cual es también una actividad incesante. La convocatoria hiperteleológica nunca se conforma con la situación dada, sino que descubre el valor del plexo añadiéndose.

Axioma H: Al jugar se juega más

De un modo u otro se ha expuesto ya este axioma; sin embargo, conviene destacar muy brevemente su singularidad. El axioma H dice así: *al jugar se juega más*. También se formula así: *el jugar no es fijo sino creciente*. Como se puede ver, se trata de un axioma lateral del axioma D e indica que el mismo jugar es mejorable. De no ser así, el axioma D sería inviable. Postular el fijismo del jugar elimina también la posibilidad de colaboración y hace definitiva la distinción entre los jugadores. No sucede así, pues si se juega y se gana jugando el jugar se enriquece. Hoy en día este axioma es frecuentemente conculcado, y de ahí se deriva la pretensión de distribuir lo dado y evitar el compromiso cibernético-existencial, pues si el jugar es fijo no compensa jugar-sela. Que el jugar es mejorable significa que caben diversos métodos de jugar (tantos como jugadores), y tanto el axioma lateral H como el D son una invitación

105 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 188.

106 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 161.

107 Polo, L. (2006), *Ayudar a crecer*, p. 169.

a no desistir. El jugar no es *dado*, pero por supuesto tampoco lo niega. Lo dado es la jugada en un plexo lúdico, y las jugadas dan sentido a lo jugado.

III. RENDIMIENTO Y ALCANCE DE LA TEORÍA DE LOS JUEGOS DONALES

Así ha quedado propuesta axiomáticamente la teoría de los juegos donales (de la convocatoria, de los juegos éticos o de la esperanza). Los juegos donales no pretenden ser un modelo de los juegos sociales, sino que son los mismos juegos sociales tal como son en la realidad, pero propuestos de un modo axiomático en el que resplandece su dignidad y sus posibles declives. Toda sociedad creciente es comprensible desde estos axiomas, porque proceden del ser mismo de la ética y de la antropología, o si se prefiere, de una ética y una antropología esperanzada o trascendental. He aquí la clave del planteamiento propuesto, tanto de la crisis antropológica de occidente¹⁰⁸ como de los juegos donales: la persona. Lo que está en juego, en un juego donal, “es la persona, el único ser capaz de iniciativa, porque es el único que aporta. La persona es efusiva, da de sí. Por eso, la situación empantanada de los países subdesarrollados, la desorientación coyuntural de los países del Este y la desmoralización occidental son índices de despersonalización”¹⁰⁹.

La esperanza da lugar a un *hombre nuevo*, y éste a una *nueva sociedad*. Más aún, desde la convocatoria cabe también una propuesta de teoría del gobierno que responda a la pregunta: ¿cómo *gobernar libertades*?: convocándolas, atrayéndolas libremente hacia la Persona Originaria que llama. Convocar indica diálogo personal, y sólo una sociedad dialógica es capaz de co-gobernar personas con un liderazgo que es de todo el equipo, de modo que no cabe líder solitario o caudillo. El acierto de la utopía es afirmar que gobernar es imposible. Lo que es posible es co-gobernar y co-gobernar es co-gobernar co-gobernantes. Por eso dirá Polo: “El ser personal existe en comunidad porque su propio dinamismo reúne, congrega. La persona abre un ámbito en torno suyo en el que activamente se integra. Este tipo de integración es lo dialógico”¹¹⁰. Trascendentalmente hablando, todas las vocaciones confluyen, de modo que la convocatoria, al eliminar un posible carácter estático del bien común, da lugar

108 Vargas, A. I. (2015).

109 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 395.

110 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 395.

a lo novedoso. La convocatoria da lugar al proyecto común tensado por el sentido personal que se añade como futuro no desfuturizable. Se trata de una productividad social novedosa como fruto de una sociedad auténticamente dialógica: donal.

Desde el diálogo personal cabe la esperanza de convocar a un *nuevo orden mundial*, un orden que se rija por la libertad donal más allá de cualquier necesidad meramente natural. La teoría del gobierno como convocatoria, es decir, el gobierno de libertades, abandona el límite que surge desde el sólo *ordo juris* para abrirse al *ordo amoris* a la luz de una filosofía de la libertad entendida como antropología trascendental¹¹¹. Si bien hoy es manifiesta la necesidad de un orden global a modo de *ordo iuris totius orbis*, no es suficiente para nuestra situación histórica, pues la coordinación de millones de libertades es imposible en una situación de desesperación, es decir, en una situación en la que la libertad comparece muy precariamente. Una *antroparquía*¹¹² no es suficiente si ese gobierno antropológico no se concibe desde la propia libertad más allá del derecho natural y racional. Por eso Polo sostiene que “conviene ser más optimista que los viejos ilustrados. Hoy es imprescindible poner la Ilustración en otra clave. Efectivamente, el nuevo orden que se avista es mejor”¹¹³: el de la libertad personal. El mayor poder de convocatoria es la belleza del mismo jugar, que no ilustra, sino que al ser *luz traspasada de luz* todo lo congrega y atrae hacia sí libremente. A mi modo de ver la *belleza personal* es la modalidad donal del gobierno y también la superior, porque sólo ella es capaz de gobernar libertades libremente, sin desfuturizarlas.

111 Posiblemente desde una antropología trascendental se pueda alcanzar una noción más sólida del gobierno de las libertades en el orden del amor. A mi parecer la propuesta agustiniana (*ordo amoris*), al comprenderlo como virtud, no consigue metafísicamente hablando una comprensión trascendental del amor, aunque tal vez lo consiga por el camino de la intuición; es decir, a mi modo de ver conviene aclarar más la distinción virtud amor en la línea de la propuesta poliana para proponer al amor como trascendental personal. Así queda claro cuando dice: “el amor, que hace que se ame bien lo que debe amarse, debe ser amado también con orden, y así existirá en nosotros la virtud, que trae consigo el vivir bien. Por eso me parece que la definición más breve y acertada de virtud es ésta: la virtud es orden en el amor”. San Agustín, *De civitate Dei*, XV, 22.

112 Si bien el “New Global Law”, propuesto por Rafael Domingo a modo de “anthroparchy”, tiene como centro a la persona humana, su noción de persona no consigue abandonar la noción sustancialista, propia del Derecho Romano y del pensamiento clásico en general. En esa noción la libertad no comparece de un modo trascendental, sino sólo manifestativo. Efectivamente, el derecho tiene una dimensión social que en nuestra situación histórica es además global, sin embargo, la modernidad ha denunciado la necesidad de abrir paso a la libertad, también en este ámbito. Véase Domingo, R. (2010).

113 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 395.

Incluso es posible, por supuesto, proponer una teoría de la acción que desde la convocatoria sea más bien una *teoría de la co-acción*. La co-acción indica que “no es suficiente una teoría de la acción única”¹¹⁴ o estandarizada. Cooperación es co-acción. El hombre es capaz de intervenir en los procesos porque su acción no es unilateral sino abierta. Por eso no cabe una consideración analítica de la acción humana, sino que se hace necesario no sólo comprenderla unitariamente desde sí, sino con los demás jugadores, como *co-acción*. Tanto el fin, como el motivo, la acción y el conocimiento –elementos de una teoría de la acción¹¹⁵– pueden ser considerados desde la riqueza del agente para dar lugar a una teoría de la acción personal como convocatoria, pues ni el fin, ni el motivo, ni el conocimiento son elementos aislados en sí mismos: en tanto que el agente realiza la acción en una sociedad dialógica, *co-actúa*. Desde la convocatoria el hombre interviene en la historia mucho más de lo que se suele pensar y “cuanto menos se acepte lo inevitable, más innovaciones se pueden producir”¹¹⁶. Por eso hay que decir que el resultado de la acción no se reduce a un efecto *poiético* o *práxico*¹¹⁷ sino *íntimo*, porque el hombre no actúa solo sino que co-actúa.

Por su parte, la teoría de la acción de Tomás de Aquino no es una teoría aislada, sino fundada en la ética de las virtudes y en su teleología. Por eso su teoría de la acción es *necesaria* en cuanto a la finalidad por ser principal. Si se compara la teoría tomista con la teoría de la acción que se desprende de la antropología trascendental poliana aquí propuesta, la segunda muestra considerables beneficios. La de Tomás de Aquino es una teoría de la acción (razón práctica) fundada en la razón teórica y, por lo tanto, no escapa de los límites del conocimiento esencial. La que se desprende de la convocatoria es una teoría de la acción personal, que no se reduce a la esencia (sin excluirla) cognoscible desde la razón, sino que apela a un conocimiento superior al descubrir la libertad como trascendental que abre la posibilidad al juego donal: *donar*, *aceptar*, *don*. Por eso, co-acción exige co-actividad (co-jugar). La acción es solidaria con el acto. Si la persona no es co-acto de ser, la acción no puede ser solidaria sino sólo solitaria y la cooperación social se vuelve imposible. La co-

114 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 175.

115 El rendimiento de la teoría de la convocatoria no se encuentra explícito en la teoría de la acción de Polo, pero sí es perfectamente compatible y, a mi parecer, la insinúa. Véase (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, pp. 171-198.

116 Polo, L. (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, p. 175.

117 Véase Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, pp. 213-214.

actividad no es una actividad condicionada porque no es potencia en ningún sentido, sino don en relación al Ser Originario con el que se co-es.

Así entendida, la co-actividad no está en la línea de la *potencia obedencial*, que no parece muy adecuada cuando se trata del ser personal, pues la co-actividad no es una determinación del ser por parte de Dios, sino su *elevación*, un incremento *novum* desde la intimidad en cuanto abierta por dentro a Dios. Esta comprensión co-activa del hombre permite comprender también de un mejor modo la acción divina, que no determina ni condiciona el ser personal humano, sino que lo enriquece. La apertura íntima de la persona humana no es una pasividad sino su más alto grado de actividad, que lo lanza en la búsqueda de alcanzar a Dios.

El rendimiento de proponer el dinamismo social –teoría del gobierno y teoría de la acción– axiomáticamente desde los juegos de la convocatoria es muy amplio y no es posible exponerlo ahora. A pesar de este optimismo esperanzado, el defecto social es patente hoy en día, dada la crisis antropológica de occidente. ¿Cómo explicar entonces el error de la libertad personal? Toda buena teoría exige una teoría del error, y los juegos de la convocatoria no son una excepción. ¿Por qué la exposición axiomática de la esperanza o los juegos donales incluye una teoría del error? Porque el carácter de *además* contempla el carácter de *sólo* sin reducirse a él sino abandonándolo, yendo más allá. El carácter de *además* elimina lo definitivo del carácter de *sólo*, es decir, lo limitante del límite. La desesperación contemporánea se puede sintetizar en el *trilema* moderno, o sea, en el carácter de *sólo*, mientras que la esperanza es el carácter de *además* por medio del cual se abandona la situación de desesperación trilemática. En términos de juegos el trilema dice así: 1) Otro juega por mí, 2) Yo juego sólo, 3) No se juega. La *conciencia crítica* contemporánea detecta el trilema pero no sabe cómo resolverlo, no sabe jugar, está detenida, en crisis. Detectar el trilema en condiciones de abandonarlo es descubrir la teoría de los juegos donales y jugar con ella. La crisis antropológica se manifiesta en la conculcación de los axiomas propuestos. Como se ha podido observar, “los axiomas son coherentes entre sí y cuando no se admite uno, se conculcan todos”¹¹⁸. ¿Por qué se conculcan? Porque los juegos sociales son juegos entre personas y la persona es libertad. Los axiomas se conculcan libremente, y esa conculcación es precisamente el libre menguar del jugar y/o abandono del juego. Precisamente por ser una teoría de juegos personales en sociedad el defecto

118 Polo, L. (1988), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. II, p. 209.

de la libertad puede acontecer, pero dado que la libertad es el axioma puro desde el que dependen los axiomas de la convocatoria, su dignidad prevalece y el conculcamiento nunca es definitivo. Es decir, ‘que se juega’ es axiomático y la detención del juego, en estricto sentido, no es más que una pretensión.

Si bien los juegos de la convocatoria asumen en buena medida el error de juego, no pueden hacerse cargo definitivamente del error de la libertad humana, no pueden hacer jugar al que ha renunciado. Por eso, en suma, el error de la libertad –como crisis antropológica– en los juegos de la convocatoria exige la propuesta de unos juegos que, siendo también donales, la trasciendan y renueven, pues ya hemos insistido en que estos juegos no son definitivos. “Éste es el modo como conecta el hombre con la Providencia divina que dirige la historia. Por lo pronto, el hombre es partícipe de ella afrontando el enigma de lo nuevo, de lo que no cabe en el viejo molde, sino que exige una decidida renovación interior y una fuerte reestructuración”¹¹⁹. Así, la Providencia redime el error, *lo hace suyo* elevándolo donalmente, atrayéndolo hacia Sí. Lo incluye en su juego. Estos juegos tendrían que ser los *juegos teándricos*¹²⁰, que responderían al origen y el destino de la libertad de los jugadores como seres personales. Porque “como dice de Dios el libro de la sabiduría, ‘*ludens in orbe terrarum*’, Dios también juega”¹²¹. Por eso cabe preguntar, si es claro que *se juega*, ¿quién te ha invitado a jugar?

119 Polo, L. (2012), *Filosofía y economía*, p. 395.

120 La continuación de esta propuesta axiomática de los juegos de la convocatoria conecta con la teología y es lo que he llamado los *juegos teándricos* de las personas divinas con las humanas. Ambas modalidades de juego son lo que llamo en sentido amplio: *los juegos donales*. Véase Vargas, A. I. (2017a).

121 Polo, L. (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, p. 130.

BIBLIOGRAFÍA

Axelrod, Robert (1997), *The Complexity of Cooperation: Agent-Based Models of Competition and Collaboration*, Princeton University Press, Princeton.

Axelrod, Robert (2006), *The Evolution of Cooperation*, Basic Books, Nueva York.

Von Balthasar, Hans Urs (1992), *Gloria. Una estética teológica*, vol. VI, Encuentro, Madrid.

Bauman, Zygmunt (2009), *Ética posmoderna*, Siglo XXI, Madrid.

Benedicto XVI (2009), *Caritas in veritate*, Vaticano, Roma.

Cornout Antoine (1713), *Recherches Sur Les Principes Mathematiques De La Theorie Des Richesses*, Nabu Press, París.

Deutsch, Karl W. (1971), *Los nervios del gobierno: modelos de comunicación y control políticos*, Paidós, Buenos Aires.

Domingo, Rafael (2010), *The New Global Law*, Cambridge University Press, Nueva York.

Falgueras Salinas, José Ignacio y Falgueras Sorrauren, Ignacio (2015), "Man as a Dualizing Being: The Anthropological Foundations of Economic Activity I", *Journal of Polian Studies*, vol. 2, South Bend, pp. 21-59.

Falgueras Salinas, José Ignacio y Falgueras Sorrauren, Ignacio (2016), "Man as a Dualizing Being: The Anthropological Foundations of Economic Activity II", *Journal of Polian Studies*, vol. 3, South Bend, pp. 29-53.

Fundenberg, Drew y Tirole, Jean (1991), *Game Theory*, MIT Press, Massachusetts.

Garay, Jesús de (1994), *El juego: una ética para el mercado*, Díaz de Santos, Madrid.

Guardini, Romano (2001), "Acerca del significado de la melancolía", *Alcmeón, Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, año XII, vol. 10, n° 3.

Habermas, Jürgen (1985), *Die neue unübersichtlichkeit*, Suhrkamp, Frankfurt.

Habermas, Jürgen (1988), *Ensayos políticos*, Península, Barcelona.

Harzanyi, John (1975), "Can the Maximin Principle Serve as a Basis for Morality? a Critique of John Rawls's Theory", *American Political Science Review*, vol. 69, n° 2, pp. 594-606.

Martínez-Echevarría, Miguel Alfonso y Scalzo, Germán (2015), "Fundamentos antropológicos de la innovación económica", *Revista Empresa y Humanismo*, XVIII, n° 1, pp. 7-32.

Myerson, Roger (1991), *Game Theory. Analysis of Conflict*, Cambridge, Massachusetts.

Raymond de Montmort, Pierre (1713), *Essay d'analyse sur les jeux de hazard*, Jacque Quillau, París.

Polo, Leonardo (1993), *Presente y futuro del hombre*, Rialp, Madrid.

Polo, Leonardo (1994), "El concepto de vida en Mons. Escrivá de Balaguer", en VV. AA. *La personalidad del Beato Josemaría Escrivá de Balaguer*, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (1997), *Antropología de la acción directiva*, AEDOS, Madrid.

Polo, Leonardo (1997), *Ética: hacia una versión moderna de los temas clásicos*, AEDOS, Madrid.

Polo, Leonardo (2005), *Nietzsche como pensador de dualidades*, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (2006), *Ayudar a crecer*, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (2006), *Curso de teoría del conocimiento*, vol. I, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (2007), *Quién es el hombre. Un espíritu en el tiempo*, Rialp, Madrid.

Polo, Leonardo (2008), *El conocimiento del universo físico*, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (2012), *Filosofía y economía*, Eunsa, Pamplona.

Polo, Leonardo (2014), *Epistemología, creación y divinidad*, Eunsa, Pamplona.

Pounstone, William (1993), *Prisioner's Dilema*, Anchor Books, Nueva York.

Rawls, John (1971), *The Theory of Justice*, Harvard University Press, Cambridge.

San Agustín (1979), *De civitate Dei*, BAC, Madrid.

San Agustín (1959), *Sermón 168*, BAC, Madrid.

Sellés, Juan Fernando (2006), *Antropología para inconformes*, Rialp, Madrid.

Sellés, Juan Fernando (2015), “Raíces antropológicas de la economía”, *Revista Empresa y Humanismo*, vol. IX, nº 2, pp. 159-200.

Termes, Rafael (2001), *Antropología del capitalismo*, Rialp, Madrid.

Vargas, Alberto I. (2014), “El carácter de sólo: una teoría antropológica de la desesperación”, en García, A. (ed.), *Escritos en memoria de Leonardo Polo. Persona y acción*, tomo II, Cuadernos de Pensamiento Español, n. 54, Universidad de Navarra, Pamplona, pp. 161-199.

Vargas, Alberto I. (2015), “Abandonar-se: el problema puro y la oportunidad moderna”, en Sellés, Juan Fernando (ed.), *El hombre como solucionador de problemas*, Cuadernos de Pensamiento Español, n. 57, Universidad de Navarra, Pamplona, pp. 291-301.

Vargas, Alberto I. (2017a), “Los juegos teándricos: el acceso antropológico a la intimidad divina”, *Studia Poliana*, vol. 19, pp. 129-150.

Vargas, Alberto I. (2017b), “El pesimismo teo-antropológico de Escoto y Ockham y los orígenes remotos de la kulturkrisis”, *Metafísica y persona*, Puebla (En revisión).

Vargas, Alberto I. y Lecanda, Jon (2014), “La crisis antropológica de la innovación científica”, *Scientia et Fides*, vol. 2, nº 1, pp. 9-30.

Von Neumann, John y Morgenstern, Oskar (2004), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, Princeton.

Yepes, Ricardo (1996), *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*, Cuadernos de Anuario Filosófico, nº 30, Universidad de Navarra, Pamplona.

Zorroza, Idoya (2014), “Justice and Dominion in Light of Transcendental Anthropology”, *Journal of Polian Studies*, vol. 1, pp. 199-213.

CONFERENCIA

