



Notas historiográficas sobre el fenómeno lúdico: entre el *thauma* griego y el juego en el horizonte andino

Historiographical notes on the play phenomenon: between the Greek *thauma* and play in the Andean horizon

Oscar de la Cuba Dulanto

oscar.delacuba@unmsm.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-0548-2155>



Trabajo presentado para el curso “Poética II” dictado por el Mag. Jhonny Pacheco en el semestre 2025-II



<https://doi.org/10.30920/azul.v2.n2.10>



RESUMEN

Este artículo analiza el fenómeno lúdico como una figura que trasciende la dicotomía entre trabajo y ocio. Mediante un recorrido genealógico, explora la evolución del juego desde el horizonte griego (*thauma*) y medieval (*eutrapelia*), hasta su institucionalización en el Perú ilustrado del siglo XVIII como herramienta de higiene y control fiscal. Finalmente, se confrontan las categorías de Johan Huizinga y Roger Caillois (lúdico/paideia) con una perspectiva decolonial frente a lo colonial (wayru o pichka como juegos de azar andino), evidenciando una fractura epistémica. Mientras occidente define el juego como simulacro o evasión, constructiva o destructiva de ser el caso, el mundo andino lo observa como técnica vital y ritual, que permite operar sobre el mundo simbólico de las cosas: el juego andino armoniza el destino humano con los ciclos cósmicos y comunitarios.

Palabras clave: lúdica, cosmovisión andina, Medioevo, Ilustración.

ABSTRACT

This article analyzes the ludic phenomenon as a figure that transcends the dichotomy between work and leisure. Through a genealogical survey, it explores the evolution of play from the Greek (*thauma*) and medieval (*eutrapelia*) horizons to its institutionalization in 18th-century Enlightenment-era Peru as a tool for hygiene and fiscal control. Finally, the categories of Johan Huizinga and Roger Caillois (ludic/paideia) are contrasted with a decolonial perspective against the colonial (wayru or pichka as Andean games of chance), revealing an epistemic fracture. While the West defines play as a simulacrum or evasion—whether constructive or destructive—the Andean world perceives it as a vital and ritual technique that allows for operation upon the symbolic world of things; Andean play harmonizes human destiny with cosmic and communal cycles.

Keywords: ludic, Andean worldview, Middle Ages, Enlightenment.

1. Introducción

El fenómeno lúdico, lejos de reducirse a una mera antítesis de la seriedad productiva, se revela como una compleja estructura que define la posición del ser humano frente a nociones como el destino, la divinidad y la comunidad. Esta indagación se inicia en el mundo helénico, donde la condición humana se debate entre la *téchné* (razón) y la *tyché* (destino contingente o lo inesperado), concibiendo al individuo como *thauma* (marioneta divina, según Platón). En este marco, no es posible contravenir el designio divino (*ananké*).

La tensión entre ocio y control (visto el ser como un juguete de los dioses) revela un carácter de levedad frente a la gravedad de lo predestinado, y es seguido en la Edad Media con conceptos para acaparar el carácter productivo del ocio de las masas: el juego es tamizado por la teología bajo el concepto de *eutrapelia* (el justo medio aristotélico, revisado por la escolástica y actualizado con la figura de Guillermo de Ockham). Frente a la censura de la *pompa diaboli* o actitud del diablo propio de “borrachos y blasfemos”, el medioevo tardío rentabiliza y organiza el impulso lúdico de las masas.

Los criollos del Perú ilustrado del siglo XVIII, con las Reformas Borbónicas y figuras como Hipólito Unanue sintomáticamente —desde la Casa de la Pelota hasta la Plaza de Acho— se permiten resignificar lo lúdico desde criterios de salud, higiene, urbanismo y recaudación fiscal: el damero de Pizarro, y sus extramuros, proponen cada vez más espacios específicos para una determinada acción social.

Al confrontar las categorías ludológicas del siglo XX —como las propuestas por Johan Huizinga y Roger Caillois (juego-lúdica, *ludus-paidia*, entre otras)— con una perspectiva decolonial y un corpus colonial, la investigación evidencia que, mientras Occidente regula el juego como simulacro o espacio de descanso (donde la idea de destino implica una pasividad de la agencia), el horizonte andino —a través del *wayru* o la *chuncana*— lo concibe como una tecnología de tránsito y fertilidad ritual. En este marco, el jugador no necesariamente compite contra el azar; si este interviene, colabora activamente con los ciclos de la vida, la muerte y la naturaleza.

2. El concepto de *thauma* como aproximación a lo lúdico griego

Los apuntes sobre el juego helénico sugieren que la literatura era vista como una suerte de ocio emparentada con el criterio de juego. Es posible interpretar la figura de la *mímesis* en tanto imitación de la realidad, en otras palabras, donde la idea de semejanza representativa funciona como estructura que permite entender lo mostrado como falso: por ello fueron echados los poetas de la república de Platón. No obstante, tampoco se sostiene que los griegos no hayan visto seriedad en el ocio o lo divertido, ya que, después de todo, la educación era vista como un proceso lúdico que debía plantear una progresión, del juego del niño a la gravedad adulta (mito educativo platónico). El juego o lo ameno (aquí no se distingue entre lo lúdico y el juego) implicaba una eutrapelia aristotélica, vale decir, sin llegar al extremo apático de la amargura o al del blanco de la burla del burdo chistoso (Vilanou & Bantulà, 2013).

En “Apuntes sobre juego y seriedad”, María Santa Cruz (2023) advierte una ambivalencia en el pensamiento helénico. Invita a observar al juego como una contemplación, ya no solo como esparcimiento ni progresión del educando. Analiza, por ejemplo, que la contemplación estética es del orden de la introspección: reflexión que resulta en la búsqueda de necesidad del espíritu humano visto como prodigio divino, marioneta o milagro (*thauma* - θαύμα), de autómata controlado por dioses (Platón, ca. 348 a.C./1967, 644d-e):

Este modelo psicológico de la marioneta, con sus cuerdas opuestas de oro y de hierro, sirve de manera elocuente para representar una ambivalencia, [...] [será] la educación la que le permite a la prodigiosa marioneta armonizar los afectos y la razón. (Santa Cruz, 2023, pp. 60-61)

Así, frente a una teleología del destino griego, que implicaría un dejarse ser (ser la marioneta o juguete de dioses), la búsqueda de necesidad parte de una resignación trágica a un determinismo impuesto, que permite al sujeto/marioneta un alivio en la comprensión de sus límites.

En el marco helénico, lo divertido y lo serio terminan siendo dos caras de la misma moneda:

En efecto, en medio del tratamiento de alguna cuestión seria y complicada, suele colar una que otra nota de humor o de broma, un interregno casi cómico, como una suerte de descanso o respiro antes de continuar con lo difícil. (Santa Cruz, 2023, p. 61)

La autora confiere a este interregno irónico, entre autonomía (gravedad/seriedad) y subordinación (levedad/diversión), un estatuto de ocio y, por tanto, un tránsito reflexivo/contemplativo en el marco de una necesidad. El mito, por ejemplo, implicaría un juego del discurso y la aleatoriedad de actividades, que aprontan a asumir la levedad como conclusión introspectiva. Vale decir, un “contraste con la seriedad del conocimiento de lo inteligible y del camino metódico necesario para llegar a él” (Santa Cruz, 2023, p. 64). Así, el juego para el horizonte griego revela un entramado simbólico que implica una levedad necesaria amparada por un concepto de destino, y que altera la noción de sujeto, mas no lo libra ni le da una agencia sobre este.

3. La *eutrapelia* como concepto del medioevo

“El juego nació para ser vivido en las calles” (López, 2021, p. 450), aunque las tabernas y hogares también fueron espacios de esas prácticas. Detrás de las multas y persecuciones, el orden urbano de la edad media direccionó un filtro religioso que buscaba alejar a los jugadores del pecado: el delito de blasfemia fue uno de los más recurrentes. Las tabernas, con sus desafueros e injurias, eran espacios frecuentes de dichas afrentas contra el cristianismo. Ángel Molina (1999) alude a este fenómeno cuando afirma que “[...] los moralistas siempre han visto con recelo el juego por la pasión que pueda suscitar en los jugadores, haciéndoles perder el control sobre sus reacciones, pudiendo llegar a producir excesos, ofender a Dios, etc.” (Molina, 1999, p. 95).

Esta relación del juego con el desafuero es crucial para entender el horizonte lúdico de la baja edad media. En “Sobre la *eutrapelia*, o la virtud del juego.

Moralidad, historia y educación” Vilanou y Bantulà (2013) plantean un retorno a la tradición aristotélica con la figura de la *eutrapelia-εὐτραπεία*, entendida como ocio adecuado. En contraste con el ánimo de extirpación de la *pompa diaboli*, el enfoque de lo lúdico en base a un criterio de medida y no en la persecución de lo considerado como pagano, es lo que caracteriza a la Edad Media y su inquisición sobre los “descarriados”.

El artículo señala un reformismo de época que buscaba “preservar la moralidad de una sociedad que se deleitaba por los juegos de azar [y que] suprimió las festividades, los juegos y las válvulas de escape de aquella sociedad” (Vilanou & Bantulà, 2013, 51), deviniendo en un productivismo puritano. Los juegos, y sobre todo los de azar, fueron considerados enemigos del ser humano y de Dios hasta que fue aceptado como parte consustancial de la especie. No obstante, el criterio de autorregulación y medida fueron calando en un ánimo mediador y necesario, rescatado de los polos contrapuestos de la esquivez o apatía (*agroikia*) y de la mera burla (*bomolochia*). Así, el juego no logra ser suprimido por la religión, sino que es incorporado a la lógica de lo necesario bajo un lente tributario.

Otros de los conceptos que se actualizan como correlato clásico en la Edad Media son los pares *ludus/iocus*, como también *otium/neg-otium*. El primero alude a una representación, entiéndase *mimesis* como simulacro: *ludus* implica, en este sentido, algo del orden de lo cerrado y ficcional; en contraste, *iocus* alude al acto de habla humorístico y a lo espontáneo, es decir, no a lo cerrado, sino a lo creativo en el marco de lo jocoso. Por otro lado, la polaridad *otium/neg-otium* está en relación al ocio como lo no productivo y el neg-ocio (negocio) como lo productivo (Escourido, 2021); estos pares permean el criterio tributario detrás del fenómeno lúdico medieval.

En vista de que estos criterios fueron centralizados a generar una cultura eclesiástica que veía en el juego un mal necesario, la *eutrapelia* funcionó como concepto bisagra que permitía una permisividad recreativa: el juego del medioevo buscó afirmar un sino divino regulador. En último término, el juego medioeval

implica procesos de comunidad y arbitraje (territorialidad divina, evangelización de masas y no simplemente modelaje del individuo).

4. Salud ilustrada. Juego en el Perú del XVIII

El pensamiento occidental griego al medioevo no supuso un mayor alcance filosófico como el del salto de este a la ilustración. Como es sabido, los procesos previos a la independencia supusieron la emergencia de criterios transversales que pasaron de formar una pirámide social asociada a un rey, a un allanamiento en el marco de los derechos generales de los individuos; no obstante, este criterio universalista distaba mucho de ser enteramente práctico y elemental para todos.

Al ingresar a épocas modernas dentro de nuestra geografía, surge la imagen de La Casa de la Pelota como institución que permite observar algunas particularidades del fenómeno lúdico en las antesalas de las independencias latinoamericanas. Esta situación parte de las reformas borbónicas y sus planteamientos de ordenar y clasificar a la población, esto con el fin de incrementar las recaudaciones en favor del orden virreinal y sus respectivas metrópolis. Como se sugirió, esto logra ubicar una institución modélica que estimula y promueve los valores criollos y/o españoles por sobre los estamentos nativos e indígenas: el juego visto como algo saludable para el cuerpo y mente fue asunto de élites y de salón, y no configuró prioritariamente valor a otros sectores sociales. El cobro de entradas a un espacio privado no fue asunto de comunidades más allá de las criollas.

La Casa de la Pelota fue un establecimiento que permitía la práctica deportiva de juegos como el billar, el balonmano y el frontón, etc. Estos eran vistos como manifestaciones muy distintas a sus prácticas modernas. La lógica que imperaba detrás de esta legalidad era la de confluir ánimos determinados a un espacio cerrado —a modo de higiene que delimitaba una práctica cultural— lo cual implicaba fenómenos como la generación de márgenes de lo lúdico y la profesionalización de jugadores. Los criollos ilustrados veían en la práctica de estos juegos, “admitidos e institucionalizados”, una alternativa al vicio y a las diversiones consideradas dañinas. Los entendían como actividades que favorecían

la salud física y mental y que, al mismo tiempo, reafirmaban su pertenencia a una élite, en contraste con quienes apostaban en exceso o eran asociados con la locura, la vagancia, la marginalidad y la ruina social (Barrera, 2014).

Otra forma de lo lúdico que funcionó como elemento cohesionador entre distintos estamentos sociales y políticas tributarias se evidencia en las corridas de toros y las peleas de gallos. La búsqueda por garantizar condiciones de higiene en estos espacios con presencia animal fue crucial dentro de la lógica borbónica, que, en última instancia, procuró desarrollar nuevas formas de ocio y mecanismos para captar recursos económicos en beneficio de la Corona.

Las reformas establecieron parámetros sanitarios orientados a actualizar los valores estéticos tanto de la urbe como del individuo; el juego, para entonces, ya se encontraba atravesado por las políticas públicas. Resulta sintomático el caso de Hipólito Unanue, quien fue designado por el virrey Abascal para organizar dos corridas de toros con el fin de recaudar fondos destinados a las campañas de reconquista emprendidas por España en 1809 (Unanue, 1974). La Plaza de Acho fue el recinto donde, entre el festejo y la solemnidad, se escenificaban estos espectáculos considerados juegos de toros.

5. Lo lúdico y la *paideia*. Síntesis del siglo XX

En el siglo XX, Johan Huizinga (2022) explora la idea de juego como un concepto que permite interpretar la cultura. Entre sus principales características, destaca que se desarrolla en un marco de libertad y que activa un relato y un orden ajenos a la vida corriente: un “como si”, es decir, una dimensión ficcional. Asimismo, señala que el juego participa tanto de lo serio como de lo no serio, pues forma parte del ámbito de lo necesario; en otras palabras, constituye una expresión tanto animal como humana. De ahí que distintas especies “jueguen” antes de realizar acciones como aparearse o pelear. En el caso del ser humano, aquello que inicialmente fue juego puede devenir cultura; así, lo institucional llega a percibirse como un juego formalizado, producto del olvido o la pérdida de una concepción desinteresada de lo lúdico. Como señala Ríos (2008): “[...]”

este campo de juego con reglas propias es lo que le daría al juego su carácter de libertad y autonomía [...]” (p. 76).

Jugar no es lo mismo que divertirse, como tampoco el juego es lo mismo que lo lúdico; y este es un espacio de ambigüedad para la teoría de Johan Huizinga (Rivero, 2016). Para el autor de *Homo ludens*, lúdico quiere decir “Sentido, tensión, intensidad [...] impulso vinculado a la creación, a la fantasía, a las variaciones y a las transformaciones constantes” (Rivero, 2016, p. 56); a diferencia del juego, que es un concepto de reglas, institución y objetivo. Se podría decir que el juego es lo establecido, mientras que lo lúdico permite la interpretación, ofreciendo un margen para que altere sus reglas y devenga en un fenómeno que, a pesar de tener marcas de semejanzas en sus constantes repeticiones, despierten un aspecto de novedad constante y de permeabilidad a distintas formas de explorarlo. En concordancia, cuando un juego no presenta ánimo lúdico puede identificarse como *falso juego*, es decir, como aquel en donde hay un afán de trabajo o patología: una figura del orden de lo serio, donde se ha perdido el factor lúdico por priorizar el reglaje (como en el Derecho, la religión o el deporte profesional), o donde se ha perdido un sano esparcimiento en el marco de la ludopatía.

Finalmente, lo lúdico actualiza un espacio ideal frente al mundo cotidiano, orientado hacia la creación, el autodescubrimiento y la transformación. No obstante, puede llegar a asumirse con tal grado de seriedad que sus componentes lúdicos queden prácticamente anulados y termine por convertirse en un juego o una institución regidos por normas que activan un panorama previamente establecido.

La noción de lo lúdico se relaciona estrechamente con el concepto de *paídia* (Rivero, 2016), definido por Roger Caillois como “[...] un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada [...]” (Caillois, 1986, p. 41). El estudio de Caillois se centra en identificar los procesos de organización que se generan en torno a lo lúdico y al juego a partir de una tipología (*agón, alea, mimicry* e *ilinx*), estableciendo así una distinción que en Huizinga permanecía

difusa: la diferencia entre el juego (*ludus*) y lo lúdico (*paidia*). En este marco, interesa particularmente la categoría de *alea*, pues define los juegos de azar como aquellos que, a diferencia de los juegos agonales, implican una negación de las competencias individuales en favor de una supeditación a los designios del azar.

6. Decolonialidad: el *wayru* y la *chuncana*

Desde una perspectiva decolonial (Quijano, 2014), resulta relevante el criterio del desencuentro o herida colonial en relación con lo lúdico. Para Aníbal Quijano, la tradición occidental produjo un desencuentro a partir de un corpus de conocimientos que fue interiorizado en las colonias americanas y que dio lugar a una estructura de dominación denominada colonialidad del poder. En consecuencia, una actitud decolonial, entendida como acto político y estético, implicaría construir una base de conocimientos desde las conceptualizaciones y categorizaciones de los sujetos colonizados frente a las estructuras establecidas por el saber colonial.

Desde esta perspectiva, la noción de juego proveniente de Europa no es idéntica ni plenamente equiparable a las formas de juego que existieron y existen en la América precolombina, lo que obliga a reconsiderar categorías como el juego, los jugadores y las prácticas lúdicas. Como señalan otros investigadores, este enfoque “[...] trata de dar una mirada crítica sobre el juego, desplazado por los españoles, que fue proscrito para imponer nuevas formas de jugar enfocadas más a los intereses de la cosmogonía que se implantaba” (Sánchez, 2020, p. 133). En ese sentido, “[...] no es posible que una sociedad construya juegos y expresiones recreativas por fuera de sus marcos simbólicos o de referentes de otros órdenes: los juegos son representaciones microscópicas de las relaciones y de la vida en sociedad” (Sánchez, 2020, p. 143).

Los griegos identificaron un *thauma* (marioneta jugada) relacionado con los conceptos de *tyché* (destino contingente) y *moira* (destino inalterable). De ello se desprende una concepción de la fatalidad regida por el equilibrio (*eutrapelia*) y la eficacia pedagógica (el mito del juego como progresión educativa), que

plantea un desencuentro entre el sujeto y la totalidad. En cuanto ser destinado, el individuo no toma conciencia de su papel hasta el cumplimiento funesto de la *moira*, lo que implica un *pathos*; es decir, una incapacidad para sobreponerse a su suerte (*tyché*). En este sentido, sin una *téchné* que lo auxilie, Edipo queda a merced de un vaticinio ineludible. Este desencuentro del sujeto con su destino, la pérdida de su autonomía ante la afirmación de los dioses y de fuerzas superiores que gobiernan tanto a marionetas como a marionetistas, encuentra en el mundo andino un panorama distinto.

A diferencia del horizonte griego, el juego en el mundo andino involucra criterios rituales vinculados al ritmo y a la armonía del cosmos. Tanto el *wayru* como la *chuncana* actualizan acontecimientos específicos: el primero funciona como rito de tránsito mortuorio del *kaypacha* al *ukhupacha* (Cereceda, 1987), mientras que el segundo marca el inicio o el final de la temporada de lluvias (Arellano, 2003). En última instancia, se trata de fenómenos imbricados en los procesos naturales que contravienen la idea de un destino o una tragedia inapelables, pues el criterio de *téchné* concibe el juego como un mecanismo de intervención o de adecuado acompañamiento de los ciclos naturales. En el mundo andino, el juego es entendido como una tecnología que regula los procesos generales del cosmos.

En ambos casos, el juego contribuye a que ocurra aquello considerado positivo o necesario; funciona como una técnica que interviene en las situaciones azarosas del entorno, aunque estas sean entendidas simultáneamente como ciclos vitales de carácter lúdico. En consonancia con las necesidades de la comunidad que lo practica, el *wayru* forma parte de una ceremonia mortuoria destinada a ayudar a “un alma para su trascendencia”, al tiempo que activa un sistema de transmisión de la herencia del difunto hacia la comunidad. Asimismo, el amor y la fertilidad se encuentran asociados a esta práctica, pues también se relaciona con la armonía del entorno, la salud colectiva y la belleza (Cereceda, 1987).

El *wayru* opera como un juego de azar en el que la palabra invoca la buena fortuna, la salud y el adecuado tránsito del difunto al mundo de los muertos.

Lo que resulta especialmente significativo es el papel de cooperación activa que asume la comunidad frente a este proceso, en contraste con una actitud de pasividad ante un destino previamente determinado (*moira*). En este sentido, la idea de un determinismo individual parece ajena al pensamiento indígena.

La *chuncana* implica un proceso asociado al inicio o al final de la temporada de lluvias y, en términos simbólicos, supone el llamado a los ancestros para que contribuyan a dicho ciclo y su posterior despedida (Arellano, 2003). En este caso, bajo un doble criterio ritual e higienista, la comunidad no excluye ni separa la dimensión corporal entendida como una actividad necesaria. Como señala Arellano: “Los ancestros se preocupaban por la fertilidad del suelo [...] Al principio del período de lluvias [...] son llamados desde el más allá para ayudar a los hombres; al final de este tiempo [...] son despedidos” (pp. 341-343).

En contraste con concepciones privatizadoras del juego, que buscan delimitar el espacio lúdico a recintos específicos dentro del entorno urbano, como puede observarse en el proceso ilustrado, el juego de la *chuncana* o *choca* involucra a toda la comunidad como partícipe de una necesidad compartida: la llegada de las lluvias y la intervención simbólica de los ancestros para asegurar su adecuado desarrollo. De este modo, religión, trabajo y comunidad se articulan y simbolizan a través del juego como parte de un mismo proceso orientado a garantizar el ciclo de las lluvias.

Para el caso de estos juegos, resulta observable la importancia del factor azar en la determinación de su pertinencia ritual. No es casual, pues los juegos de azar son aquellos cuyas reglas implican la necesidad de simbolizar una posible tragedia: la pérdida de la vida. Un juego de azar o *alea* se caracteriza por suspender la voluntad del individuo, de modo que el yo queda subordinado al resultado incierto del destino (Caillois, 1986). Este grado de abstracción del sujeto dentro de los juegos de azar encuentra un correlato ritual en su cercanía simbólica con la muerte.

Al estudiar los fenómenos lúdicos del horizonte andino, se observa que el azar aparece estrechamente vinculado a los ritos, ya que es mediante este tipo de prácticas como se hace posible escuchar “la voz de los difuntos” o interpretar la “disposición de los dioses”. Sin embargo, a diferencia de la tradición occidental, el sujeto andino puede ser identificado como alguien “de mala suerte”; es decir, como una persona cuya actuación puede obstaculizar el adecuado desarrollo de los ciclos naturales, y no simplemente como un individuo pasivo frente a un destino inexorable. En este sentido, el hombre andino participa de la suerte colectiva de su comunidad mediante una agencia capaz de proyectar la fortuna o el infortunio desde el ámbito individual hacia el comunal.

7. Conclusiones

La genealogía trazada —desde la fatalidad de la marioneta griega, la higiene social del reformismo borbónico y la armonía y agencia andinas en el marco de los juegos de azar— revela que el juego ha sido históricamente una arena de disputa entre el control racional y la gestión de las creencias y las pasiones. Sin embargo, es en la confrontación con el horizonte andino donde las categorías clásicas encuentran sus límites y donde se vuelve pertinente una mirada crítica.

Mientras que la tradición occidental, consolidada en las definiciones de Huizinga y Caillois, aunque sustentada en la herencia griega, tiende a circunscribir el juego a la esfera de la representación, al «como si» y a la pausa improductiva, así como a la pasividad frente al destino y al ejercicio privado de lo lúdico, el análisis del *wayru* y la *chuncana* demuestra que, en los Andes, el juego opera bajo una ontología radicalmente distinta: la de la eficacia ritual y la agencia directa de la comunidad sobre el conjunto de la realidad.

Aquí, el juego no suspende la vida ordinaria, sino que la sostiene y la impulsa, funcionando como una tecnología de tránsito que gestiona momentos críticos de la existencia, como el paso del difunto al *ukhupacha* o la invocación de las lluvias y de los antepasados al inicio y al final de los ciclos agrícolas. En definitiva, si el sujeto moderno juega para evadirse de la realidad —ya sea aceptando una

tragedia determinada por el azar o practicando el juego en espacios privados—, el hombre andino juega para dialogar con ella dentro del marco ritual. Ello pone de manifiesto que la verdadera seriedad del juego no reside en sus reglas, sino en su capacidad de agencia comunitaria para armonizar el destino del *runa* con los ciclos vitales del cosmos. La belleza, el arte y el juego andinos implican, así, una recreación constante del mundo, sin supeditar la agencia individual a un destino inexorable ni a una disposición que niegue el papel de la comunidad.

Referencias bibliográficas

- Arellano, C. (2003). El juego de chuncana entre los chimú. Un tablero de madera que prueba la hipótesis de Erland Nordenskiöld. *Bulletin de l'Institut français d'études andines*, 32(2). <https://doi.org/10.4000/bifea.6360>
- Barrera, H. (2014). Las diversiones públicas en Lima a fines del período colonial. *Revista del Archivo General de la Nación*, 29(1), 75-101. <https://doi.org/10.37840/ragn.v29i1.58>
- Barrera, H. (2019). Diversiones públicas y reformismo Borbón: el juego de la pelota en la Lima del siglo XVIII. *Revista del Archivo General de la Nación*, 34(2), 77-89. <https://doi.org/10.37840/ragn.v34i2.96>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Cereceda, V. (1987). Aproximaciones a una estética andina: De la belleza al tinku. En T. Bouysson-Cassagne, O. Harris, T. Platt & V. Cereceda (Eds.), *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino* (pp. 133-223). HISBOL.
- Escourido, J. (2021). Itinerarios lúdicos: del juego medieval al ludocapitalismo digital. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales*, 23(46), 125-145. <https://doi.org/10.12795/ARAUCARIA.2021.146.07>
- Huizinga, J. (2022). *Homo Ludens* (3.ª ed.). Alianza Editorial.
- López, J. (2021). Regulación y control del juego de azar en la Corona de Castilla durante la Baja Edad Media. *En la España medieval*, 44, 445-475. <https://doi.org/10.5209/elem.75429>
-

-
- Molina, A. (1999). El juego de dados en la edad media. *Murgetana*, 100, 95-104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2654895>
- Platón. (1968). *Las leyes* (R. G. Bury, Trad.; Vols. 10-11). Harvard University Press. <https://topostext.org/work/484> (Obra original publicada ca. 348 a. C.).
- Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En A. Quijano (Ed.), *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (pp. 777-832). CLACSO <https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507042402/eje3-8.pdf>
- Ríos, M. (2008). Johan Huizinga: Ideal caballeresco, juego y cultura. *Tiempo y Memoria*, (10), 71-80.
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>
- Sánchez, N. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 133-153.
- Santa Cruz, M. (2023). Apuntes sobre juego y seriedad. *Páginas de Filosofía*, 24(27), 56-76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9833673>
- Unanue, H. (1974). Decreto del Virrey Abascal. En J. Arias & P. Schreiber (Eds.), *Los ideólogos: Vol. 7. Hipólito Unanue* (pp. 437-439). Colección Documental de la Independencia del Perú.
- Vilanou, C. & Bantulà, J. (2013). Sobre la eutrapelia, o la virtud del juego. Moralidad, historia y educación. *Bordón*, 65(1), 47-58.