

EL JUEGO Y LO SERIO EN LOS DIALOGOS DE PLATON

Por: Eufrasio Guzmán Mesa

El objeto de esta nota es estudiar la relación entre estos dos términos en algunos de los escritos de Platón. Me propongo entonces realizar el ejercicio en el sentido de lograr una mayor precisión en los campos semánticos de ambas denominaciones; se trata también de señalar cómo, más que ocuparse con los meros términos, apuntaba Platón a poner de presente que se trata de actitudes identificadas con alguna claridad por él mismo y cuyo reconocimiento es de importancia crucial en este comienzo de la filosofía occidental.

En ninguna filosofía tanto como en la de Platón estamos frente a la dimensión de un pensamiento que en la aplicación a su tarea, la cosa misma, se aleja de cuestiones de índole exclusivamente terminológica. La ocupación filosófica en Platón no es de manera unívoca discusión de términos¹, aunque se detenga, aparente y cuidadosamente, en su estudio. En sus diálogos y en la filosofía el problema es el de lo real —la cosa misma—, aunque se necesite en muchos casos aclarar la forma de referirse a lo asuntos, a los problemas, pues el significado depende de ellos; por otra parte también es indispensable explicitar o precisar el sentido en el cual hablamos de ello. Todo esto hace parte de lo que Platón consideró una actitud seria en filosofía.

La filosofía y la seriedad son cosas tardías en la tradición indoeuropea², de igual manera la idea del juego también lo es, no así la realidad de esa actitud; el juego es tan antiguo como el animal y el hombre, la actitud lúdica puede ser tan antigua como la presencia del personaje *sofistés*, el chamán, el mago, brujo o sacerdote, “administrador de los poderes secretos”. Podría afirmarse que estos términos vienen a aparecer simultáneamente en el contexto de los diálogos platónicos. Por otra parte además de tardíos estos términos no son opuestos.

No hay, como a veces se quisiera, una oposición tajante, es decir, no hay un corte o separación minuciosa y precisa de los campos que implican ambas ideas. La inexistencia de una real oposición al interior de los diálogos la corroboramos si reflexionamos sobre lo que quiere decir oposición; su sentido se puede manifestar cuando insistimos en el alcance de la palabra: oponer, poner en lo contrario, enfrentar. En el autor, lo serio y el juego no se relacionan en ese sentido, tampoco se complementan directamente; por lo

1 Platón. *Cratilo* 479.

2 Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Cap 2.

pronto afirmemos que se relacionan de una manera que por las sugerencias demanda una atención que intento desplegar.

La seriedad por sí misma no es garantía de la actitud filosófica, la dialéctica tampoco. En *La República* (539) se nos advierte sobre los peligros del hacer uso lúdico de la dialéctica y se habla de la conveniencia del estado de ánimo de seriedad en el hombre que busca la verdad. Se trata en ese contexto de la separación entre la manía lúdica y la moderación. Sin embargo no podemos ignorar que a la inclinación filosófica se la ha vinculado en el *Banquete* (209) con la manía. Es posible constatar en esta dirección y en nuestro autor, una vinculación estrecha de la manía con la filosofía. La manía entendida aquí como un estado del alma que espolea en la búsqueda de la verdad y anima la pregunta en su urgencia y vigencia; muy diferente esto a un uso lúdico o maniático de la dialéctica que puede llevar a un escepticismo sin asidero y sin razón. Uno de los más serios dispositivos del pensar naciente puede ser entonces utilizado como mero juego. Por otra parte debemos, igualmente, tener en consideración que la búsqueda de la verdad parte de un espacio que no podemos identificar, inmediatamente, con el juego, pero en ese espacio, a partir de él, podemos reconocer el despliegue de la fuerza y del pensamiento como movimiento análogo a la manía. Platón ha llegado incluso a indicarnos, de manera expresa, este sentido de juego en relación a la dialéctica; en el *Parménides* (137 b) se refiere a ésta como un juego difícil, lo cual no quiere decir, por supuesto, que ella sea mero juego.

La seriedad en el ejercicio del pensamiento, en Platón el cuidado en el camino como práctica de la dialéctica en la tarea de conocer la cosa misma, tiene una de sus bases en un sentido arraigado y profundo de la obediencia. En *Critón* (46 d) se nos habla de un “venerar y estimar las razones”. Sócrates en los *Diálogos* nos es presentado como un “hombre dispuesto a obedecer entre todo lo que se me alcanza, a la razón que en mis meditaciones se me presenta como la mejor”. Esta obediencia es calculada, racional y restringida, sus limitaciones y valor proceden precisamente de la “calidad” de las razones. Es oportuno señalar que esa obediencia, en cuanto parte de una aspiración a lo perfecto, al bien supremo, puede ejercerse en oposición a las reglas convencionales, de tal manera que se puede contar incluso con una “emancipación divina” de las reglas, tal como se lo afirma en *Fedro* (265). Parte entonces esta obediencia desde una esfera no regulada. La raíz de lo serio no es entonces, como se lo ha querido ver en ocasiones, una toma de partida por la ley o por la norma sino una aspiración decidida al espacio donde se puede ejercer la búsqueda.

La búsqueda de la verdad en Platón tiene definitivamente un sentido “agonal”; en la aspiración a la verdad se trata de una lucha que se resuelve y completa en la misma disposición. Aquello por lo cual se lucha es la cosa misma, pero no una parte, un sector o un rasgo, es la cosa toda (“*pan to pragma*”) la que exige el esforzarse; este esforzarse es un racional luchar y aquí razonar no quiere decir exclusivamente calcular; implica soportar con interés por el conocimiento y la verdad, quiere decir ejercer la tarea con asiduidad, intensidad, firmeza y mesura. Lo “agonal” se despliega en el juego serio que obede-

ce a la búsqueda. Seriedad tiene entonces un sentido ético que podemos observar en la toma de partido por la verdad. Hasta aquí no se ha desvirtuado ni transformado radicalmente el sentido original de la "areté"; se la sigue comprendiendo en su despliegue como fuerza en el grupo y también bajo la forma de una aspiración decidida a lo mejor³ pero, indudablemente, están ya los sentidos que el platonismo desplegará con insistencia.

La búsqueda, apoyada en la posibilidad de la verdad y dada como tarea y lucha por el conocimiento, implica el tono de seriedad. La asiduidad, la intensidad, la firmeza y la mesura en la labor son el aspecto correspondiente a la dureza necesaria para la completación de la responsabilidad vital. La risa y el juego por el juego, en sus maleables manifestaciones, alejan de la responsabilidad que nos exige la actitud filosófica como la plantea Platón. Esa actitud requiere un temple de ánimo y una constancia en el mismo temple, no como obediencia a una norma o preeminencia de una ley, sino como posición asumida frente a toda la gama de las actitudes posibles, y teniendo en cuenta los requerimientos del camino. Si fuera necesario designar con un solo nombre tal actitud hablaríamos de dureza, y podemos apreciar en múltiples pasajes el favor que manifiesta el autor por este tono anímico. En *La República*, Libro III, la discusión sobre la ejemplaridad en los contenidos poéticos se ilustra con Ulises y Aquiles: "Si se nos habla de personas que muestran perseverancia ante todo (...) y que tanto en sus dichos como en sus hechos se comportan como hombres insignes, habrá que contemplarlos y escuchar versos como estos: "Golpeose Ulises el pecho y dijo a su alma estas palabras: mantente firme, oh alma mía que grandes trabajos has sufrido"".

Lo resaltado en Ulises es, para Platón, la entereza en la acción y la firmeza en el propósito, por otra parte lo que se censura en Homero es cierto destacar los rasgos de la pasión no regida, como en el caso de Aquiles. La actitud para el encuentro con la totalidad es entonces de temple, dureza y rigor. Platón sugería la búsqueda de ese punto de tensión mediante procedimientos como la dialéctica ejercida en grupos, por medio de encuentros y discusiones ("*sinuosía*") "en torno a la cosa misma". Los encuentros filosóficos suponen el ejercicio de ese aspecto ambiguo y lúdico del lenguaje, pero en función de la seria necesidad de someter el nombre a la "presión" de la seria búsqueda de la verdad y el necesario esclarecimiento de las cosas:

"Pues al frotarlos penosamente unos con otros, los nombres y las definiciones, las visiones y las percepciones, discutiéndolos en las discusiones benevolentes de quienes emplean sin prejuicios las preguntas y las respuestas, salta como luz la sabiduría ("*fronesis*") y la inteligencia de cada ente, al ponerse uno en la máxima tensión que permiten las posibilidades humanas."⁴

3 HOMERO. *La Ilíada*. "Ser siempre el mejor y superar a los demás" 208.

4 PLATÓN. *Diálogos*. Carta VII, 340b-345. Trad. de Alfonso Gómez-Lobo. Puerto Rico. 1974 (26).

El acercamiento posible para la búsqueda se da en los “sinuosía”, a través de ese trato parcialmente lúdico con los nombres. La cuestión no radica en los nombres, pero es indispensable una actitud seria frente al juego, en ella están la posibilidad del acercamiento y la claridad posibles.

Este aspecto de juego en el lenguaje fue reconocido en su dimensión iniciática e inaugural por el pensador griego. Hay también un sentido más profundo en el juego que difícilmente podemos verbalizar de manera demostrativa o argumentativa; cuando esto sucede el resultado son las palabras del mito, las cuales deberíamos diferenciar de las palabras con más depuración racional. El juego verbal al igual que el mito se mueve en un espacio de verosimilitud que sirve para la introducción de temas y la respuesta comprensiva y tentativa a cuestiones importantes, incluso centrales, que no habría otra manera de referir. El conducir hacia la esfera del conocimiento (“*psicagogia*”) implica tomar contacto con ese aspecto de juego en el lenguaje. Además de su respuesta a cuestiones enigmáticas, el juego y el mito en el lenguaje pueden llevar a que esa ficción necesaria sea el principio de un esfuerzo por lograr mayores esclarecimientos.

Quiere decir esto que en la conversación filosófica se maneja el lenguaje en el límite de sus posibilidades, haciendo sobre él una fuerza que apunta al desentrañamiento de las posibilidades que puede contener en la tarea de nominar y suscitar el pensamiento. Esta dimensión de ambigüedad, más o menos profunda, en la cual se mueven necesariamente las conversaciones filosóficas, lo que demanda de los interlocutores es una disposición, un talante que, reconociendo la dimensión lúdica, trate de detener los juegos en su funcionamiento más libre y desorientado, para conducirlos a la necesaria precisión que requiere la búsqueda de posiciones sólidas, claras y conceptos lo más precisos posibles.

Nos enfrentamos a las apariencias y su libre movimiento, nos embargan las sensaciones, siempre podemos hacer una aseveración, emitir un juicio, o un enunciado, nos podemos curar mediante la palabra. En el anterior respecto lo que parece interesar a Platón es la insistencia en el tono y la actitud; en el *Fedro* se nos señala cómo una cierta actitud de cuidado y mesura permite el habérselas con los efectismos del discurso e incluso esa actitud permitiría anticiparse al destino o final de ese procedimiento. En Platón está señalada la posibilidad de un centro regulador para el lenguaje y para el juego. En éste y en el pensamiento es la verdad del ser como “toda la cosa”. La totalidad que hace posible todo rescate. Es decir, existe la textura de lo “real” que permite que apariencias, sensaciones y enunciados puedan ser vistos unidos en profundidad.

De la textura señalada provendrán las regulaciones para el juego en nuestro autor. La seriedad en el juego que es la dialéctica tiene en él ese sentido (*Leyes* 803). Las regulaciones provienen del mismo ejercicio de la inteligencia y del interés por apuntar a la cosa “toda”. El juego, en este caso, no se queda en los meros términos sino que apunta a la esfera donde sus posibilidades se extreman, orientadas al esclarecimiento. El juego, la escritura y el mito son apreciables y deleznable en esta perspectiva de su verosimili-

tud. Son paso del camino. El juego en el lenguaje supone la posibilidad doble; por una parte dejarse ser como mero juego o buscar la tensión inherente a la aceptación de la regulación que proviene de la inteligencia de la "cosa toda", como un orden preeminente. Si el juego puede tener un despliegue serio en la actividad filosófica lo tiene desde la aceptación de esta regulación.

Volver a pensar la seriedad implica el incluirla dentro de la esfera desde la cual el pensamiento se aplica a su tarea, "la cosa toda". La seriedad procede y parte de la regulación que impone esa esfera. La seriedad, como actitud ante el juego del lenguaje y el pensamiento, se porta de la misma manera que el niño frente a su juego. Se parte tal vez de una confianza y una convicción en la unión (logos) entre las cosas y su relación con el ser. El aplicarse con seriedad a la cosa supone entonces una constancia que no se logra en el jolgorio y el festejo constante. Estos conducen a la relajación de la disposición hacia la tensión y la búsqueda, sin las cuales no es posible el encuentro con la sabiduría⁵. Se requiere el cuidado con ese fuego que inflama al individuo para llegar a convertirlo en atención definitiva a la inteligencia. La multiplicidad de los senderos y la misma obsesión por lo novedoso, sin atención al asunto, lleva a la dispersión de la fuerza, a tomar lo verosímil por lo verdadero y a aceptar una falta de diferenciación y distinción en el lenguaje, ignorando de paso las gradaciones, los niveles de acercamiento y, fundamentalmente, a no percatarse del hecho de que hay en el mismo lenguaje una condición básica que permite que el juego funcione. En *Eutidemo* (278) se señala en particular esa condición del nombre, en el caso de los diferentes significados del término aprender, y lo que hace Sócrates es deshacer el juego en el cual ha caído Clinias.

Con relación a la mencionada condición del nombre se pueden asumir dos tipos de actitud. En primer lugar el dejar ser el juego en el lenguaje, como un gravitar constante de las múltiples direcciones posibles para el nombrar; en segundo lugar el ejercer sobre ese material la responsabilidad del pensamiento a través de la búsqueda. Los juegos de los sofistas dejan en libertad inopinada ese elemento lúdico en el lenguaje; la dialéctica pretende reducirlo a su manifestación más accidental⁶. Los encantamientos que producen las palabras, nos dice en *La República* (589), se deben a esa condición básica de salto y juego entre varios significados que generalmente la palabra supone; esto se presta para toda suerte de efectos sobre el alma del interlocutor. A esta condición se debe la capacidad de la lengua para producir "sortilegios" y artificios; es igualmente en ese contexto en el cual puede comprenderse al sofista como mago, imitador y productor de efectos (*Sofista* 235). En *La República* (602) se señala cómo en la imitación no hay conocimiento profundo de la cosa que se ha imitado sino que se está enfrente de algo infantil, ligero, no serio y alejado de la verdad de la cosa. La imitación es puro juego y en esa medida se

5 Cfr. Carta VII, 326.

6 Cfr. *Filebo* 30. "Se descansa de una conversación seria bromeando".

aleja de la verdad y la sabiduría. Platón nos da así pie para entender, desde esta perspectiva, el origen y el alcance de su crítica a las artes, además de las implicaciones del ejercicio de las mismas, tomándolas alejadas de la vida y de lo que son, mera producción de artificios. También en esta dirección se pueden comprender dimensiones de la acción humana en general. Lo serio representa una perspectiva que, sin prescindir del carácter lúdico, relacionándose correctamente con él, conserva la ingenuidad y la desprevenición del niño que juega.

El juego no es censurable en sí mismo, la dialéctica es considerada pues, como ya lo hemos señalado, un juego difícil; en este sentido lo que importa, con relación al discurso, es su dimensión instrumental. En otras palabras, el poder ser utilizado. Así como la retórica sofística es utilizada como una red para atrapar incautos, así mismo la dialéctica se puede utilizar como red para atrapar al sofista; evidentemente que hay diferencias en las redes que se tienden y en los intereses y valores que preceden al acto de tender la red. El sofista la usa para dejar fuera de sí, para sacar del combate; el dialéctico la utiliza para llevar hacia sí mismo al dialogante⁷.

Al igual que el juego, el arte, la música, la pintura, la escultura y la poesía no son tampoco en sí mismos censurables o despreciables: es el inscribirse en el espacio ambiguo de la imitación lo que los hace vigilables. La vigilancia así dada es el resultado de un ejercicio de la responsabilidad nueva que ha instaurado la naciente filosofía frente a la posibilidad de la verdad. Esa vigilancia es otra manifestación de la seriedad. No podemos olvidar que en Platón el ejercicio de esa responsabilidad tiene una raíz de indudable valor ético.

En Platón podemos pensar la seriedad como el espacio desde el cual el pensamiento se quiere aplicar a su tarea; esta seriedad no supone, como en otros casos, una adscripción irrestricta a la ley o a la norma, apunta más bien al fortalecimiento del sentido del deber como ligado al ejercicio del pensamiento. El pensamiento está fortalecido en su actuar desde una convicción de su propia necesidad, su despliegue se lo vincula a un espacio nítido, ámbito de la luz como capacidad de reordenar las actividades de "Psi-que". Esta reordenación está dictada a partir de lo que se podría llamar la urgencia desde la cual se inicia la filosofía: la posición de la "polis" como orientadora de la reflexión, animadora de las preguntas referidas a la dimensión ética de los actos.

En esta dirección puede entenderse mejor toda la crítica de Platón al carácter imitativo de las artes. Mientras las artes no sean reguladas por un sentido de la responsabilidad política siempre estarán propensas a ser poseídas por lo que se podría llamar, en forma libre, la "hybris" del juego. La "hybris" del juego llega cuando se trata de hacer pasar lo

7 Cfr. *Eutidemo* 303, *Protágoras*, 339. En el *Menón* encontramos la exposición detallada del asunto.

incorrecto por lo correcto. En *El Político* (288), *Fedro* (274) y *Las Leyes* (255), habría motivos para pensar que Platón toma partido por la existencia y reconocimiento de una regulación de origen central, al modo como el organismo debe tener un centro que gobierne. Expresamente en *Las Leyes* recuerda el ejemplo de Egipto como realizable. Encuentra censurable el exceso de libertad en pintura y música y las vincula, en *El Político*, con la diversión. El arte lo mismo que la sofística juegan con lo verosímil, lo que los hace censurables. El artista, el sofista y el político pueden llegar a hacer o decir grandes cosas sin saber nada de aquello que hablan o hacen, pueden rozar incluso la verdad sin conocer nada de las cosas de que hablan (*Menón*). Aquí se fundamenta la conocida impugnación; en ese carácter ambiguo e inexacto de la imitación y la simulación se encuentran las razones de fondo para criticar las fantasías y las ficciones de los poetas consignadas en el Libro III de *La República*⁸

La censura de lo imitativo tiene el mismo sentido de la que se hace al juego y a lo meramente verosímil. Lo imitativo, el juego y lo verosímil son manifestación de una cierta desmesura y desequilibrio; al modo como pueden ser considerados la correcta proporción de las formas, los tonos o inclusive los sabores, a propósito de la criticada pastelería ática. La excesiva variedad de tonos, armonías y ritmos es tan cuestionable como el exceso de sabores y formas.

Esa misma impugnación de lo imitativo, por su carácter de simulacro sostenido por la verosimilitud, cobija a la escritura. No toda escritura, pues existe una escritura verdadera y una que trabaja creando sólo cosas verosímiles o incluso le dedica su oriente a la fantasía. La escritura de la verdad tiene para Platón poco o nada que ver con la grafía, ya que para él existe un discurso: "Que se escribe con ciencia en el alma del que aprende, discurso que es capaz de defenderse a sí mismo, y que sabe hablar y guardar silencio ante quienes debe hacerlo."⁹

Esta escritura es para Platón el trabajo verdadero, la ocupación del hombre de conocimiento. Se asemeja esa ocupación al ejercicio o labor del jardinero que siembra con cuidado en la tierra propicia, no en el agua donde no enraizan las semillas; él tratará entonces de ocuparse de las cosas del alma con seriedad y considerará como secundarios los "jardines de las letras"¹⁰, y "mucho más hermoso aún que ocuparse en serio de estas

8 Ibid. "Por todas estas razones, desterramos de nuestra ciudad esas formas de ficción, de miedo a que engendren en la juventud una desdichada facilidad a cometer los mayores crímenes".

9 *Fedro* 276a.

10 Los "jardines de las letras" los escribirá y planteará probablemente como una diversión; y "cuando escriba atesora medios de recordar para la edad del olvido cuando llegue, y para todo aquel que siga las mismas huellas".

cosas, y siguiendo las normas de la dialéctica, tomar un alma apropiada y plantar y sembrar en ella discursos acompañados de ciencia”.

La escritura en el segundo sentido señalado, como “jardín de letras”, debe dejarse de lado si lo que se quiere es construir cuidadosamente la pregunta. Esta escritura de la cual se apodera la fantasía y que da la impresión de un sistema, o manifiesta su fijación en un fin o en unas formas, sólo lleva a la equivocación. Esta es también la más satisfactoria explicación para entender, precisamente, la razón profunda que lleva a Platón a escribir diálogos y no tratados. En la Carta VII afirma al respecto: “Todo hombre serio dista de escribir sobre lo que es serio”. Hay para Platón una debilidad inherente a la palabra, y sobre todo a la palabra escrita, la cual no la hace confiable, “el hombre inteligente no deposita su confianza en ellas”.

Tanto la palabra escrita como la hablada deberán entonces ser sometidas al cuidado racional, en el mismo sentido originario del “*reor*”: calcular, sopesar, evaluar las implicaciones del decir. En la escritura, lo hablado se concentra con todos sus equívocos. Por ello se explica la crítica tan reiterada a la escritura, de la cual tenemos esta explícita muestra en el *Fedro*:

“(La escritura) producirá en el alma de los que la aprenden el olvido por el descuido de la memoria, ya que fiándose a la escritura, recordarán de un modo externo, valiéndose de caracteres ajenos, no desde su propio interior y de por sí; no es pues, el elixir de la memoria, sino el de la rememoración lo que has encontrado. Es la apariencia de la sabiduría, no su verdad, lo que procuras a tus alumnos; porque una vez que hayas hecho de ellos eruditos sin verdadera instrucción, parecerán jueces entendidos en muchas cosas, no entendiendo nada en la mayoría de los casos y su compañía será difícil de soportar porque se habrán convertido en sabios de su propia opinión en lugar de sabios”.

Esta condena de Thamus a la escritura es además un clásico ejemplo de la introducción de un mito para explicar el punto de vista de Platón, que de otra manera sería difícil de hacer visible o de introducir en forma argumentada y demostrativa. La posición de Thamus-Platón se puede confrontar con otros temas del mencionado pensamiento platónico y encontraremos, como en el caso de otros mitos, coherencia entre el sentido, el tema y el enfoque del mito y su relevancia en relación con puntos de vista en cuestiones concernientes a la sabiduría y la posibilidad de afrontar ciertos aspectos o asuntos, vinculados con la limitación de su exploración argumental y demostrativa.

En tanto la sabiduría de Platón tiene que ver con la reminiscencia, nos explicamos su impugnación de la escritura, por cuanto ésta vendría a funcionar como una memoria artificial, alejada de las realidades propias de la “*Psique*”. Para el autor “*Máthesis*” tiene que ver de una manera central con la “*anámnesis*”; es decir con el ejercicio del recordar en toda la complejidad y la profundidad con la cual está presentando el asunto en el *Menón*, por ejemplo. A lo sumo, la escritura sirve para favorecer ese ejercicio del recor-

dar, pero sólo si se la considera un activador de la memoria. La activación, sin embargo, no siempre tiene el sentido que el escrito conserva o expresa en un momento determinado; pues éste no se puede interpelar o ser explicado en una dirección que apenas está implícita en él mismo¹¹. Por ello, para el autor griego, el discurso tiene un valor relativo para el ya iniciado, quien tiene en su alma las huellas de lo sabido y esas son activadas por la escritura.

Esta crítica a la letra, impugnación de lo sólo verosímil y en general del juego, como vinculados a cierta volatilidad y presunta gracilidad en el movimiento de la inteligencia, tiene un profundo sentido que aparece al comienzo mismo de la filosofía y que me parece resaltable. Por un lado se tratará de fortalecer un cierto ejercicio de la memoria inteligente: la que acompaña al elaborador de una obra como su plan regulador, la que conviene al existir como existir sabiamente y además, se trata también de suponer la íntima unión entre ciertas apariencias y causas con un ordenamiento a profundidad y en rigor. Para Platón ambas dimensiones, la del ejercicio y la suposición, deben realizarse en el espacio en principio y apariencia lúdico, pero finalmente serio de la conversación filosófica. La suma de estas dos dimensiones las percibe en la seriedad del niño que juega y las analoga en el *Parménides* con la seriedad y desprevenimiento indispensables para la conversación o diálogo filosófico.

Coda

El comienzo de la filosofía, tal como la observamos en los diálogos de Platón, supone una definida insistencia en lo serio (*Opondé*), como una manera de señalar el sentido del esfuerzo; por ello a lo largo de toda la obra se insiste en el tema: *Eutidemo* 278, 293, 303; *Cratilo* 383, 423; *Protágoras* 339; *Sofista* 235; *Leyes* 655, 667, 803.

¹¹ Cfr. *Fedro* 275.

EL JUEGO Y LO SERIO EN LOS DIALOGOS DE PLATON

Por: Eufrasio Guzmán Mesa

***EL JUEGO *DIALOGO *DIALEC-
TICA *SER**

RESUMEN

En el artículo se estudia la relación entre estos dos términos en algunos diálogos de Platón. Se indica como ambos suponen un temple de ánimo, el cual, siendo diferente, no es siempre excluyente. La actitud de juego fue vinculada, en algunos casos, a una disposición no deseable para la indagación filosófica; la actitud seria fue reconocida como reguladora de esa misma actividad. Sin embargo la dialéctica es presentada en diversas ocasiones como un "juego difícil". Evidentemente Platón reconocía una dimensión lúdica en el lenguaje, muy visible en la escritura, sin la cual era imposible el esfuerzo para acercarnos a la cosa, pero al mismo tiempo planteó su limitación por medio de la disposición seria propia de la Filosofía.

PLAYFULNESS AND SERIOUS- NESS IN PLATO'S DIALOGS

by Eufrasio Guzmán Mesa

***PLAYFULNESS *DIALOG *DIA-
LECTIC *BEING**

SUMMARY

The relationship between these two terms is studied in several of Plato's dialogues. It is shown that both of them suppose spiritual attitudes which, though different, are not always mutually excluding. The playful attitude was in some cases attached to an undesirable disposition for philosophical enquiry; the serious attitude was recognized as being the regulator of this same activity. However, dialectic is presented in different occasions as "a difficult game". Plato evidently recognized a playful dimension of language, very visible in writing, without which it would be impossible to attempt approaching the thing; however, he simultaneously posed its limitation, by means of the serious disposition proper to philosophy.