

No parece de ningún modo evidente que un ejercicio tan constante como el juego pueda tener por efecto debilitar en vez de reforzar las actividades que son objeto de él; ¿es que las niñas que juegan a las muñecas son luego menos buenas madres que las que han desdeñado este juego?

En una obra posterior, Hall parece haber modificado ligeramente su opinión: el juego de una función rudimentaria no tendría por objeto hacerla desaparecer debilitándola, sino permitirle ejercer de una manera pasajera un influjo sobre el desenvolvimiento de las otras funciones. Volviendo al ejemplo, Hall lo modifica así: el juego ejerce muchas funciones atávicas que desaparecerán en la edad adulta, "como las colas de zorra, que deben desenvolverse y ejercitarse como un estímulo para el crecimiento de las piernas, que sin él no llegarían jamás al estado de madurez."

Esta nueva manera de ver es mucho más fecunda que la primera; pero no creo que Hall, al modificar su ejemplo del renacuajo, haya querido modificar su concepción primitiva. Soy yo, no él, el que opone entre sí los dos puntos de vista. Me parece, en efecto, que tienen un alcance bien diferente: en el primer caso, el juego no es más que un instrumento eliminatorio; en el segundo, llega a ser un instrumento creador. Esta última hipótesis me parece que se confunde prácticamente con la que vamos a examinar ahora, y que he guardado para el final, porque corona el edificio.

4o. *Teoría del ejercicio preparatorio.*—Ha sido formulada por Karl que ha sido el primero en comprender que para resolver el problema del juego, dada la insuficiencia de las teorías del descanso y del excedente de energía, era preciso enfocarlo desde el punto de vista biológico.

Este punto de vista biológico, notémoslo de paso, es muy olvidado por los psicólogos, a quienes ofrecería con frecuencia una comprensión más profunda de la actividad mental y de sus perturbaciones; porque el observador que en él se coloca es llevado a considerar las diversas actividades, no solamente del hombre, sino en toda la serie animal, y a buscar, no ya solamente cuál es el determinismo inmediato de estas actividades, sino cuál es su significación funcional, su papel en la conservación de la vida.

Ahora bien; si desde esta situación elevada se echa una ojeada sobre la actividad *lúdica* (*ludus*, juego), se comprueba inmediatamente que los juegos varían según las categorías de animales, y que las actividades desplegadas en los juegos de una cierta categoría, se parecen mucho a las actividades que despliegan los animales adultos de esta misma categoría. Existen, en otros términos, casi tantas clases de juego como de instintos: juegos de lucha, juegos de caza, de combate, juegos exóticos, etc. El gato pequeño, por ejemplo, se lanza sobre el trozo de papel que se arrastra delante de él, o sobre la hoja seca que arrastra el viento, como se lanzara más tarde sobre el ratón o sobre el pájaro, que son sus presas predilectas. Los cabritos se divierten golpeándose con la cabeza, como preludio de sus cornadas futuras, etc. Pero no se ve nunca figurar en los juegos de una especie animal los ejercicios de instintos pertenecientes a otra: no déis agitar un pedazo de papel ante un cabrito: no saltará nunca hacia él, e inversamente los gatos chicos no jugarán nunca a golpearse.

Esto nos lleva, pues, a considerar el juego como un ejercicio de pre-