

EL JUEGO COMO PROBLEMA FILOSÓFICO

Mg. Joaquín Darío Huertas Ruiz*
Universidad Pedagógica Nacional

Resumen

El tema del juego ha tenido gran importancia en la filosofía como se pone de manifiesto en las reflexiones que varios de los más importantes filósofos han hecho de este tema a lo largo de la historia. En este escrito se analizarán las propuestas de Heidegger, Fink, Gadamer y Ortega y Gasset acerca de este tema, poniendo de relieve su importancia ontológica, lo que contrasta con la idea de superficialidad y banalidad con la que siempre se ha comprendido esta actividad esencial del hombre; se expone también su relevancia en la constitución de la existencia del ser humano.

Palabras clave: filosofía del juego, lúdica, filosofía del deporte.

Abstract

The game as philosophical problem. The topic of games has been of great importance in philosophy as can be seen in the reflections that great philosophers have made about this topic throughout history. This paper will analyze the studies of Heidegger, Fink, Gadamer and Ortega y Gasset regarding this topic, highlighting the ontological importance of the game, in contrast to the idea of superficiality and banality with which this essential human activity is normally regarded. We will also consider its relevance to the constitution of the existence of the human being.

Key words: game theory, play, philosophy of sports.

* Magíster en Filosofía Latinoamericana, USTA. Especialista en Investigación Social, UPN. Licenciado en Filosofía e Historia, USTA. Estudiante del Doctorado Interinstitucional en Educación UPN. Profesor asociado de la Facultad de Filosofía de la Universidad San Buenaventura. Correo electrónico: daríohuertas@gmail.com

Introducción

Aparentemente, el juego no tendría cabida como objeto de reflexión filosófica en tanto se lo considera un asunto intrascendente, cotidiano; se cree también que existen cuestiones mucho más serias para investigar desde la filosofía, las cuales aportan verdaderamente al conocimiento del hombre y su existencia. ¿Es entonces, digno de ser pensado algo tan común y corriente, tan ordinario? Así lo expone Fink:

La eminente esencialidad del juego –que el entendimiento común no reconoce, porque el juego sólo significa para él la falta de seriedad, inautenticidad, irrealidad y ocio- sí ha sido reconocida siempre por la gran filosofía. Así, por ejemplo, Hegel dice que el juego, en su indiferencia y su mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: «no conozco otro modo de tratar las grandes tareas que el juego» (Fink, 1966, p.23)

Revisando en la filosofía este tema aparentemente irrelevante, el trasfondo de la producción filosófica de Platón se encuentra en el gimnasio y la pista. También Kant, Hegel y Nietzsche dedicarán algunas reflexiones al juego. Wittgenstein se preocupó por el juego también, no sólo por los juegos del lenguaje, sino también por el jugar¹. Otros autores influyentes en el pensamiento contemporáneo, dedicarán su reflexión al juego: para Heidegger el juego posee un papel importante, hasta ser del mismo talante de la poesía (Heidegger, 1989). Del mismo modo, Eugen Fink tituló hermosamente sus obras sobre el juego: *Oasis de Felicidad*, y el juego como símbolo del cosmos. Gadamer en su *Verdad y Método*, comprende al juego como un componente imprescindible para la comprensión hermenéutica; Ortega y Gasset propone una actitud deportiva para filosofar y la hace patente a lo largo de su obra. En este trabajo, se propone desarrollar una reflexión sobre las ideas de los últimos cuatro pensadores en torno al juego y así poner de presente su importancia en la filosofía.

1. Heidegger: el juego como ser-en-el-mundo

Heidegger dedicó una lección al juego en el curso de introducción a la filosofía cuando estuvo en la Universidad de Friburgo entre 1928 y 1929; en ella identifica el juego, el jugar, como concepto existencial del mundo. Plantea cómo la existencia se

¹ Los llamados en el índice analítico de la palabra juego en las Investigaciones Filosóficas (Crítica UNAM, Barcelona, 1988, págs. 539 y 540) son más abundantes a los llamados de las palabras lenguaje y lógica.

dispone más allá del ente, lo trasciende, sobrepasa su concepto y lo hace dinámico: «la comprensión del ser es trascender; y ahora decimos; trascender es ser-en-el-mundo». (Heidegger, 1996, p. 318) Tan arcana y definitiva afirmación parece comprometer la perspectiva del ser ya trazada en *Ser y Tiempo*, donde se desenvuelve la comprensión del ser-ahí (*dasein*) o de la existencia humana para avanzar a su presentación como ser-en-el-mundo. ¿Y cómo está en el mundo el ser? Trascendiendo, esto es, existiendo. Se existe trascendiendo, dirigiendo el propio ser hacia lo otro que es el mundo.

El juego, desde esta perspectiva, trasciende el umbral de lo cotidiano y lo contingente y se transforma en devenir del ser. Por supuesto, tal definición choca con la intencionalidad habitual desde donde comprendemos el juego: se concibe el juego como lo no serio, lo pueril: como algo insignificante, de niños, el simulacro infantil de las actividades de la vida, pero no hacen parte de la realidad, frente a lo cual el pensador alemán acude a una reflexión contundente: «Si es un privilegio del niño el jugar esto no significa que el juego pertenece en cierto modo al hombre. Quizá el niño sólo sea niño porque en un sentido metafísico es algo que nosotros los adultos hemos dejado de entender ya» (Heidegger, 1996, p. 323).

Heidegger, de este modo, ubica el juego como base de la trascendencia del ser; se es-en-el-mundo jugando, en el sentido amplio de encontrar al ser en su trato con el mundo sobre la base del juego. La facticidad, es decir, el cómo se manifiesta ese ser-en-el-mundo se desenvuelve bajo la estructura del juego. No se puede olvidar que el hombre no está determinado en su existencia a ser del mismo modo que los animales, quienes actúan por su naturaleza, sino por el modo en que actúa, está con otros y abre espacios mientras aviene lo inexorable.

¿Cuales son entonces, las características trascendentales del jugar? ¿Cuál es la estructura del juego en que jugamos la vida? Se opta por resaltar la acción existencial: «juego quiere decir, por un lado, jugar, pero en el sentido de estarse realizando un juego, pero, por otro lado, juego es también el conjunto de las reglas conforme a las que el juego se efectúa» (Heidegger, 1996, p. 324). Quien se encuentra jugando tiene una disposición del ánimo para poder abrirse al mundo que ha hecho con el juego; encontrarse jugando no es una sucesión de movimientos y pensamientos: no se está en sí mismo sino en el universo de lo jugado, situación que implica cuestiones importantes además de la trascendencia del ser: el abandono del mundo en aras del universo del juego lleva hacia el encuentro con la libertad y el goce que proporciona el jugar.

El juego es de antemano algo más original. Digámoslo muy a grandes rasgos: en el juego tiene que haber un cierto gozar del juego, un cierto goce en el juego; pero no solamente en el juego, sino en el jugar mismo. Jugar es, conforme a su carácter básico, un estar-de-humor, un estar en el temple, un estar en la «afinación» que el juego exige... y no solamente el jugar comporta goce en ello, y no solamente en el goce, en todo temple de ánimo, hay algo así como un juego. Pues los «los juegos» no son solamente determinadas posibilidades fácticas y determinadas modalidades fácticas del jugar. (Heidegger, 1996, p. 324)

La facticidad del jugador se verá enmarcada por el juego que va a jugar. Se es y se desenvuelve el ser bajo los términos del juego: el jugar a ser doctor implica un mundo bajo el cual se hará el juego: se fija las condiciones de su labor, desde su propio juego. No necesitará estudiar medicina, en su universo es doctor y cumple las condiciones del médico, trata a los pacientes o a los enfermos de acuerdo a lo que entiende es ser un médico y lo hace siguiendo las reglas por él prefijadas, la enfermedad, el dolor y la muerte no son parte del haber de este médico. Lo mismo sucede con los niños que juegan a la guerra. Para ellos la guerra es un universo fascinante de acciones de combate, de disparos y victoria, entre tantas cosas. Ignoran por completo las vicisitudes de la guerra «de verdad»: las acciones estratégicas y el sufrimiento inferido por la guerra total, el hambre y la muerte. Cuando un niño entra en combate y es abatido por otro por sus armas imaginarias, este tiene que caer y morir, pero una vez se acabe el juego la muerte se suspende para volver a jugar ese mismo juego u otro completamente distinto.

El jugar es la base de posibilidad de la existencia, es algo muy serio en tanto el juego se comprende como la vida vivida sin seriedad, lo cual no es cierto. Esta expresión puede haber aparecido porque en el juego está presente siempre el gozo y la independencia frente a la vida cotidiana, donde no siempre se goza y se dispone libremente de sí mismo; también se puede comprender esta asociación al recordar que el juego no es productivo en el sentido actual del término producción. El juego es un asunto de lo más serio: desde el bebé hasta el jugador profesional imprimen la máxima gravedad a jugar, pues se pone la vida en ello, se está siendo en el mundo a través de la experiencia del juego y cualquier trasgresión a esa seriedad arruina el juego.

No debemos olvidar que, primero, aquí estamos tomando «juego» en un sentido muy lato, y tal juego es algo muy distinto de «andar jugando», es decir, es algo muy distinto de puro juego en contraposición a lo que es «en serio y de verdad», es decir en contraposición a la realidad; tal diferencia no existe en absoluto en la

trascendencia. Pero además, lo que se está caracterizando como juego no es el comportamiento fáctico de cada caso, sino aquello que posibilita el comportamiento fáctico de cada caso (Heidegger, 1996, p. 326)

Mientras que el estudio de la metafísica clásica percibe la contemplación de los entes puros, ignorando que el mundo está en movimiento, haciendo parte de una dinamicidad que ya Heráclito planteó en el aforismo 52: «El tiempo es un niño que juega, buscando dificultar los movimientos del otro: reinado de un niño» (Eggers y Juliá, 1978), el mundo, la realidad no puede ser comprendida como una *res*, una cosa separada de los elementos que la componen. De algún modo la corriente de la vida, la realidad, tiene que estar conectada con las categorías que se predicán de ella. La trascendencia será entonces un fluir juguetón, de permanente movimiento:

Al horizonte bien estrecho y escaso del entendimiento humano común se le antoja que lo categorial (si es que llega a hacerse una idea de lo categorial) es lo estable y, por tanto (lo cual no es sino el reverso de esta manera de ver las cosas), cuando eso que se consideraba sólido se pone en movimiento, se vuelve líquido, empieza a fluir, el entendimiento humano común sólo sabe hacer ya una cosa: prorrumpir en lamentaciones contra el relativismo. (Heidegger, 1996, p. 327)

Es admirable la divertida fluidez con la que el jugar se adueña del mundo y lo despliega de un modo distinto y lo hace ser, sin necesidad ninguna de perder en ello el mundo ni trastocar su identidad en otra cosa. La esencia de las cosas puede darse naturalmente en este dinamismo inacabado, frente a la rígida sanción que hace de los conceptos y las cosas la metafísica y la racionalidad. Al desbordar los límites del concepto, pasando al terreno de la vivencia de lo existente en la vida, el ser dispone del mundo en sus múltiples maneras de darse. El juego es así una de las manifestaciones más genuinas del ser en el mundo, en tanto y en cuanto las posibilidades del ser de abrirse al mundo en términos de facticidad, le imprimen unas características únicas, las cuales no pueden ser vistas con claridad al atenerse solo a la dimensión del lenguaje, mucho más si este es el lenguaje metafísico aparentemente apropiado para hablar del ser, pero insuficiente para cubrirlo en su totalidad.

La idea de juego en este temprano Heidegger, está en consonancia con lo desarrollado en *Ser y tiempo*, en el sentido de afirmar la pregunta por el ser, recuperando al ser y sus atributos en el mundo ¿Puede existir algo más genuino que estar en el mundo jugando? ¿Se puede reconocer al ser en un estado pasivo, acabado? El juego constituye la dinamicidad del ser como ser en el mundo y se recupera así su posibilidad de afirmación, no ya desde las conjeturas propias de la

necesidad de una afirmación mayor al ser, sino desde la afirmación de la vida en el mundo.

De todas formas, la definición del juego se escapa de toda taxonomía debido a su carácter efímero y hasta cierto punto, material. La perspectiva heideggeriana adolece de un acercamiento mayor al fenómeno y se contenta con ofrecer el panorama de aquello considerado por el autor como suficiente para sus intereses interpretativos, que para la época de Friburgo aun son de carácter fenomenológico interpretativo. El hilo conductor del juego en su reflexión acerca del sentido de la pregunta por el ser, al tener un carácter eminentemente metafísico, parece ofrecer una suerte de primera y poco recorrida senda, que si hubiese sido seguida por este autor, hubiera ofrecido interesantes aportes a este tema filosófico. Como es evidente, Heidegger no irá más allá de la reflexión de estas lecciones en tanto y en cuanto parece considerar agotada la vía una vez se termina la lección, aunque puede considerarse también que esta temática cambiaría las intenciones del autor para resolver la pregunta por el ser, la cual se decanta hacia el existir siendo en el mundo.

2. Fink: «La apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento lúdico del ser de todo lo ente» (Fink, 1966, p.29)

«Cuando los filósofos y los poetas aprehendan el poder y significado del juego como realidad humana profunda, quizás debemos recordar las palabras que nos advierten que no entraremos en el reino del cielo a menos que nos convirtamos en pequeños niños» (Fink, 1966, p.30).

La existencia que juega es un tema fundamental para la fenomenología y la idea de mundo de la vida desarrollado por Eugen Fink (1905-1975). El pensamiento de este autor, profundizará en el modo en que se presenta el mundo ante la conciencia del ser; posteriormente sus investigaciones lo llevarán hacia las bases mismas de la ontología y la discusión primordial por el fundamento de la realidad, ubicando al juego como problema fundamental, analizándolo en dos obras acerca la ontología del juego: *Oasis de Felicidad: Pensamientos para una ontología del juego*, y *El juego como símbolo del mundo (Spiel als weltsymbol)*².

Fink entenderá el juego ontológicamente como la apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento de todo lo ente: el hombre, no sólo está en sí-mismo,

² «El juego como símbolo del mundo». No existe traducción al castellano de esta obra.

no permanece en su racionalidad, sino que abre su ser hacia lo otro, pues es así como realmente puede existir. La experiencia lúdica es la vivencia del ser con las cosas, ónticamente: en el espacio de la libertad ejercida en el jugar, las cosas están liberadas de los límites que la naturaleza le ha impuesto y pasan al universo de lo jugado donde se cruzan con el ser que juega: «El verdadero ser del juego es la transformación en el sentido de que la identidad del que juega no se mantiene para nadie, juego es entonces una construcción que se presenta o construye a sí misma, como una totalidad de sentido.» (Fink, 1966, p.23)

Desde aquí es necesario recordar la diferencia entre el universo jugado y el universo cotidiano: como el mismo Fink diría, opuestos de tal modo como el sueño a la vigilia, el día a la noche. La diferencia entre ambos mundos es de carácter óntico por los límites en que están supeditados: la vida cotidiana se mantiene entre el tiempo y el espacio objetivados social y necesariamente; sometidos a que los días pasen en medio del estéril desierto de lo cotidiano, donde hemos de guardar cuidado constante ante la amenaza de la muerte. Mientras tanto, el juego es el estado de la utopía y el sueño, de la imaginación, del instante de inspiración, donde es posible ser lo que se puede imaginar y emerger entre los problemas de la vida, que se escapan de nuestro dominio. (Gómez, 1998). Para Fink el encuentro del ser con el mundo, en el torrente del juego, se transforma en un espacio de creación de sentido del ser: se está tratando con el mundo de modo directo de tantas maneras como esté en capacidad de imaginar el jugador y de tantas maneras como posibilidades hay de fijar la naturaleza bajo las reglas del juego. El «abrirse de la existencia humana al abismo de estar por medio de juego, a estar en su totalidad, que es también una forma de juego» (Fink, 1974, p.161).

Este abrirse hacia lo otro, es una acción especial y específica del hombre en tanto involucra todo su ser. Jugando el hombre se des-cuida del mundo, deja de lado todas sus protecciones y olvida la carrera contra la muerte y la nada en que se convierte su vida. Jugando, uno pone todo de sí en ese momento raptado al destino y le otorga el sello indiscutible de la propia humanidad, eso que nos hace específicamente humanos: «cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital, que experimenta en el juguete la suma de los entes opuestos... y que plantea una tarea particular al hombre que juega» (Fink, 1966, p.21).

El encuentro con lo otro está impregnado de sentimiento e impulsos: el ser humano procede con el mundo en un estado de ánimo, en disposición anímica que abre el mundo en una clave de interacción. El juego parece tener en el desierto de la

cotidianidad el carácter de espejismo, a pesar de ser el oasis real donde aparece la verdadera libertad del ser humano, su posibilidad de ser-en-el-mundo. «Es la autorrepresentación del juego la que hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representarse» (Gómez, 1998). Paradójicamente, todo lo construido y autorrepresentado en el juego, por su misma condición de apertura y disposición refleja del mundo, se deshace cuando se termina el juego; jugar es así una experiencia única e irrepetible, que no admite control más allá de las reglas por las que lo constituyen, es un ejercicio existencial que atañe al que está abierto al juego.

Tal contención ha hecho que el hombre se posicione en diferentes y encontradas opciones respecto del juego; el juego es trascendente pero pueril al mismo tiempo, se infravalora al juego como pérdida pero se acude siempre a él; es invisible mientras no se juegue y anula el mundo de lo cotidiano. El trasegar de la vida deviene en la búsqueda de la felicidad, libertad, armonía...; todos los esfuerzos del hombre se van en la vida en pos del supremo bien, de tantas maneras como se ha contemplado es ese objetivo; dirá Fink: «Estamos ocupados en encontrar la virtuosa plenitud de la vida. Para nosotros la vida es una «tarea»... (Nos encontramos constantemente) fuera del momento presente... obligados a lograr *Eudaimonia*, aunque no aceptemos en cómo ésta se da» (Fink, 1974, p.153). Cabe decir que al jugar están presentes aquellas cosas buscadas en la vida como ideales: la felicidad, la alegría, la libertad, lo que se desea alcanzar mediante el trabajo y el amor; el vértigo, la tensión, la victoria que producen la lucha; lo indefinido, lo insondable de la muerte. Sólo se podrá hallar la felicidad en el estado lúdico donde jugar y vivir son la misma cosa. Por ello se puede afirmar que el poder jugar e inclusive el poder *jugar a ver jugar* es tan importante en la configuración de la dinámica del mundo que vivimos.

En este sentido, podemos afirmar que la propuesta de Fink avanza mucho más de lo propuesto por Heidegger en sus lecciones de introducción a la filosofía: no sólo el juego es una manera de ser en el mundo, sino que el juego es la manera genuina de la vivencia del mundo, porque afirma este autor que el juego posee los atributos cósmicos propios del principio (*arkhé*), de lograr armonía y equilibrio en la vivencia del ser.

Nosotros los mortales nos orientamos al juego en un sentido misterioso fundamental, precisamente porque podemos producir mágicamente las cosas que evidencian nuestro poder creativo y nuestra gloria... el hombre es el único

ser dentro de la inmensidad del universo que puede entender el conjunto del infinito y responder en consecuencia. Éste no es nada más que la propia recuperación del sentido del infinito, que lo elude, que él puede ser que pueda alcanzar a la fuente de su ser (Fink, 1974, p.161).

Ello también entraña la proximidad y simbiosis que jugar tiene con la fiesta, la danza, el teatro y el carnaval; «es sólo en el juego, en la festividad lúdica que el hombre puede comprender el sentido del movimiento del mundo en donde aparece y desaparece todo eso que es infinito» (Guffanti, 2004, p. 4). El mundo se reproduce y se crea para el hombre jugando y celebrando, cuando re-produce su naturaleza y cuando también se atreve a vivir en mundos inexistentes que, aunque efímeros y fatuos, le otorgan la posibilidad de comprender y representarse el mundo en su medida y posibilidad, no tanto como se le ha sido dado naturalmente, sino más allá de toda posibilidad intencional y comprensión ofrecida por el hábito.

De un modo distinto, Fink decanta por otorgar al juego el valor que Heidegger no le dio. El giro de este autor hacia la búsqueda de un orden de la vivencia humana en el mundo, de carácter cosmogónico, al estilo de los antiguos griegos, convierte al juego en el logos de la vivencia humana. Si bien este tipo de propuestas son poco aceptadas en la filosofía contemporánea, es notable que no se haya profundizado en esta propuesta en campos como la educación física y el deporte, por cuanto una antropología filosófica con estas características concuerda con las teorías de este campo de conocimiento, como las propuestas teóricas de los autores O. Grupe y Paredes e inclusive las perspectivas ofrecidas por los lineamientos para la educación física de nuestro país, entre otros tantos. Una de las limitaciones en el conocimiento de este autor es el haber estado entre dos grandes autores como lo fueron Husserl y Heidegger, de quienes fue discípulo y ayudante, además de haberse valorado mayormente su trabajo como fenomenólogo y comentarista de autores como Heráclito, Hegel y Nietzsche. Los trabajos de su propia cosecha aun se ignoran. Hasta que sean publicadas sus obras completas en idiomas distintos al alemán.

3. Gadamer: el juego como hilo conductor de la existencia.

A diferencia de la posición ontológica de Heidegger y la cosmológica de Fink, la pregunta por el juego en Gadamer, parte de la necesidad de dilucidar el juego de comprensión existente entre la obra de arte y el intérprete; pero su análisis va mucho más allá de ello, también se propone hacer un examen ontológico al concepto de juego, que deriva hacia lo epistémico y estético: «Cuando hablamos de juego en el

contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aun a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte.» (Gadamer, 1988, p. 143)

En *Verdad y Método I*, su principal obra Gadamer va encontrando las características esenciales del juego: «Es juego la pura realización del movimiento» (Gadamer, 1988, p. 146), es decir dinamicidad en la que se desenvuelve el jugador y lo jugado; es libre en tanto quien juega no se esfuerza, no tiene que obligarse a desempeñar una actividad sino que elige hacerla dentro de sus posibilidades y gusto. Implica también apertura hacia lo que existe y sucede en el universo jugado donde se va a encontrar con un universo pleno de sentido. Gadamer pone de relieve la experiencia trascendental del jugar en la vivencia del jugador en tanto jugar es pasar a otro modo de desenvolverse en el mundo: «jugar es un ser jugado» (Gadamer, 1988, p. 149) dirá en tanto quien juega es poseído por el juego y todo su ser interviene en él, debe ponerse jugueteón, asumiendo lo que esa posesión implica para el jugador. De ahí el riesgo que resalta en el desarrollo del juego:

El juego mismo es siempre un juego para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en ese riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente [...]. El espacio de juego en que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que choca, esto es, por los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento. (Gadamer, 1988, p. 149)

Al jugar, es la vida la que se pone en juego en tanto se abre como universo y acoge al jugador dentro de sus límites; quien desee jugar está irremediamente limitado a lo que le depara los alcances del juego, y dentro y a partir de este territorio será como se desenvuelve. «Las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego» (Gadamer, 1988, p. 149). Dentro de la dinámica del juego permite que el jugador realice las tareas que le son inherentes, hasta cierto punto: pasar de allí es acabar con el juego y creo que el poder hacer lo que pide el juego dentro de las características que le son propias, acercándose lo más posible hasta el límite, es en donde está su gozo. Pensemos en el jugador de fútbol: él puede conducir el balón hacia la zona de gol con los pies y

con la cabeza, pero no conduce el balón con una sola técnica, sino de tantas maneras como pueda y no cometa una falta, como hacer mano. Puede patear el balón una sola vez o puede hacer diez toques antes de llegar al arco, o dominarla con la cabeza y los pies de tal manera que el oponente no pueda quitársela y evitar el gol; allí está la esencia y el gozo del fútbol. «Es éste el que mantiene hechizado al jugador, el que le enreda en el juego y le mantiene en él» (Gadamer, 1988, p. 150).

¿Pero, acaso ese comportamiento no hace parte de nosotros mismos? Es muy probable que recordemos aquellos días cuando fuimos soldados, Maradonas, Pelés o Valderramas. Eso no quiere decir que lo hayamos olvidado y no rememoremos el placer de todo aquello que hicimos comportándonos así. La vida gozada por los niños en el juego hace parte de los oscuros y convulsos mundos del ello, de esos continentes ya olvidados y deseados que ya no podemos –aunque deseemos– andar.

Como es evidente, para Gadamer, la tensión entre la naturaleza del juego y su ejecución son las bases que lo ubican como centro de la acción interpretativa, tanto de la experiencia estética, como también de toda situación agonística con lo otro: el mundo, las ideas, la fantasía. Es el intérprete quien se aventura a dar una interpretación al texto y al mundo arriesgándose dentro de los límites que le imponen los acuerdos propios de cada cultura; en ellos opera y busca extenderse en función de una comprensión mayor del mundo y por ende una posesión de la existencia en su goce.

Si bien podemos ver en Gadamer un acercamiento que parte indudablemente del trato con Heidegger y Fink, se entiende esta dinámica en su carácter instrumental y estético. No puede negarse que el tratamiento de Gadamer es también de carácter ontológico.

4. Ortega y Gasset: el juego como circunstancia vital.

Al igual que los filósofos alemanes analizados, el filósofo español José Ortega y Gasset involucrará en sus reflexiones el juego como elemento fundamental de su pensamiento. Para Ortega, el juego será la dinámica de su filosofía ya en sus primeros trabajos; Pedro Cerezo encontrará en el «sentido deportivo y festival de la existenciak», el núcleo de la propuesta orteguiana (Cerezo, 1984), cosa que se explicitará de manera definitiva en los ensayos «El origen deportivo del Estado», o «Meditaciones del Vago Estío», en las conferencias y cursos de introducción a la filosofía que el pensador español impartiera en España, México y Argentina, cuyos textos serían reunidos en obras como *¿Qué es la filosofía?* y *Meditación de Nuestro Tiempo*.

El primero de los referentes básicos de su filosofía será la «Voluntad de aventura», dinámica en la que se identifica la trascendencia del hombre en su propia existencia, no en la búsqueda de fines espirituales o económicos, sino en la exploración de la libre realización, en el puro esfuerzo de querer vivir, propio de quien emprende su existencia en clave de aventura. Será en las *Meditaciones del Quijote*, donde aparece esta idea como definición para el héroe, quien está en contraposición a la imagen trágica y espiritualista de la vida presentada por Unamuno: el caballero de la triste figura es la representación del esfuerzo heroico inútil, pero también es el reflejo de la hazaña de vivir, lo que se puede lograr en la experiencia de la vida. «La tensión entre utopía y facticidad es, pues constitutiva del esfuerzo trágico; tensión querida y aceptada y hasta provocada, si es preciso, porque sólo así se pone a prueba el valor del propio ánimo, como decía don Quijote» (Cerezo, 1984, p. 138).

Tal tensión heroica es explícitamente la misma voluntad lúdica que mueve al niño a jugar, al deportista a competir y al aficionado a practicar su deporte: emprendemos cada juego por el puro ánimo de jugarlo. Jugando se derrochará la vida en pos de algo cuyo producto se pierde al término del juego, cuando se diluye la ilusión, la quijotada. Quien se pone a jugar (el Quijote irá a luchar contra los molinos que son gigantes), está en medio de su locura juguetona. Tanto el ingenioso Hidalgo como el niño saben que su acción no conduce a ningún destino, es a-ventura, ello implica la realización de sí mismo por la transformación de la realidad que él opera. En este punto, encontramos similitud con lo dicho por Fink en la dinámica existencial del jugador y el ánimo que revelan tanto Gadamer como Heidegger en la disposición del jugador ante el juego.

Una segunda giro en el pensamiento orteguiano sobre el juego, será explicitada en el ensayo «El origen deportivo del Estado» (Ortega y Gasset, 1998), donde la aventura deviene en experimento vital, para dar razón de la vida del hombre y sus peculiaridades frente a la naturaleza. No sólo será la voluntad de aventura esa dinámica que nos impulsa a ser nosotros mismos, en caliente, sobre los fines metafísicos o materiales, sino el probar constante de la humanidad, donde la pura vida es probar. «El «experimento» vital es, en verdad una experiencia innovadora de la vida, en la expansión creciente de su propia actividad. La «voluntad de aventura» del héroe de *Meditaciones* no es, en el fondo, más que la voluntad de poder, alma de artista, que juega, como Dionysos, el juego divino de la creación.» (Cerezo, 1984, p.148)

Las acciones del hombre serán liberadas de la teleología del pensamiento eminentemente racional que entiende un orden y un camino inteligible de antemano

para la vida del hombre. La oposición del experimento vital al compromiso que produce la libertad racional, desencadena la vida de su situación objetiva trascendente y la convierte en algo resuelto aquí, dentro del esfuerzo del hombre y no en la espera de la concordancia de los actos con los ideales y valores. La finalidad de la vida, que desde la aventura se mostraba sospechosamente ambigua, se toma a sí misma como referente y entiende la dinámica que la da como un puro esfuerzo por lograrse esa meta, una actitud deportiva, derroche de energías en pos de la alegría de enfrentar al mundo, la vida se desenvuelve como el jugar el niño «ya hasta se atreve con lo problemático, porque no pretende exorcizarlo con una fórmula, sino tomarlo como ocasión para su viaje de descubrimiento» (Cerezo, 1984, p.150)

En «El origen deportivo del Estado», (Ortega y Gasset, 1998) la actitud deportiva, lúdica, juvenil ante la existencia es la que esbozará entonces la formación de la cultura, intuición en la que se anticipa a Huizinga.³ Tal desenvolvimiento de la existencia se encontrará signado por las características del actuar de las primeras etapas de la vida: la curiosidad, el estar absorto en algo que le interesa, la competencia con sus pares, la alegría y la burla, la osadía y la constante prueba de la realidad que se construye y se vive. Ortega propone el ascenso de la cultura y la civilización a partir de la actividad de los jóvenes de la tribu y sus actividades como grupo, de sus empresas y hazañas, de su ímpetu: «No ha sido el obrero, ni el intelectual, ni el sacerdote propiamente dicho, ni el comerciante, quienes dieron origen al proceso político; ha sido la juventud masculina, interesada de feminidad y resuelto al combate, fue el amate, el guerrero y el deportista.» (Ortega y Gasset, 1998, p.75)

Según ortega y Gasset, es a partir de este primer núcleo de poder como aparecen las demás instituciones y referentes simbólicos en los que nuestras sociedades tendrán sus bases, las cuales, curiosamente le deben más al juego de lo que podría pensarse. Debemos tener en cuenta ante ello, que cada institución social se manifiesta también como una ritualización de las actividades que antaño se producían bajo el calor de la batalla o la cacería: la administración de la justicia, la educación, el trato con la divinidad numinosa, la producción artística, no son algo que sencillamente apareció por ahí, sino que tuvo su origen en el misterio y en el ensayo, en el probar constante lo que es, en medio del regocijo de la vida.

La primera sociedad es esta asociación de jóvenes para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo y dar cima a toda suerte de bárbaras hazañas. Más que a

³ «El Origen deportivo del Estado» es de 1924 y «*Homo Ludens*» del año 1938.

un Parlamento o Gobierno de severos magistrados, se parece a un Athletic Club. Dígame el lector si es tan excesivo como en un principio pudo parecerle, proclamar el origen deportivo del Estado. (Ortega y Gasset, 1998, p.73)

La actitud deportiva de la juventud se enseñoreará, según Ortega, en los albores de la humanidad como ímpetu organizativo de la sociedad, al cual se opondrán nuevas asociaciones que surgirán con el fin de equilibrar las fuerzas sociales. Pero el rastro de la fuerza lúdica competitiva se mantendrá como sustrato en algunas instituciones: las etimologías de algunas corporaciones masculinas griegas y romanas tendrán orígenes en tales asociaciones. Tenemos pues, que la existencia y la disposición para afrontarla son ante todo, ánimo de jugador y campo de juego, y es ese esfuerzo lúdico por mantenerse en este movimiento; así mismo, la filosofía es, inicialmente, aventura, búsqueda, hazaña, cacería.

Conforme con lo planteado, Ortega y Gasset ve la vida como una excursión vital, como un descenso al profundo ser de nuestra vida. En ello, encontramos semejanza con la propuesta de Fink, quien nos expone la confrontación existencial entre el desierto de la vida cotidiana y el oasis del jugar, donde se realiza la vida del hombre. De esta manera, vivir es decidir lo que vamos a ser, es futuro. La vida es para Ortega la primera categoría de esta nueva ontología. Reafirma así la expresión: «Filosofía es encontrarse ocupado con algo del mundo con una finalidad dentro de los límites y holgura de las circunstancias, el aquí y el ahora, el presente». (Bolaño, 2007)

Desde la perspectiva orteguiana, se manifiesta no sólo el horizonte de la vida sino antes bien, la dificultad de ésta, su misterio inabarcable por la comprensión → «Una loca empresa. ¿Por qué intentarla?» dirá en *¿Qué es filosofía?* (Ortega y Gasset, 2007 p. 101). La actitud para esta empresa es la del cazador y la del atleta, son estos quienes se esfuerzan por conseguir su objetivo y usan de todo cuanto es posible para lograrlo, urgencia que estriba en la necesidad de descubrir lo que se está siendo en el mundo, la circunstancia y el sentido en que se existe. Ortega verá en este ánimo el requisito necesario para acceder a la filosofía. Ésta es un lujo, en tanto no es necesaria para la vida, no se necesita crearla, pero sin embargo ella produce lo más excelso de la producción humana, tal como sucede con el deporte, donde aparecen los rasgos genuinos de la humanidad.

Sugestivamente, Platón, cuando quiere hallar la más audaz definición de la filosofía, allá en la hora culminante de su pensar más riguroso, allá en pleno diálogo

Sophistés, dirá que la filosofía [...] (*episte ton eleute pon*) cuya traducción más exacta es ésta: la ciencia de los deportistas. ¿Qué le hubiera acontecido a Platón si aquí hubiera dicho eso? ¿Y si encima de eso, hubiera situado su disertación en un gimnasio público, donde los jóvenes elegantes de Atenas, atraídos por la cabeza redonda de Sócrates, se agolpaban en torno a su palabra como falenas en torno a una linterna y alargaban a él sus largos cuellos de discóbolos? (Ortega y Gasset, 2007 p. 102)

En esta concepción es más importante el filosofar que la filosofía. La voluntad vital de aventura, el experimento es ante todo acto y riesgo, el cual se desvanece cuando se propone el filósofo a fijar de modo trascendente la experiencia con el mundo, cuando teoriza, accediendo a las alturas apartadas de la realidad, donde se da lo verdadero. Del puro derroche de vida se pasa a la economía de la privación y el estatismo, pues se considera necesario hacer imperecedero el logro del pensamiento, un concepto de carácter divino. «En la teoría canjeamos la realidad por su espectro que son los conceptos». (Ortega y Gasset, 2007 p. 125). De la lucha, el filósofo-deportista asciende en su reflexión para purificarse y apartarse en las alturas del pensamiento. El juego es entonces, una condición de posibilidad para filosofar.

Conclusión

La exploración de la relación entre el juego y la filosofía nos ofrece un panorama en el que se nos muestra una realidad contenida en sí misma, como trascendencia, como posibilidad de ser en el mundo, como posibilidad de apertura del hombre ante el mundo y así mismo, como aventura, voluntad, felicidad, derroche, realización. La diversidad de los autores nos muestra que esta dimensión es fundamental para la comprensión de la experiencia humana, tanto en sus concepciones existenciales como para la consideración metafísica y ontológica que adquiere en la reflexión de estos autores.

Es notable como el juego se convierte en la posibilidad de ser-en-el-mundo que el joven Heidegger identificará también con la experiencia misma de ser, de su facticidad, mientras que en Fink, el juego deviene en la dinamicidad de la vida cotidiana, haciendo de contraparte a la experiencia cósmica del ser; de otro lado, el juego es reflejo, analogía, incluso metáfora de la vida cotidiana. En Ortega y Gasset el juego esta en la perspectiva modelo social de Estado, sin embargo, el juego por alguna razón, no es parte de la reflexión ontológica y habitual que se produce en filosofía; la situación metafísica del juego es ignorada por la disciplina y, aunque se usa el juego como parte de las estructuras de reflexión, no se le da mayor trascendencia. Es también

notable como son muy escasas las investigaciones de carácter filosófico en nuestro medio, alrededor del juego y los deportes, a pesar de la emergencia de estos fenómenos en la vida de las sociedades contemporáneas. Si bien los trabajos de Huizinga y Caillois, que aluden en sendos tratados directamente a un estudio antropológico-filosófico del juego, haciendo las veces de paradigmas y fuentes principales para toda reflexión sobre el juego desde que fueron escritos, las condiciones sociales y tecnológicas han hecho que tanto los principios ontológicos como las perspectivas sociales e históricas del juego sean en distintas, sin mencionar la diferencia entre un estudio de carácter social y uno de carácter filosófico.

Bibliografía

- CAILLOIS, R. (1980). *Los juegos y los hombres*. México. FCE.
- CAGIGAL, J. (1981) *Hombres y Deporte*. Ed. Miñon. Valladolid.
- _____ (1957) *Oh! Deporte. Anatomía de un gigante*. Madrid. Taurus.
- CEREZO, Pedro. (1984). *La voluntad de aventura*. Barcelona: Ariel filosofía.
- EGGERS, C. y Juliá, V. (1978). *Los filósofos presocráticos*. Madrid: Gredos.
- BOLAÑO, T. *El deporte, un lujo vital*. Edición electrónica en:
<http://www.e-torredebabel.com/OrtegayGasset/Estudios/Bolano-EIDeporte-LujoVital.htm>
- FINK, E. (1966). *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. México: UNAM.
- _____. (1974). *The ontology of play*, Celina, Ohio: Society of the Precious Blood.
- _____. (2009), *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*. Traducción de Cristóbal Hozapfel. Universidad de Chile. En
- GADAMER, H-G. (1988). *Verdad y Método I*. Salamanca: Sígueme.
- _____. (1991) *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- GÓMEZ, M. (1998) *Hacia una posibilidad lúdica del fundamento*. Michoacán: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. En www.angelfire.com/nv/filofagia1/ludica.html.

- GRUPE, Ommo. (1976) *Estudios sobre una teoría pedagógica de la educación física*. Instituto Nacional de Educación Física. Madrid.
- GUIFFANTI, M. (2004). «*Il gioco come ipotesi ontológica*» Milan: Università degli studi de Milano. En http://www.noein.net/esperienze/tesi_guffanti.pdf.
- GUMBRECHT, H. (2006). *Elogio de la belleza atlética*. Kats. Buenos Aires
- HEIDEGGER, M. (1989). *Hölderlin y la esencia de la poesía*. Anthropos. Madrid
- _____. (1996). *Introducción a la filosofía*. Madrid: Frónesis.
- HEIDEGGER, Martin. (2005) *La idea de la Filosofía y el problema de la concepción del mundo*. Editorial Herder, Barcelona.
- HOLZAPFEL, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Editorial Trotta, Barcelona.
- HUIZINGA, J. (2002). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- ORTEGA Y GASSET, J. (1998). *El Origen deportivo del estado*. En El Espectador. Madrid: Biblioteca EDAF.
- ORTEGA Y GASSET, J. *Idea del teatro* (conferencias en Madrid y Lisboa, 1946). Obras completas, VII.
- _____. (2007). *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Cátedra.
- _____. (2007). *¿Qué es filosofía?* Madrid: Espasa Calpe.
- PAREDES ORTIZ, J. (2003). *Juego, luego soy*. Wanceulen editorial deportiva. Sevilla.
- WITTGESTEIN, L. (1998). *Investigaciones Filosóficas*. Barcelona. Unam-Crítica.

Recibido: abril 30 de 2012 - Aprobado: noviembre 1 de 2012