

CONSIDERACIONES SOBRE LA DIMENSIÓN ANTROPOLÓGICA Y ESTÉTICA
DEL JUEGO: UNA APROXIMACIÓN AL DEBATE SOBRE LA DECADENCIA DEL
DEPORTE

Trabajo para optar al título de
Licenciado en Filosofía

Modalidad: Trabajo monográfico

Presentado por
Steven Calderón Valles
Cod.: 2011132002

Director
Raúl Cuadros Contreras

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Humanidades
Departamento de Ciencia Sociales
Licenciatura en Filosofía
Bogotá D.C 2018-II

[Escriba aquí]

Resumen

En este trabajo monográfico se aborda el tema del juego en su dimensión antropológica y estética. El interés de esta investigación es esclarecer en qué medida el juego constituye una actividad auto formativa del ser humano; partiendo del presupuesto de que el ser humano es el único ser que se crea a sí mismo, que forma su propia esencia a partir de su actividad. Así pues, el ser humano como ser auto formador, transforma al mundo y se transforma a sí mismo mediante su *praxis*. El concepto de *praxis*, tomado de las ideas de Marx (1985) y de Karel Kosik (1976), implica todas aquellas actividades en las que el ser humano se reafirma y mediante las cuales se crea a sí mismo. Entre aquellas prácticas que reafirman la particular existencia del ser humano, y mediante las cuales él se crea a sí mismo, afirmamos, se encuentra el juego.

Pocas veces se ha hecho mención desde la filosofía sobre la importancia del juego en la constitución del ser humano. Se suele mencionar, entre las principales actividades humanas, al trabajo, el arte, la religión, la filosofía, entre otras. Aquí postularemos que el juego ocupa un lugar especial entre las más importantes prácticas humanas, y que, al jugar, los seres humanos reafirman su existencia como seres auto creadores y seres estéticos. Para la conceptualización filosófica sobre el juego, nos basaremos en las dilucidaciones de Johan Huizinga (1972), Roger Callois (1967) y Eugen Fink (1966). En ellas, estos autores caracterizan al juego como tema central en la antropología. Tomaremos de estos autores las principales ideas que nos lleven a demostrar una dimensión propiamente humana del juego.

Luego de eso, caracterizaremos al juego como una actividad, cuya dimensión genuinamente humana, obedece a un aspecto estético de esta práctica. Encontramos aquí, una cercanía del juego con otras actividades estéticas del hombre como las artísticas. Así pues, partimos de la idea de que el hombre reafirma su existencia y se siente auto realizado con ciertas prácticas tales como la artística, o inclusive el trabajo (cuando éste no es trabajo enajenado); Se afirma así, que el arte hace parte de la dimensión estética de la humanidad, y que este aspecto estético propio de los hombres podemos encontrarlo también en la actividad lúdica.

Por último, analizaremos una clase particular de juegos: los juegos competitivos. Expondremos, en qué medida, los juegos competitivos cumplen un rol en la formación de la cultura y la civilización. Nos acercamos en este punto en a estudiar el tema del deporte, como una de las principales modalidades de los juegos competitivos, y como una de las actividades más importantes en el “proceso civilizatorio” expuesto por Elías (1986). Encontramos en este autor, un debate con Johan Huizinga (1972) sobre la pérdida del elemento lúdico en los deportes contemporáneos. En este debate, analizaremos en qué sentido se da la pérdida del elemento lúdico de los deportes, y más aún, si esta modalidad de juegos competitivos aún reviste de un elemento estético, o, si, por el contrario, los deportes se encuentran en vías de enajenación y en una pérdida de su dimensión estética en el mundo contemporáneo. Esto compaginado con la tesis de una existencia estética inherente en la actividad lúdica humana.

Palabras clave: Ser humano, juego, estética, deporte, antropología.

Abstract

In this monographic work the theme of the game is approached in its anthropological and aesthetic dimension. The interest of this research is to clarify to what extent the game constitutes a self-training activity of the human being; starting from the assumption that the human being is the only being that creates itself, that forms its own essence from its activity. Thus, the human being as a self-forming being, transforms the world and transforms itself through its praxis. The concept of praxis, taken from the ideas of Marx (1985) and Karel Kosik (1976), involves all those activities in which the human being is reaffirmed and through which he creates himself. Among those practices that reaffirm the particular existence of the human being, and through which he creates himself, we affirm, is the game.


Rarely has mention been made from philosophy about the importance of the game in the constitution of the human being. It is usually mentioned, among the main human activities, work, art, religion, philosophy, among others. Here we postulate that the game occupies a special place among the most important human practices, and that, when playing, human beings reaffirm their existence as self-creators and aesthetic beings. For the philosophical conceptualization about the game, we will base ourselves on the elucidations of Johan Huizinga (1972), Roger Callois (1967) and Eugen Fink (1966). In them, these authors characterize the game as a central theme in anthropology. We will take from these authors the main ideas that lead us to demonstrate a properly human dimension of the game.

After that, we will characterize the game as an activity, whose genuinely human dimension, obeys an aesthetic aspect of this practice. We find here, a closeness of the game with other aesthetic activities of man as artistic. Thus, we start from the idea that man reaffirms his existence and feels self-realized with certain practices such as artistic, or even work (when this is not alienated work); It is thus affirmed that art is part of the aesthetic dimension of humanity, and that this aesthetic aspect proper to men can also be found in recreational activity.

Finally, we will analyze a particular kind of games: competitive games. We will expose, to what extent, competitive games play a role in the formation of culture and civilization. We approach at this point to study the subject of sport, as one of the main modalities of competitive games, and as one of the most important activities in the "civilizational process" exposed by Elías (1986). We find in this author, a debate with Johan Huizinga (1972) about the loss of the playful element in contemporary sports. In this debate, we will analyze in what sense there is the loss of the playful element of sports, and even more so, if this modality of competitive games still has an aesthetic element, or, if, on the contrary, sports are on the way of alienation and in a loss of its aesthetic dimension in the contemporary world. This is combined with the thesis of an aesthetic existence inherent in human play activity.

Keywords: Human being, game, aesthetics, sport, anthropology.

[Escriba aquí]

| | |
|---|---|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela Superior de Pedagogía</small> | FORMATO |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 |
| Fecha de Aprobación: 10-10-2012 | Página 4 de 54 |

| 1. Información General | |
|-----------------------------|---|
| Tipo de documento | Trabajo de grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | Consideraciones sobre la dimensión antropológica y estética del juego: una aproximación al debate sobre la decadencia del deporte |
| Autor(es) | Calderón Valles, Steven Alberto |
| Director | Cuadros Contreras, Raúl |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. pág. 49 |
| Unidad Patrocinante | Universidad Pedagógica Nacional |
| Palabras Claves | SER HUMANO; JUEGO; ESTÉTICA; DEPORTE; ANTROPOLOGIA. |

| 2. Descripción |
|---|
| <p>En este trabajo monográfico se aborda el tema del juego en su dimensión antropológica y estética. El interés de esta investigación es esclarecer en qué medida el juego constituye una actividad auto formativa del ser humano; partiendo del presupuesto de que el ser humano es el único ser que se crea a sí mismo, que forma su propia esencia a partir de su actividad. Así pues, el ser humano como ser auto formador, transforma al mundo y se transforma a sí mismo mediante su <i>praxis</i>. El concepto de <i>praxis</i>, tomado de las ideas de Marx (1985) y de Karel Kosik (1976), implica todas aquellas actividades en las que el ser humano se reafirma y mediante las cuales se crea a sí mismo. Entre aquellas prácticas que reafirman la particular existencia del ser humano, y mediante las cuales él se crea a sí mismo, afirmamos, se encuentra el juego.</p> <p>Pocas veces se ha hecho mención desde la filosofía sobre la importancia del juego en la constitución del ser humano. Se suele mencionar, entre las principales actividades humanas, al trabajo, el arte, la religión, la filosofía, entre otras. Aquí postularemos que el juego ocupa un lugar especial entre las más importantes prácticas humanas, y que, al jugar, los seres humanos reafirman su existencia como seres auto creadores y seres estéticos. Para la conceptualización filosófica sobre el juego, nos basaremos en las dilucidaciones de Johan Huizinga (1972), Roger Callois (1967) y Eugen Fink (1966). En ellas, estos autores caracterizan al juego como tema central</p> |

[Escriba aquí]

en la antropología. Tomaremos de estos autores las principales ideas que nos lleven a demostrar una dimensión propiamente humana del juego.

Expondremos, en qué medida, los juegos competitivos cumplen un rol en la formación de la cultura y la civilización. Nos acercamos en este punto en a estudiar el tema del deporte, como una de las principales modalidades de los juegos competitivos, y como una de las actividades más importantes en el “proceso civilizatorio” expuesto por Elías (1986). Encontramos en este autor, un debate con Johan Huizinga (1972) sobre la pérdida del elemento lúdico en los deportes contemporáneos. En este debate, analizaremos en qué sentido se da la pérdida del elemento lúdico de los deportes, y más aún, si esta modalidad de juegos competitivos aún reviste de un elemento estético, o, si, por el contrario, los deportes se encuentran en vías de enajenación y en una pérdida de su dimensión estética en el mundo contemporáneo. Esto compaginado con la tesis de una existencia estética inherente en la actividad lúdica humana.

3. Fuentes

Aristóteles. (1999). *La Política, Libro1*. México: Fondo de cultura económica.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*. México: Itaca.

Benjamin, W (2010) *Ensayos escogidos. “Sobre la facultad mimética”*. Buenos Aires: Cuenco de la plata.

Cassirer, E. (1967) *Antropología filosófica*. México: Fondo de cultura económica.

Callois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.

Elias, N. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de cultura económica.

Engels, F. (1951). *Dialéctica de la naturaleza*. México: Grijalbo S.A.

Fernandez, E. R. (2009). *El juego un planteamiento filosófico. A parte raí, 1 -25*.

Fink, E. (1966). *Oasis de felicidad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid. Alianza

Kant. (2005). *La metafísica de las costumbres*. Madrid: Tecnos.

Kosik, K. (1976). *Dialéctica de lo concreto*. México: Grijalbo, s.a.

Marx. (1959). *Manuscritos económicos filosóficos de 1844*.

[Escriba aquí]

Marx. (1985). *El manifiesto del partido comunista; Once tesis sobre Feuerbach*. Madrid: Alhambra.

Singer, P. (1999). *La izquierda darwiniana*. Barcelona: Crítica Barcelona.

Vazquez, A. S. (1965). *Las ideas estéticas de Marx*. México: ERA.

4. Contenidos

Capítulo I

Acercamiento al concepto del juego, definiciones y consideraciones generales del juego. Definición y clasificación del juego según Huizinga. Aquí postularemos que el juego ocupa un lugar especial entre las más importantes prácticas humanas, y que, al jugar, los seres humanos reafirman su existencia como seres auto creadores y seres estéticos. Para la conceptualización filosófica sobre el juego, nos basaremos en las dilucidaciones de Johan Huizinga (1972), Roger Callois (1967) y Eugen Fink (1966). En ellas, estos autores caracterizan al juego como tema central en la antropología. Tomaremos de estos autores las principales ideas que nos lleven a demostrar una dimensión propiamente humana del juego.

Capítulo II

caracterizaremos al juego como una actividad, cuya dimensión genuinamente humana, obedece a un aspecto estético de esta práctica. Encontramos aquí, una cercanía del juego con otras actividades estéticas del hombre como las artísticas. Así pues, partimos de la idea de que el hombre reafirma su existencia y se siente auto realizado con ciertas prácticas tales como la artística, o inclusive el trabajo (cuando éste no es trabajo enajenado); Se afirma así, que el arte hace parte de la dimensión estética de la humanidad, y que este aspecto estético propio de los hombres podemos encontrarlo también en la actividad lúdica.

Capítulo III

analizaremos una clase particular de juegos: los juegos competitivos. Expondremos, en qué medida, los juegos competitivos cumplen un rol en la formación de la cultura y la civilización. Nos acercamos en este punto en a estudiar el tema del deporte, como una de las principales

[Escriba aquí]

modalidades de los juegos competitivos, y como una de las actividades más importantes en el “proceso civilizatorio” expuesto por Elías (1986). Encontramos en este autor, un debate con Johan Huizinga (1972) sobre la pérdida del elemento lúdico en los deportes contemporáneos.

5. Metodología

Para la realización de esta investigación, enfocada desde la antropología filosófica, se estudiaron e interpretaron a fondo los textos de *Homo Ludens* (1972), *El juego y los hombres* (1967), *Deporte y ocio en el proceso de civilización* (1986). De cuyo análisis se encuentra la discusión concerniente a la importancia de la actividad lúdica entre las principales actividades humanas.

Las problemáticas aquí planteadas fueron enriquecidas con aportes de corte antropológico y estético de autores como Ernst Cassirer y Adolfo Sánchez Vázquez. Además de introducir enfoques del materialismo histórico y dialéctico con autores como Karl Marx y Karel Kosik.

6. Conclusiones

Son varios los aspectos centrales que podemos enunciar sobre el juego. En primer lugar, que el juego constituye una práctica primordial para los seres humanos, evidencia de ello es totalmente latente en la edad infantil. Sucede así que todos los seres humanos tenemos un conocimiento empírico sobre el juego, pues era una práctica recurrente en nuestra infancia.

Por otro lado, entre las principales características del juego, es importante señalar que esta práctica es motivada por la libre voluntad del individuo, es decir, que la motivación de jugar no puede ser impuesta exteriormente, sino que, hay un libre deseo de jugar. También hemos acordado que el juego es una actividad improductiva, en cuanto a que en él no se produce ningún elemento tangible o material. Tampoco se puede inferir de él que sea algo “bello” como en las obras de arte, aunque exista un estrecho vínculo entre el arte y el juego. El efecto del juego tiene que ver más bien con la sensibilidad y las emociones del sujeto que juega. También hemos mencionado que el juego es azaroso e indeterminado; muchos juegos dependen de la destreza y habilidad del jugador, pero el desenlace del juego siempre será indeterminado, pues no tiene sentido que el desarrollo de un juego este predeterminado desde su inicio. Por otro lado, decimos que el juego se desarrolla dentro de sus propios límites espaciales y temporales: existe un “terreno de juego” y también hay un inicio y un final para todos los juegos. Además de eso, concluimos que existen juegos claramente reglamentados y otros cuyas reglas son ambiguas e indeterminadas. Sin embargo, todos los juegos obedecen a una única regla: un acuerdo de jugar.

Consiguientemente hemos tomado, como valiosa la distinción de Callois (1967) entre los distintos tipos de juegos, entre los que vale mencionar los juegos competitivos, los juegos miméticos, los juegos de azar y los juegos de vértigo. Estos elementos del juego no siempre están totalmente separados e indiferentes, por el contrario, estos elementos coexisten y conforman la integralidad de la naturaleza lúdica. Tal es el caso de muchos deportes en donde convergen elementos miméticos, azarosos, vertiginosos y, desde luego, competitivos. Es necesario en este trabajo esclarecer estas distinciones conceptuales sobre el juego dada la diversidad de acepciones que se usan para este término.

Entre las implicaciones filosóficas generales que podemos sintetizar de esta investigación encontramos, en primer lugar, que el juego corresponde a toda una dimensión estética e inmaterial de la humanidad. Esta consideración no es explícita en las obras de los autores aquí trabajados, y, consideramos, es el principal aporte de esta investigación al problema tratado. La lúdica hace parte de la esencia misma del ser humano, y, por ende, de la cultura y la sociedad. El juego es una necesidad humana; que, junto con el arte, el trabajo y la filosofía, afirman la existencia de la humanidad. El juego *objetiva* al hombre, en cuanto él se siente realizado y se realiza -como ser social y cultural- cuando juega. Este estudio da cuenta un aspecto clave de lo que es el ser humano mediante sus prácticas, y una de sus principales actividades es el juego.

El juego también contiene un elemento pedagógico, pues mediante el juego los seres humanos aprenden a desarrollar sus habilidades físicas y motoras, aprenden a desenvolverse en el mundo. El ser humano es una especie animal particular, pues el resto de los animales también aprenden a desenvolverse en su entorno gracias al juego, pero el juego en los seres humanos tiene una significación mucho más profunda, es, singularmente, una actividad estética. Los niños aprenden, en gran medida, jugando; casi todas sus actividades son lúdicas, el niño está en un constante juego. Esta capacidad de jugar parece desvanecerse a medida que el hombre crece, pues en la edad adulta, el hombre debe ocuparse de tareas más “serias” como el trabajo. Así pues, en el sistema de producción capitalista, es hostil a las actividades auto afirmadoras del hombre. Bajo

[Escriba aquí]

las condiciones del trabajo enajenado, es en los tiempos de recreación y ocio cuando el hombre se siente más conforme consigo mismo. Y aún así, dado que el capitalismo permea todas las esferas de la humanidad, los juegos se ven en cierto grado, corrompidos y en vías de enajenación o degradación. Existe entonces un peligro inminente de la pérdida del carácter estético de los juegos.

Las actividades recreativas hacen parte de la dimensión estética del hombre, pues en ellas él se siente auto realizado y objetivado. Entre las actividades recreativas en las que el ser humano se siente realizado y se crea a sí mismo podemos destacar el arte, especialmente las artes ejecutadas como lo son la danza, la música y el teatro; éstas están totalmente emparentadas con la lúdica, pues muchas de ellas se desarrollan a modo de juego: por diversión. El juego y otras actividades estéticas que el hombre realiza, y mediante las cuales se autorrealiza y se reafirma como ser humano, conforman un círculo de la humanidad, son parte de un mundo humanizado.

Por último, hemos analizado una clase de juegos competitivos, a saber, los deportes. Este tipo de juegos contemporáneos muestran una faceta ambivalente sobre la esencia de los juegos que hemos señalado. Pues en la actualidad, muchos juegos y con especial mención a los deportes, el elemento estético y la misma lúdica parecen diluirse. La tecnificación de los deportes y su profesionalismo parecen evidenciar una enajenación de dicha actividad, una pérdida de su elemento estético y lúdico. Sin embargo, los deportes también han contribuido al “proceso civilizatorio”, pues como batallas miméticas y menguadas que son, los deportes muestran un deseo de máxima reducción de la violencia, lo cual resalta un valor afirmativo de la humanidad presente en estas justas.

Así pues, este trabajo ha contribuido en clarificar varios elementos claves para entender el concepto de juego y su dimensión antropológica. Consideramos la temática aquí tratada de gran relevancia para el estudio del ser humano, es decir, un enriquecimiento del estudio de la antropología filosófica.

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| Elaborado por: | Calderón Valles, Steven Alberto |
| Revisado por: | Cuadros Contreras, Raúl |

[Escriba aquí]

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 30 | 11 | 2018 |
|--|----|----|------|

[Escriba aquí]

Contenido

| | |
|---|----|
| CONSIDERACIONES SOBRE LA DIMENSIÓN ANTROPOLÓGICA Y ESTÉTICA DEL JUEGO: UNA APROXIMACIÓN AL DEBATE SOBRE LA DECADENCIA DEL DEPORTE | 1 |
| Resumen..... | 2 |
| Abstract | 3 |
| Introducción | 12 |
| Capítulo I | 18 |
| 1. Acercamiento al concepto del juego..... | 18 |
| 1.2. Caracterización del juego como lo “no serio” | 19 |
| 1.3. Los límites del juego | 22 |
| 1.4. Las reglas de juego | 23 |
| 1.5. Clasificación de los juegos..... | 24 |
| Capítulo II | 27 |
| 2. El juego como asunto antropológico | 27 |
| 2.2. El vínculo entre la animalidad y la humanidad | 30 |
| 2.3. El juego y la cultura | 33 |
| 2.4. Lúdica y estética | 34 |
| 2.5. Naturaleza de lo estético | 37 |
| Capítulo III | 41 |
| 3. Aproximaciones al debate sobre los juegos competitivos..... | 41 |
| 3.2. El deporte y la civilización | 45 |
| 3.3. El deporte moderno y la no violencia | 46 |
| 3.4. El espectáculo deportivo..... | 48 |
| 3.5. El deporte en el capitalismo..... | 49 |
| Conclusiones | 51 |
| Bibliografía | 53 |

Introducción

Para Emanuel Kant (2005) son cuatro las preguntas fundamentales de las que debe encargarse la filosofía. En principio, enuncia las tres primeras preguntas: 1) ¿Qué puedo saber? 2) ¿Qué debo hacer? 3) ¿Qué puedo esperar? Además de estas tres preguntas, Kant agrega una cuarta: ¿Qué es el hombre? Esta última pregunta en realidad abarca a las tres anteriores: La primera pregunta es respondida por la epistemología, la segunda por la ética y la tercera por la metafísica. Estas tres preguntas, en realidad, son abarcadas por la cuarta; todas se enmarcan en una antropología filosófica, son, en últimas, una cuestión por lo humano. De ese modo, para Kant, el qué hacer filosófico consiste también una antropología; las principales preguntas filosóficas, -las preguntas hechas por el hombre- están direccionadas a responder qué es el hombre.

Los problemas filosóficos no están inscritos en el mundo, sino que los plantea el hombre. “Filosofía del hombre” significa que sólo el hombre filosofa y plantea problemas filosóficos. La filosofía es una de sus actividades. En este sentido toda filosofía es “filosofía del hombre” y deja de ser superfluo subrayar el carácter humano de la filosofía con una denominación particular. Pero la “filosofía del hombre” tiene también otro significado: toda problemática filosófica es en su esencia una problemática antropológica, ya que el hombre antropomorfiza todo aquello con lo que, teórica o prácticamente, entra en contacto. (Kosik, 1976, pág. 135).

La filosofía, además de ser una actividad humana, ha hecho una interrogación sobre qué es el ser humano. Para responder a esta pregunta, la reflexión filosófica ha versado en distintos aspectos claves sobre lo que el ser humano hace en el mundo y lo que hace sobre sí mismo a lo largo de su desarrollo histórico como ser social. Entre las definiciones clásicas sobre lo que es el ser humano podemos resaltar varias importantes como la de Aristóteles (1999) que define al hombre como un animal político; o la definición marxista del hombre en términos de trabajo, el hombre como ser trabajador (Marx, 1985). También la definición de Cassirer (1967) del hombre como animal simbólico. En estas definiciones destacadas sobre el ser humano se ha tenido en cuenta, especialmente, la actividad humana, su quehacer en el mundo: el hombre se organiza social y políticamente; el hombre trabaja y crea herramientas; el hombre es estético, hace arte y se regocija en él; el hombre razona y conoce; el hombre produce simbologías y religión, etc. Todas estas tesis sobre ser del hombre tienen una gran relevancia para la filosofía pues contribuyen a la comprensión abarcadora sobre lo que es el ser humano. Para comprender al hombre como es en sí, suele, primero, no estudiarse su ser como tal, en sentido óntico; sino su actividad, su quehacer o, también los productos de su actividad: el trabajo, el arte, la religión, la ciencia, etc. Todos estos elementos son innegablemente constitutivos de los que es el ser humano, quien es única especie capaz de reflexionar sobre sí y sobre su mundo.

Entre las actividades propias del ser humano anteriormente mencionadas (trabajo, arte, ciencia, religión, filosofía.) consideramos importante agregar una más: el juego. En este

[Escriba aquí]

trabajo monográfico estudiaremos al juego como una de las tantas actividades indispensables para el desarrollo de los seres humanos. Pues se parte del hecho de que el ser humano se crea a sí mismo mediante su práctica, su quehacer en el mundo, y se trata de establecer en qué medida el juego ha contribuido a la auto formación del hombre y qué lugar ocupa el juego entre las actividades primordiales de la humanidad.

Johan Huizinga es tal vez el primer filósofo que se atreve a definir al hombre en términos del juego y considerar a esta actividad como la más importante entre todas las actividades humanas. De hecho, para Huizinga la cultura misma se ha surgido de manera lúdica. Así pues, si entendemos al hombre como *Homo sapiens* u *Homo faber*, también deberíamos entenderlo como un *Homo ludens*:

La designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables (...) en su ingenuo optimismo se le adjuntó la de *Homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por tanto, ocupar su lugar junto al de *Homo faber*. (Huizinga, 1972, pág. 7).

Más adelante profundizaremos sobre las tesis de Huizinga, que bien pueden ser controvertidas, (pues el juego no es una actividad exclusiva del ser humano, dado que muchos otros animales también juegan), pero consideramos que el trabajo de este autor aporta un importante valor al estudio del juego desde la antropología; y es el primer filósofo en resaltar la importancia del juego como una actividad fundamental para los seres humanos.

Han sido muy pocos filósofos los que han otorgado la importancia que merece al juego entre las actividades más características del ser humano. ¿por qué? Suponemos que es justamente el prejuicio tan extendido de que es una actividad distinta de las actividades “serias”; por la idea que se tiene de lo que es el juego, es decir, que es una actividad distinta a las actividades “serias” propiamente dichas. Aquí podemos mencionar otras ideas comunes que se tienen sobre el juego: el juego se practica en el tiempo libre, en el tiempo de ocio; el juego no produce nada y, de por sí, no es indispensable para la vida. El juego es un espacio de relajamiento y diversión: pertenece al orden de lo no-importante. Se puede abandonar un juego o simplemente no jugar y esto no implicaría una consecuencia directa sobre el orden de las cosas realmente importantes. Se tiene entonces:

(...) la sospecha que ha pesado siempre sobre el juego: su *des*-interés, no seriedad, levedad, fugacidad, movilidad, inocencia, etc., encierra toda una suerte de peligros que la filosofía ha tratado no ya de silenciar, sino de dominar haciéndolo pasar como *lo otro* que está ahí perfectamente delimitado, controlado. No lo *otro* sino lo *otro del* discurso. Aquello que está encerrado en su propio espacio, con límites bien definidos y papeles bien establecidos. Puede muy bien dejarse ahí, abandonarse o incluso emplearse como instrumento pedagógico. Pero este dejar, abandonar o

[Escriba aquí]

instrumentalizar es ya tenerlo en cuenta, ser conscientes del peligro que entraña si ello traspasa sus propios límites. (Fernandez, 2009, pág. 1).

Al juego, de ese modo, se le adjudican distintas etiquetas relacionadas con lo que no es importante:

Con demasiada frecuencia se lo relaciona con lo infantil, lo inocente, la copia, la no verdad. Etiquetas puestas que tranquilizan, pues los juegos son inofensivos, poco serios, verdades a medias; etiquetas estas que surgen de discursos que han tenido de tomar al juego en serio, si quiera para poder decir qué es. Y tomándose en serio hacen que hable siempre interesadamente. Interés en el desinterés. (Fernandez, 2009, pág. 1).

¿Por qué habremos entonces de prestarle atención a juego si se supone hace parte de lo no-importante? ¿por qué sería el juego un objeto de estudio filosófico? El concepto de juego, consideramos, entraña un interesante oxímoron: el juego es un asunto muy serio, así éste consista en lo no-serio. ¿en qué radica la seriedad o, más bien, la importancia filosófica del juego?

Aceptamos, generalmente, al trabajo, al arte y a la ciencia como actividades propias de los seres humanos, además de ello actividades importantes e indispensables para la vida. Gracias a estas actividades logramos diferenciar al hombre de los demás animales, pues consideramos al hombre como una especie única y particular entre todos los animales. Esto pensando en el ser humano genérico, en el ser social e histórico que ha evolucionado y se ha desarrollado hasta ser lo que hoy en día es gracias a su actividad en el mundo. Ahora bien, cuando pensamos en el individuo y nos detenemos a reflexionar sobre sus primeras actividades, seguramente encontraremos que antes que trabajar, crear, e incluso antes de usar el lenguaje el juego es una actividad latente y constante en los primeros años de vida. Jugar es una de las primeras actividades de los humanos, jugamos desde la más temprana edad y continuamos haciéndolo ya entrados en la edad adulta. Aún así, no es fácil dar una definición clara y distinta sobre lo que es el juego ni tampoco determinar su importancia.

El Juego es un fenómeno vital que todos conocemos íntimamente. Todos hemos jugado alguna vez y podemos hablar sobre ello por experiencia propia. Así, pues, el juego no se trata de un objeto de investigación que primero debiera ser descubierto y aclarado. El juego es conocido por todos. Cada uno de nosotros conoce jugar y una pluralidad de formas de juego, y los conoce a partir del testimonio de la propia experiencia; cada uno de nosotros jugó alguna vez. El conocimiento del juego es algo más que solo individual, es conocimiento común y público. El juego es un hecho familiar y habitual del mundo social. A veces se vive en el juego, se lo produce, se lo realiza, se lo conoce como una posibilidad de nuestro propio hacer (...) (Fink, 1966).

Así pues, aunque todos conozcamos el juego de manera empírica, no es claro definir en qué consiste esta actividad como tal, cuál es su naturaleza y cuál es su importancia. Tal vez, la principal importancia o, más bien, la utilidad que se le adjudica al juego es su posibilidad de instrumentalizarse pedagógicamente. La lúdica como herramienta de la didáctica: el juego

[Escriba aquí]

como preparación u entrenamiento para las actividades realmente serias de la vida. Pero podemos ir más allá de la instrumentalización pedagógica del juego, podemos inmiscuirnos en su ontología y en su aspecto genuinamente antropológico.

Nos preguntamos entonces por la esencia del juego, más específicamente por el juego humano. ¿qué lugar ocupa el juego entre las actividades humanas? ¿qué importancia tiene el juego para la constitución del ser de la humanidad? Nuestra consideración es que, más que una simple herramienta pedagógica y una mera actividad que favorece el desarrollo cognitivo, el juego está estrechamente ligado a la esencia de los seres humanos. El juego constituye un factor fundamental para el que hacer del hombre en el mundo.

Encontramos entonces que el análisis filosófico del juego contribuye a esclarecer la indagación por el hombre. El juego como una actividad primordial para los seres humano se convierte en un punto de partida para la reflexión filosófica; más aún, para una antropología filosófica. Tomando en cuenta la afirmación de Kosik cuando dice que:

La filosofía es, ante todo y, sobre todo, búsqueda. Por ello debe justificar siempre, una y otra vez su propia existencia y su propia legitimidad. Cada descubrimiento de las ciencias naturales de los que hacen época, cada revolución social, cada creación de una obra de arte, modifican tanto la fisionomía del mundo como -y ello de un modo especial y esencial- el puesto mismo del hombre en el mundo. El punto de partida de toda filosofía es la existencia del hombre en el mundo, la relación del hombre con el cosmos. Cualquier cosa que haga el hombre, ya sea en sentido afirmativo o negativo, constituye por ello mismo cierto modo de existir en el mundo y determina (consciente o inconscientemente) su posición en el universo. (Kosik. 1976, pág. 30)

El punto de partida de esta investigación será entonces el hombre y su posición en el universo. Se estudia al hombre, o al ser del hombre, no desde una ontología que lo defina como es en sí, sino en cómo ha sido para sí: cómo el hombre se ha constituido a sí mismo como un ser social e histórico. ¿Existe entonces una *esencia* del ser humano? Cuando hablamos de esencia pensamos en lo inmutable, en lo que ha sido y siempre será estable. Ahora bien, al hablar de la esencia de ser humano, tal concepción sobre lo que es esencial a él resulta problemática, pues ¿la esencia del ser humano es única y siempre la misma si decimos también que es un ser histórico y social? Aunque parezca contradictorio, partiremos del supuesto del materialismo histórico que afirma que, efectivamente, la esencia del ser humano es una construcción histórico-social, lo que equivale a decir que la esencia del hombre es no tener esencia, como se desprende de las tesis sobre Feuerbach:

La teoría materialista de que los hombres son producto de las circunstancias y de la educación, y de que, por tanto, los hombres modificados son producto de circunstancias distintas y de una educación modificada, olvida que son los hombres, precisamente, los que hacen que cambien las circunstancias y que el propio educador necesita ser educado. Conduce, pues, forzosamente, a la sociedad en dos partes, una de las cuales está por encima de la sociedad (...). Feuerbach diluye la esencia religiosa en la esencia humana. Pero la esencia humana no es algo abstracto inherente a cada individuo. Es, en su realidad, el conjunto de las relaciones sociales. Feuerbach,

[Escriba aquí]

que no se ocupa de la crítica de esta esencia real, se ve, por tanto, obligado: A hacer abstracción de la trayectoria histórica, enfocando para sí el sentimiento religioso (*Gemüt*) y presuponiendo un individuo humano abstracto, aislado. En él, la esencia humana sólo puede concebirse como “género”, como una generalidad interna, muda, que se limita a unir naturalmente los muchos del individuo. (Marx, 1959, p. 43).

Fruto de su relación con el mundo material, los productos de la actividad del hombre son los que lo constituyen a él como ser social. El ser humano es el único ser que crea su esencia, que se crea a sí mismo mediante su actividad en el mundo y su actividad sobre sí mismo:

La realidad social como naturaleza humana es inseparable de sus propios productos y de sus formas de existencia: no existe sino en la totalidad histórica de estos productos suyos, que con respecto a dicha realidad social son ‘cosas’ exteriores y accesorias; son cosas que no sólo expresan el carácter de la realidad (naturaleza) humana, sino que a su vez lo crean. (...) La realidad humana no es una sustancia inmutable, anterior o superior a la historia; se crea en la historia. (Kosik, 1976, pág. 33).

Esta realidad humana que se crea en la historia es producto de su actividad en el mundo, es decir, el hombre con su actividad no solo crea productos para su beneficio, con su actividad también se crea a sí mismo. En ese sentido, un estudio sobre el hombre hará un especial hincapié sobre su propia actividad, su práctica:

La práctica es, en su esencia y generalidad, la revelación del secreto del hombre como ser onto-creador, como ser que *crea* la realidad (humano-social), y comprende y explica *por ello* la realidad (humana y no humana, la realidad en su totalidad). La praxis del hombre no es una actividad práctica opuesta a la teoría, sino que es la determinación de la existencia humana como *transformación* de la realidad.” (Kosik, 1976, pág. 240).

Como hemos mencionado, entre las distintas prácticas del hombre que han contribuido para comprenderlo a él, (pues el hombre se ha hecho a sí mismo mediante su práctica) reflexionaremos sobre una actividad particular y de suma importancia para su constitución como ser humano: el juego. Otras actividades como el trabajo (al que hace referencia el marxismo en sentido no enajenado) o la actividad artística se caracterizan porque crean objetos; objetos que, se convierten en materia de estudio para dilucidar qué es el ser humano y como se ha transformado a sí mismo al producir cosas. Sin embargo, al centrarnos en el tema del juego nos encontramos con que esta actividad es distinta al arte y al trabajo en cuanto a que, el jugar no produce ningún objeto como tal. El juego no produce ningún objeto tangible o perdurable, no produce cosas, y, sin embargo, es una actividad que ha estado presente a lo largo del desarrollo histórico de la humanidad. Afirmamos aquí, que juego ha tenido una influencia directa sobre el desarrollo de la realidad humana, ya sea en la vida de cada individuo -pues todos los seres humanos hemos jugado alguna vez, especialmente

[Escriba aquí]

durante nuestra infancia-, o, en la formación de la cultura misma como lo ha enunciado Johan Huizinga (1972).

¿En qué consiste entonces la práctica del juego si en ella no se produce nada? Ante todo, la práctica del juego tiene sentido durante el desarrollo del juego mismo. El hombre se regocija en el juego solo cuando juega, cuando realiza la práctica como tal (y también cuando presencia el juego como espectador). El juego existe, entonces, solo cuando se realiza; a su vez, esta realización del juego constituye un aspecto vital de la existencia humana.

El juego pertenece esencialmente a la condición óptica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental. Es verdad que no es el único, pero sí propio y autónomo, inderivable de otras manifestaciones vitales. (...) El hombre es por esencia mortal, por esencia trabajador, por esencia luchador, por esencia amante y por esencia jugador. La muerte, el trabajo, el dominio, el amor y el juego forman el complejo tensor básico y el plano de la enigmática y multívoca existencia humana. (Fink, 1966, pág. 12).

Shiller afirma que: *“El hombre juega únicamente cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y es completamente hombre únicamente cuando juega”* (1795). Lo mismo podemos afirmar de otras actividades tales como el trabajo o el arte: el hombre se siente realizado cuando trabaja (en sentido no-enajenado) o cuando crea obras de arte. En ese sentido, el símil que encontramos entre juego, arte y trabajo reside en que, si bien el juego no produce objetos, produce al hombre, o, el hombre se crea a sí mismo también cuando juega.

El concepto de juego puede también contraponerse al del trabajo, pues el trabajo y el juego parecen ser actividades totalmente opuestas: se juega en tiempo de descanso, cuando no se trabaja¹. En cambio, al equiparar al juego con el arte encontramos mucha más cercanía, pues muchos juegos devienen en arte. Es tan regocijante y vertiginosa la actividad de jugar que casi que podemos compararla con la actividad estética. En este punto, nos surge la inquietud de si es posible pensar en el juego como una actividad estética en el mismo sentido en que hablamos del arte como tal: ¿tiene el juego una dimensión estética? ¿esta es la cualidad del juego la que constituiría una práctica existencial humana? La presente investigación reflexionará sobre el tema del juego y el ser humano para resolver estas cuestiones. Para ello tomaremos las definiciones sobre el concepto y clasificación del juego tomadas de Johan Huizinga (1972), Roger Callois (1967) y Eugen Fink (1966). Luego analizaremos el juego y su dimensión antropológica y estética, profundizando en su relación con el trabajo y el arte; para ello, nos basaremos en algunas reflexiones adyacentes en el pensamiento de Karel Kosik (1976), Ernst Cassirer (1967), Walter Benjamin (2010) y Adolfo Sanchez Vazquez (1965). Por último, estudiaremos distintos tipos de juegos y su relación con la formación cultura en donde retomaremos a Huizinga (1972) y a Norbert Elías (1986).

¹ Exceptuando cuando el juego se convierte en un medio de subsistencia o cuando se profesionaliza, en ese caso el juego resulta ser también un trabajo, tema que analizaremos más adelante.

Capítulo I

1. Acercamiento al concepto del juego

Todos tenemos un conocimiento del juego, como lo enuncia Eugen Fink, pues todos hemos jugado alguna vez. En ese sentido, el juego no es un concepto que se deba aclarar desde cero; todos tenemos una idea, en base a nuestra experiencia, sobre lo que es el juego. Sin embargo, esta idea del juego, basada en nuestra experiencia, no es una conceptualización omnicomprendensiva sobre la esencia de esta actividad y su papel en el desarrollo del ser humano. Es decir, nuestra idea o intuición sobre lo que es el juego no es una indagación genuinamente filosófica sobre las implicaciones antropológicas del juego. Retomamos aquí la tesis de Fink:

El juego es un fenómeno vital que todos conocemos íntimamente. Todos hemos jugado alguna vez y podemos hablar sobre ello por experiencia propia. Así pues, no se trata de un objeto de investigación que primero hubiera de ser descubierto y aclarado. El juego es conocido por todos. Cada uno de nosotros conoce el jugar y una pluralidad de formas de juego, y los conoce a partir del testimonio de la propia experiencia; cada uno de nosotros jugó alguna vez. El conocimiento del juego es algo más que sólo individual, es un conocimiento común y público. El juego es un hecho familiar y habitual del mundo social. A veces, se vive en el juego, se lo produce, se lo realiza, se lo conoce como una posibilidad de nuestro propio hacer. (Fink, 1966, pág. 7).

Es decir, nuestro conocimiento sobre el juego es, en primera instancia, netamente empírico. Sin embargo, el haber jugado un juego, o el saber cuándo se juega uno, no implica una comprensión abarcadora sobre el concepto del juego. Esto es porque la actitud del hombre hacia el juego como hacia cualquier realidad es, en primera instancia, totalmente práctica.

La actitud que el hombre adopta primera e inmediatamente hacia la realidad no es la de un sujeto abstracto cognoscente, o la de una mente pensante que enfoca la realidad de un modo especulativo, sino la de un ser que actúa objetiva y prácticamente. (...) (Kosik, 1976, pág. 25).

Tenemos entonces un conocimiento empírico sobre el juego, pues todos hemos jugado alguna vez. De hecho, gran parte de nuestra infancia transcurre jugando; y esa experiencia de jugar nos da cierta capacidad para hablar de él. Podemos emitir juicios acerca del juego en base a nuestra actividad lúdica personal. Sin embargo, el que podamos hablar sobre los juegos no implica, necesariamente, un conocimiento profundo y holístico sobre el contenido y el fundamento esencial del juego.

¿En qué consiste entonces nuestra investigación si ya tenemos un conocimiento preliminar sobre lo que es el juego? Consideramos que, nuestro conocimiento empírico sobre el juego

[Escriba aquí]

es un conocimiento parcializado e incompleto. Nuestra experiencia sobre el juego no implica una comprensión conceptual sobre lo que él significa. En general, tanto en lo que concierne a nuestra actividad lúdica, como el resto de nuestra practicidad en el mundo, no implica una comprensión real de aquellas prácticas. El interactuar con las cosas no nos develan la estructura interna de éstas; el interactuar con nuestro entorno no implica que comprendamos en qué consiste. Este mismo hecho es evidente en el juego; el hecho de jugar, no nos devela el fundamento y estructura interna del juego: jugar no implica que lo comprendamos el juego en sentido filosófico. Esta situación no se da solo con el juego; en general, casi con todas las actividades humanas, sucede que el hombre puede desenvolverse en ellas, sin que ello implique comprender en qué consisten dichas actividades. Tal es el caso de nuestra practicidad con el dinero, ejemplificada por Karel Kosik:

Los hombres usan el dinero y realizan con él las transacciones más complicadas sin saber ni estar obligados a saber *qué* es el dinero. La práctica utilitaria inmediata y el sentido común correspondiente ponen a los hombres en condiciones de orientarse en el mundo, de familiarizarse con las cosas y manejarlas, pero no les proporciona una *comprensión* de las cosas y la realidad. (Kosik, 1976, pág. 26).

Esta limitación cognoscitiva o la incapacidad de entender qué es el dinero, mediante nuestra manipulación de él, la podemos equiparar también a la actividad lúdica: podemos jugar y ser jugadores, pero la actividad de jugar no nos proporciona una comprensión sobre qué es el juego como tal; no tenemos una claridad conceptual sobre las implicaciones filosóficas sobre el juego ni un entendimiento sobre cuál es su esencia interna. Presuponemos, entonces, que existe una “cara oculta” del juego, la cual, debemos debelar y hacer un esfuerzo por comprenderla: comprender el fenómeno del juego más allá de nuestra experiencia personal.

1.2. Caracterización del juego como lo “no serio”

La definición de juego, parte, en primera instancia, del sentido común y de la experiencia propia sobre él. Este es el punto de partida de varios autores que han reflexionado entorno al fenómeno lúdico. Sin embargo, al intentar definir qué es el juego nos encontramos ante una dificultad para delimitar dicho concepto, pues se suele usar este término de manera muy amplia e indiscriminada para muchas actividades y circunstancias. Se considera como juego muchas de las actividades espontáneas de los niños y animales, en donde parecen expresar emociones de euforia y diversión. También se lo asocia con lo “no-serio”, con la broma, el chiste, lo anodino; se vincula al juego con el azar, la suerte, lo inesperado, etc. El término se ha usado también para denotar situaciones inusuales y ambivalentes en el lenguaje como son los “juegos de palabras” e, inclusive, el término también es usado en sofisticadas reflexiones filosóficas como los “juegos del lenguaje” que menciona Ludwig Wittgenstein². La diversidad de usos que se le da al término de “juego” corresponde también a una multiplicidad y variedad de juegos que existen:

² No profundizaremos en este trabajo sobre el concepto de “juegos de lenguaje de Wittgenstein”

[Escriba aquí]

Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con una constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o habilidad. Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. (Callois, 1967, pág. 7).

Ahora bien, ¿qué hay de común a todos estos tipos de juego? ¿por qué usamos este término como un calificativo para distintas actividades? No es fácil determinar un punto fijo desde el que podamos evidenciar una esencia del juego; un aspecto clave en el que converjan todos los tipos juegos y en donde podamos delimitar hasta donde va un juego, o, hasta donde nos es permitido hablar del juego, y qué nos es permitido calificar como juego. Para hallar esta característica fundamental a todos los juegos vale la pena preguntar ¿en qué momento se juega? Pregunta que nos lleva a considerar a la mayoría de las actividades que realizamos como *distintas* al juego: “*Todos sabemos que mientras trabajamos, no jugamos, o mientras dormimos o comemos, o cuando simplemente respiramos. El juego queda así para cuando no tenemos que hacer cosas.*” (Fernandez, 2009, pág. 4).

Así pues, consideramos que la actividad del juego se desarrolla en tiempo de ocio, o “tiempo libre”, es una actividad distinta a las actividades que realizamos cotidianamente en nuestra vida; el juego es *otra* actividad, el juego es distinto a las demás actividades que se pueden considerarse como realmente importantes. Al afirmar esto recordamos que actualmente muchos juegos se han profesionalizado y se convierten en un modo de subsistencia para muchas personas; los juegos se convierten, entonces, en trabajo, en una actividad vital e indispensable para sobrevivir. Por lo pronto, no tomaremos en cuenta este tipo de juegos que son también trabajo para el jugador de profesión; pues esta salvedad no contraría el uso del término de juego como parte de lo “no serio”: “*cuando decimos que «esto no es un juego» sabemos que es algo que no se puede tomar en broma, que es realmente importante; el juego, en este caso, no solo se vincula con la broma, el desinterés, lo poco serio, sino también con lo peligroso*”. (Fernandez, 2009, pág. 4). Lo no-serio, la broma, el desinterés, se oponen de ese modo a la vida propiamente dicha: al trabajo, a los quehaceres cotidianos y primordiales para la subsistencia. El juego aparece de ese modo como un lapsus, un paréntesis o un descanso de la cotidianidad, como una interrupción momentánea de los quehaceres diarios; es, si se quiere, otra realidad, una realidad alterna en la que queremos desenvolvemos constantemente, pero a la que no podemos pertenecer permanentemente:

Se considera al juego como un fenómeno *marginal* de la vida humana, como una manifestación periférica, como una posibilidad de existencia que solo resplandece ocasionalmente. Es evidente que los grandes acentos de nuestra vida terrena caen en otras dimensiones. (...), por lo común, se contraponen el juego como “descanso”, como “diversión”, como ocio alegre, a las actividades serias y responsables. Se dice que la vida del hombre se realiza en el duro, batallador, bregar por el conocimiento, en brega por la virtud y habilidad, por el respeto, dignidad y honor, por el poder, bienestar y otras cosas similares. El juego, por el contrario, tiene el carácter de interrupción ocasional, de la *pausa*, y se relaciona con el curso verdadero, serio, de la vida. (...). De vez en cuando, el hombre tiene que desuncirse el yugo del trabajo, librarse una

[Escriba aquí]

que otra vez de la presión de la brega tenaz, sacudir el peso de los negocios, desligarse de la estrechez del tiempo dividido para tener un trato más laxo con el tiempo, para que éste sea y aún derrochable, de modo que lo dispensemos con “pasatiempos”. (Fink, 1966, pág. 9).

Se suele entonces considerar al juego como un suplemento complementario del trajín de la cotidianidad, como un “descanso” y/o una pausa recreativa del trabajo. El juego es delimitado así, por contraste, a las actividades serias de la vida. Considerando entonces, esta primera aproximación ¿habremos de considerar sin más al juego como un fenómeno marginal de la vida? ¿Cómo un simple receso de las actividades realmente serias? A parte de esta primera delimitación del juego, como perteneciente al terreno de lo “no serio”, habremos de considerar más aspectos de este fenómeno para recabar aún más en sus fundamentos. Pues esta contraposición de juego-trabajo, o, juego-seriedad resulta bastante congruente al pensar cómo se desarrolla el juego en la vida del adulto: el adulto se ve sofocado con las responsabilidades cotidianas y encuentra en algunos juegos ocasionales, o, quizá, en los “pasatiempos”, la distensión, distracción y recreación que busca para renovar fuerzas y continuar con su cotidianidad. Sin embargo, al pensar el fenómeno del juego en la vida del niño encontramos que, esta delimitación del juego como lo “no serio” no tiene el peso suficiente: para el niño el juego resulta como algo bastante importante. El juego para el niño no es un fenómeno marginal, es, por el contrario, una actividad primordial para su vida; es el epicentro de su quehacer.

De ese modo, debemos considerar otro aspecto del juego a parte de su separación con las actividades consideradas como importantes. Debemos tener en cuenta cuál es la motivación del juego, a parte de una necesidad de distracción, descanso o relajamiento. El niño juega de manera más desinhibida a como juega el adulto; parece que el regocijo del niño en el juego es mucho más puro que el del adulto. Para el adulto, el juego ha perdido cierto encanto, pues es una actividad marginal; pero para el niño, al ser el juego una actividad central en su vida, parece poseer más pureza y desarrollarse con más libertad. ¿Qué es, entonces, lo que motiva el juego? Al respecto, podemos afirmar que el juego es ante todo una actividad libre: lo que motiva el jugar es el hecho mismo de poder realizar la acción, regocijarse mientras se juega. La intención de jugar, más que ganar, competir, o distraerse es básicamente la de jugar; es decir, se juega por jugar.

Entre las principales obras consagradas al tema del juego podemos encontrar el *Homo Ludens* (1972) de Johan Huizinga. En esta obra Huizinga se propone demostrar la fecundidad del juego en el desarrollo de la cultura; sin embargo, no ahonda en una definición conceptual sobre qué es el juego. A lo sumo su definición de juego compagina bastante con lo que hemos mencionado hasta aquí:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se ejecuta

[Escriba aquí]

desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1972, pág. 31).

Esta definición del juego de Huizinga sintetiza, hasta cierto punto, gran parte de las consideraciones sobre el juego que hemos recopilado hasta aquí. Este autor hace un especial hincapié en la característica del juego como actividad libre. La libertad del juego mencionada hace referencia a que esta actividad se desarrolla por voluntad propia: por el deseo del jugador de jugar por jugar. El juego es una actividad en la que no se produce nada tangible, no hay producción material, no se producen cosas concretas; su interés radica en el desarrollar la actividad como tal. El juego es motivado no por lo que pueda producir objetivamente en el mundo, sino por las sensaciones que puedan producir en el sujeto:

(...) no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Un juego en el que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse. Obligatorio o simplemente recomendado, perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por gusto, teniendo cada vez total libertad de preferir el retiro, el silencio, el recogimiento, la soledad ociosa o una actividad fecunda. (Callois, 1967, pág. 32).

1.3. Los límites del juego

Hasta el momento, hemos señalado que la principal característica del juego es que esta actividad se desarrolla libremente, es decir, por voluntad propia y el deseo de jugar. Además, el juego es una actividad distinta a otras ocupaciones que son indispensables, necesarias y obligatorias. Pero hace falta profundizar en este aspecto: el juego tiene una existencia propia, que se da solamente cuando se juega, es decir, existe un límite establecido entre el juego y la vida cotidiana, pues el juego es un paréntesis a la cotidianidad. Decimos entonces que el juego existe cuando se juega, cuando se lleva a cabo su realización. Antes de jugar, o una vez el juego finaliza, éste ya no tiene lugar, no existe como tal. El juego existe sólo cuando se realiza. En ese sentido, podemos decir que el juego -como una realidad alterna- se encuentra delimitado en sus propios límites espaciales y temporales.

En efecto, el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y lugar. Hay un espacio para el juego: según los casos, rayuela, el tablero de ajedrez o el tablero de damas, el estadio, la pista, la liza, el cuadrilátero, la escena, la arena, etc. (Callois, 1967, pág. 32).

Así pues, todo lo que ocurra en los lugares externos al espacio delimitado del juego no tiene porque influir en el transcurso de éste. Se plantea así de antemano unos límites espaciales para el desarrollo del juego: un “terreno del juego”, cuyos límites lo partan del mundo exterior, de la realidad propiamente dicha. Los límites del terreno de juego se deben respetar y no debería existir una influencia exterior que pueda estropear el desarrollo del juego. Del mismo modo, el juego tiene también unas limitaciones temporales: el juego tiene

[Escriba aquí]

un comienzo determinado (así ni se sea consciente del momento en que inicia el juego) y también tiene un final. En algún momento el juego debe finalizar, no se puede jugar eternamente, pues el orden de la realidad exterior se convertiría en un juego, y la realidad propiamente dicha necesita su carácter de seriedad³. El juego también puede pausarse, ya sea para retornar a las actividades normales y necesarias o para replantear el juego, pero pausar el juego no debería afectar, en gran medida, su propio desarrollo, siempre y cuando, la pausa sea consensuada y no una ruptura abrupta del juego.

1.4. Las reglas de juego

Esta limitación espaciotemporal del juego nos lleva a pensar una tercera característica fundamental del juego, sin la cual, éste tampoco se podría llevar a cabo: las reglas del juego. Muchos juegos están reglamentados, y tratan, precisamente, de seguir cierto tipo de reglas. Jugar consiste entonces en someterse -libremente- a cierto tipo de normas e indicaciones para seguir el juego. Las reglas de los juegos son más evidentes en los juegos colectivos y competitivos, principalmente. En estos juegos, las reglas son aceptadas por todos los actores del juego; si no es así, el juego no podría llevarse a cabo. Aquí podría pensarse sobre el caso del tramposo, -sobre todo en los juegos de competencia-, quien a pesar de que viola las normas para ganar sigue aceptando las reglas, o, más bien, las reconoce. El tramposo reconoce las reglas del juego, y es por ello por lo que las viola, pero aparenta seguirlas, porque sabe que son necesarias para sumergirse en el juego. Caso contrario al “aguafiestas”, (que enuncia Huizinga), quien nunca se sumerge como tal en el mundo del juego; el aguafiestas no acepta las reglas del juego y por eso no puede jugar, no realiza este acto.

(...) frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo. Porque la base que la determina se da de una manera incommovible. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. (...). El jugador que infringe las reglas del juego o se sustrae a ellas es un «aguafiestas». (...). El aguafiestas es cosa muy distinta del jugador tramposo. Ésta hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. (Huizinga, 1972, pág. 25).

Las reglas de juego, como mencionamos, son más evidentes en los juegos competitivos y juegos ya establecidos por tradición. Sin embargo, no en todos los juegos se necesitan reglas; existen juegos espontáneos que no tienen reglas o estas pueden ser muy laxas y variables. Tal es caso de algunos juegos de mimética (jugar a ser soldado o cocinera), en dónde las normas no son del todo claras y pueden modificarse según el mutuo acuerdo. Parece existir, sin embargo, una única regla en estos juegos; una gran regla que es única e inamovible: el acuerdo de estar jugando, así no se sepa a qué. Este es el caso de los juegos con los bebés: no se sabe muy bien a qué se está jugando con ellos, y el adulto intenta entender la “regla de juego”, la cual consiste, justamente, en acordar con el bebé que se está jugando a algo.

³ Situación narrada en el cuento de Jorge Luis Borges, *La lotería de Babilonia* (1990), en donde todo acontecer de la vida de las personas, no tiene sentido claro, es producto del azar, de un gran juego.

[Escriba aquí]

¿Qué es seguir una regla? Pues no otra cosa que esperar unas determinadas conductas y no otras. En el caso del bebé, y supuesto que queremos jugar con él, estaremos jugando siempre y cuando hagamos lo que él espera de nosotros. Lo que nosotros sentimos al igual, al igual que lo que sienta el niño, puede o no manifestarse en juego (podemos muy bien estar fingiendo); lo que realmente importa es que las cosas o las situaciones dadas en ese contexto sean las que se esperan. (Fernandez, 2009, pág. 14})

Las reglas del juego, o la única regla de juego, son así el común acuerdo entre los jugadores de cómo jugar, o, por lo menos, el común acuerdo de jugar. Este acuerdo de jugar y cómo jugar es la manera en cómo se lleva a cabo el juego dentro de sus límites espacio-temporales. Las reglas de los juegos pueden aparecer, de ese modo, espontáneamente, sin que sean imposición o capricho de alguien en particular. Las reglas de los juegos, como común acuerdo entre las partes, tienden a hacer más viable y justo el juego; es por esto por lo que, las reglas de juego son más evidentes en los juegos de competencia, pues las reglas propenden a que la victoria se justa y conseguida a través del mérito.

Tenemos entonces, dos grandes clases de juegos: unos claramente reglamentados, y otros, más bien, “ficticios”, cuyas reglas son laxas y ambiguas: juegos reglados y juegos ficticios. Por un lado, el juego reglado se juega más en serio que el juego ficticio: cuando se aceptan las inamovibles reglas del juego se está jugando en serio, a diferencia del juego ficticio, más laxo, en donde se puede jugar a jugar, como cuando se juega a jugar ajedrez. En este caso, la verdadera norma es jugar a que se está jugando ajedrez, las reglas del “ajedrez verdadero” no tienen importancia alguna, no entran, de por sí, en juego.

1.5. Clasificación de los juegos

Hasta aquí hemos caracterizado algunos rasgos comunes a todos los juegos (que son libres- «reglados», y con determinados límites espaciales y temporales). También hemos mencionado algunos tipos de juego. A algunos de estos tipos de juego hace mención Huizinga (1972), pero en su trabajo no hay una caracterización clara de estos tipos de juego; Roger Callois (1967), por el contrario, se propone complementar y esclarecer esta idea de Huizinga sobre los distintos tipos de juego. Empresa que, no es para nada sencilla, teniendo en cuenta la multiplicidad de juegos existentes y las distintas aseveraciones metafóricas con el uso de la palabra “juego”. Callois sin embargo, clasifica a los juegos en cuatro grandes categorías, a saber: 1) Los juegos competitivos, 2) los juegos de azar, 3) los juegos miméticos, 4) Los juegos de vértigo:

Luego del examen de las diferentes posibilidades, propongo con ese fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, el azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se *juega* al fútbol, o a las canicas, o al ajedrez (*agón*), se juega a la ruleta o la lotería (*alea*), se juega al pirata como se *interpreta* a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de

rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y desconcierto (*ilinx*). (Callois, 1967, pág. 41).

- *Juegos competitivos*: Los juegos competitivos son tal vez los más conocidos y a los que más se hace referencia cuando se habla de juego. En estos, como se ha mencionado, existen un número determinado de reglas que deben seguirse. El juego consiste en una competencia, es decir, en una lucha, en una pugna que conllevará a una victoria. Los juegos competitivos son, ante todo, sociables: se juega con otro (se compite contra otro), entre dos o más personas, entre dos o más grupos, etc. Las reglas propician una igualdad de oportunidades para que la competencia sea también justa. Los jugadores compiten en las condiciones ideales de igualdad y se enfrentan de modo tal que uno supere al otro mediante un mérito particular (rapidez, resistencia, memoria, ingenio, fuerza, etc.). El término *Agon* también es usado por Huizinga (1972) para caracterizar los juegos olímpicos antiguos, que se basaban, justamente en la competencia. A estos tipos de juego pertenecen, especialmente, los deportes, (cuyo mérito competitivo se basa principalmente en la fuerza y resistencia física) y otros tipos de juegos cuya competencia se basa en la inteligencia y habilidad como es el caso del ajedrez o el billar.

Los juegos competitivos suelen ser los que más perduran durante la edad adulta. Huizinga (1972) da una especial importancia al carácter de “*agon*” en los juegos. Pues para él la competencia en otros ámbitos, como la guerra o la política, son un vestigio del carácter lúdico de los fundamentos de la civilización. Más adelante profundizaremos en este aspecto.

- *Los juegos de azar o Alea*: El término *Alea* es tomado del juego de dados en latín. A diferencia del juego competitivo, la victoria o derrota no depende, en modo alguno, del mérito o la voluntad del jugador. Las reglas del juego están hechas para que cualquiera pueda ganar, y solo el azar y el destino es el artífice de la resolución del juego. El éxtasis del juego consiste, precisamente, en la *incertidumbre* del devenir del juego. Existe una infinidad de posibilidades sobre la conclusión del juego, lo único de lo que se tiene certeza de antemano es que este concluirá. Este es el caso de la moneda lanzada y la apuesta por la cara o el sello: se sabe que alguna de las dos opciones caerá, pero no se sabe cuál, y la emoción del juego transcurre durante el lanzamiento de la moneda hasta conocer el resultado. Es una intriga por lo indeterminado. A esta clase de juegos pertenecen también las loterías, ruletas y varios juegos de apuestas y casino.

Pese a que los juegos competitivos y los juegos de azar parecen opuestos, (pues unos dependen del mérito del jugador, los otros no) existen juegos en los que coexisten ambas características, (como es el caso del poker y otros juegos de cartas), en donde tanto el azar como la habilidad del jugador son factores igualmente determinantes en el desenlace del juego. En algunos casos, los juegos competitivos

[Escriba aquí]

recurren a cierto factor de “suerte” para definir un juego (como lo es definir un partido de fútbol mediante penales).

- *Juegos miméticos*: Los juegos miméticos son los que están más emparentados con los juegos “ficticios” o cuyas reglas son ambiguas e indeterminadas. En este tipo de juegos se da más primacía a la espontaneidad y al libre desarrollo de la imaginación y la creatividad. Estos juegos son los más evidentes en los niños, ellos *imitan*, cosas, animales, personas, etc. Crean e imaginan un mundo alterno, una realidad distinta con regímenes especiales y límites espaciotemporales propios. De este tipo de juegos provienen muchas otras actividades artísticas, tales como el teatro o la danza, que, si bien como obras artísticas, están sujetas a normas más estrictas que el juego mimético del niño, éstas también dan ocasión a la improvisación y al libre desarrollo de la imaginación y la creatividad. Más adelante profundizaremos en esta relación entre arte y lúdica.

- *Juegos de vértigo*: Los juegos de vértigo se caracterizan por la búsqueda de emoción en la alteración de sensaciones de estabilidad. El vértigo busca perturbar o desestabilizar la lucidez de la tranquilidad. El vértigo se consigue mediante una evocación del peligro: saltando hacia una piscina de gran altura, meciéndose con fuerza en un columpio, o simplemente girando para marearse. A este tipo de juego pertenecen los “deportes extremos”, que no son propiamente competitivos, como el parapente o el “Bungee Jumping”, también se encuentra el referente contemporáneo de estos juegos en las atracciones mecánicas de los parques de diversiones.

En estos tipos de juegos el vértigo es producido principalmente por movimientos bruscos que tienen la sensación de peligro o que produzcan una sensación alterada de conciencia. En estos casos, la sensación de vértigo es provocada por una liberación de adrenalina, lo cual genera cierto estado alterado conciencia. Esta sensación de vértigo, (o de mareo en el caso de los niños que dan vueltas), no solo es buscada mediante actividades riesgosas o movimientos bruscos. La sensación del “mareo”, por ejemplo, resulta también atractiva con los efectos embriagantes del licor; y muchas otras drogas pueden liberar tanta o más adrenalina que ciertos deportes extremos o atracciones mecánicas. Lo que nos lleva a establecer también un vínculo entre la lúdica y la búsqueda de placer, tema que también analizaremos más adelante.

Hemos reseñado entonces cuatro clases de juego expuestas por Callois y caracterizado los aspectos más básicos de los juegos: a saber, primero, que el juego es una actividad libre, desarrollada por deseo propio de jugar. Que es separada, como una realidad alterna, y que posee su propia estructura interna: sus propios límites espaciales y temporales son definidos y acordados mutuamente. Que el juego es incierto y su resultado no puede estar resuelto de antemano. Por otro lado, hemos dicho que el juego no produce ningún elemento en particular y su interés versa en el juego mismo, por lo que, al finalizar el juego se llega a una situación similar -casi idéntica- a la que existía antes de empezar el juego. Y, por último, que el juego

[Escriba aquí]

tiene cierto grado de reglamentación que varía desde las normas más estrictas, concisas y complejas hasta la ambigüedad total de ellas.

Esta clasificación de los juegos nos brinda una oportunidad de examinar la naturaleza de los juegos en los seres humanos. De esta clasificación, podemos intuir el rol de los juegos en el desarrollo de la sociedad humana. Comenzando con los juegos competitivos, inferimos que la competencia de, por sí, entraña un aspecto social. Pues si bien se puede jugar en soledad, no se puede competir, en pleno sentido de la palabra, consigo mismo. La competencia implica que se compita con otro, o, más bien, contra otro; tenemos así que la competencia es también una interacción social.

El otro tipo de juegos en el que encontramos una evidente manifestación de la esencia humana en los juegos son los juegos relacionados con la mimética. Si bien podemos calificar como miméticos algunos juegos de los animales, los juegos miméticos humanos evidencian la elevada capacidad representativa de nuestra especie. Como veremos más adelante, los juegos miméticos están totalmente emparentados con la actividad artística, en ellos hay encontramos la evidencia de una dimensión estética de la lúdica. No profundizaremos en groso modo el rol de los juegos de azar y vértigo, sin embargo, es importante tener en cuenta que este aspecto de los juegos, el azar y el vértigo, puede estar totalmente presente en los juegos competitivos y miméticos.

Estos son los aspectos más generales del juego como fenómeno humano. Sin embargo, el juego no es una actividad presente exclusivamente en los seres humanos, pues los animales también juegan y en un modo muy similar a como juega el humano. Siendo que también es frecuente el juego entre animales y humanos. En este punto, vale la pena profundizar en el aspecto genuinamente antropológico del juego: a saber ¿qué tiene de particular el juego en los seres humanos? ¿Qué lugar ocupa el juego como actividad humana o entre las actividades humanas? Estas cuestiones las entraremos a analizar en el siguiente apartado.

Capítulo II

2. El juego como asunto antropológico

Nuestra indagación sobre las implicaciones filosóficas del juego es ante todo una indagación por el papel del juego en el hombre. Este estudio se enmarca entonces en una antropología filosófica, pues se intenta definir al hombre, se intenta comprenderlo mediante una de sus actividades más esenciales: el juego. Como un problema filosófico, el juego es también un problema antropológico, pues los problemas filosóficos son planteados por el hombre, y estos, en últimas, intentan dar una respuesta sobre quién es él y cuál es su papel en el mundo:

Los problemas filosóficos no están inscritos en el mundo, sino que los plantea el hombre. ‘filosofía del hombre’ significa que solo el hombre filosofa y plantea problemas filosóficos. La filosofía es una de sus actividades. En ese sentido toda

[Escriba aquí]

filosofía es ‘filosofía del hombre’ y no deja de ser superfluo subrayar el carácter humano de la filosofía con una denominación particular. Pero ‘filosofía del hombre’ tiene también otro significado: toda problemática filosófica es en su esencia una problemática antropológica, ya que el hombre antropomorfiza todo aquello con lo que, teórica o prácticamente, entra en contacto. Todas las preguntas y respuestas, todas las dudas y todos los conocimientos, se refieren al hombre. En toda actividad suya, desde el esfuerzo práctico hasta la observación de las órbitas de los cuerpos celestes, el hombre se define, ante todo, a sí mismo. (Kosik, 1976, pág. 264).

Intentamos, entonces, tener una comprensión del hombre, no como es en sí mismo, sino mediante su praxis en el mundo. Al hablar de praxis, inmediatamente pensamos en aquellas actividades que son exclusivas de los seres humanos, a saber: la filosofía, el trabajo, el lenguaje, la religión y otras más. Estas actividades propias del hombre, que Ernst Cassirer en su *Antropología filosófica* (1967) define como simbólicas, son las que nos permiten entender el universo genuino del “círculo de la humanidad”:

La filosofía de las formas simbólicas parte del supuesto de que, si existe alguna definición de la naturaleza o esencia del hombre, debe ser entendida como una definición funcional y no sustancial (...) la característica sobresaliente y distintiva del hombre no es una naturaleza metafísica o física sino su obra. Es esta obra, el sistema de las actividades humanas, lo que define y determina el círculo de la humanidad. (...) Una filosofía del hombre sería, por tanto, una filosofía que nos proporcionara la visión de la estructura fundamental de cada una de esas actividades humanas y que al mismo tiempo nos permitiera comprenderlas como un todo orgánico.” (Cassirer, 1967, pág. 61).

El lenguaje, el mito, la religión, el arte, la ciencia y la historia son para Cassirer (1967) los principales constituyentes del “círculo de la humanidad”. Es clave entender al hombre, no como un ente dado y aislado, sino entenderlo mediante su creación social y su historia: mediante su cultura. A estos aspectos esenciales en la comprensión de lo que es el hombre, señalados por Cassirer, podríamos añadir el aporte del marxismo a la antropología filosófica: el estudio del trabajo como actividad fundamental para la existencia y la subsistencia de la humanidad. El trabajo es la praxis humana propiamente dicha como afirma Sanchez Vazquez (1965) parafraseando a Marx. Tenemos así, varios autores que insisten en la necesidad de estudiar al hombre mediante su obra, sus productos, su praxis, y, en general, su creación de un mundo humanizado. Es innegable que, el arte, religión, el trabajo y demás actividades y dimensiones mencionadas, -en las que se desenvuelve el hombre y mediante las cuales podemos comprenderlo-, son parte esencial de lo que constituye al ser humano. Sin embargo, entre todas estas actividades sobre las que se ha realizado una extensa reflexión filosófica pocas veces se ha hecho mención del juego, como actividad constitutiva de la humanidad. No se le ha dado la suficiente importancia al juego como una de las actividades más importantes y características del ser humano.

El juego, afirma Huizinga (1972), es más antiguo que la cultura; pues ésta, a lo largo de su desarrollo histórico, no ha añadido ni modificado nada sustancialmente al concepto de

[Escriba aquí]

juego: los hombres no han enseñado a los animales a jugar; los animales no poseen cultura y también juegan. Los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en los animales, como, por ejemplo, cuando se ve jugar a unos perritos, que parecen invitarse mutuamente a una ceremonia; aparentan estar enfadados y cumplen con la “regla” de no agredirse, y, lo más importante, disfrutan mucho de esta actividad. Así pues, siendo el juego una actividad latente también en muchos animales, esta práctica parece pertenecer al orden de lo instintivo.

El juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil. (...) se ha creído poder definir el origen y la base del juego como una descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. (Huizinga, 1972, pág. 12).

Entre todas las explicaciones psicológicas o biológicas que intentan dar cuenta sobre la naturaleza del juego, Huizinga puntualiza en que el juego no es de carácter racional, sino irracional (pues los animales también juegan), o, si se quiere, es de carácter instintivo. El juego se caracteriza especialmente por su intensidad: por hacer “perder la cabeza” del jugador, por liberarlo en un frenesí de pasiones y sensaciones. Se juega, ante todo, porque esta actividad desemboca una tensión emocionante; se juega simplemente porque es divertido jugar, y, tanto animales como humanos juegan por esta razón. El juego es una actividad que consideramos como propia, porque tenemos experiencia latente del juego, pero el hombre no es el único que juega.

Así pues, el que vivamos *en* el juego, el que no lo encontremos ante nosotros como un suceder externo, señala al hombre como un “sujeto” del juego. ¿Juega él solo? ¿A caso no juega también el animal? ¿No crece la ola de la plenitud vital en el corazón de toda criatura viva? La investigación biológica nos entrega descripciones desconcertantes acerca de la conducta animal, que se asemeja en su tipo de manifestación y en su figura motora expresiva al juego humano. Pero surge la pregunta crítica de si lo que parece semejante en su imagen externa no es igual *ontomórficamente*. No se discute aquí el que pueda fijarse, con todo derecho, un concepto biológico de la conducta lúdica que muestre al hombre y al animal en su parentesco animal. Pero con ello no se decide qué modo de ser tiene la conducta correspondiente, al parecer semejante. Este problema sólo quedaría concluso si antes se explicitaran y determinaran mitológicamente la constitución óptica del hombre y el modo de ser del animal. (Fink, 1966, pág. 8)

Ahora bien, al hablar de juego en los animales vale la pena pensar qué animales juegan, si es que todos lo hacen; pues es difícil considerar como juego el comportamiento de algunos animales como insectos o moluscos. Seguramente, afirmaremos que los animales más cercanos al hombre, como perros y gatos, juegan, y juegan constantemente con sus amos. De hecho, podemos afirmar que todos los mamíferos tienen ciertos comportamientos que se pueden considerar como juego; como el simple hecho de correr, saltar o emitir sonidos sin

[Escriba aquí]

razón alguna. Estos comportamientos también son visibles en algunas aves y grandes peces, pero al pensar en otros animales como los reptiles, insectos u otros animales menos expresivos, prácticamente ninguna de sus actividades se asemeja en ningún caso a la lúdica. Así pues, muchos animales juegan, pero no todos lo hacen, o sus comportamientos no suelen ser catalogados como juegos. Al pensar en los animales que sí juegan, nos viene la idea de que estos animales tienen un importante grado de inteligencia, como la mayoría de los mamíferos. El juego parece ser entonces, también, una actividad relacionada con la inteligencia; un desarrollo y una manifestación de ella, y, al mismo tiempo, también se ha considerado al juego como una actividad irracional: *“Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.”* (Huizinga, 1972, pág. 15).

¿Es entonces lo mismo el juego en los animales y el juego en los humanos? En esencia, sí. La motivación de jugar en animales y humanos es la misma: la diversión, el desborde de sensaciones. Pero el juego en los seres humanos, según Huizinga, ha sido un fundamento clave en el desarrollo de la cultura: el juego, como la gran mayoría de actividades humanas tienen un sentido simbólico y cultural.

Con la expresión ‘elemento lúdico de la cultura’ no queremos decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse ‘cultura’. (...) trataremos más bien de demostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio se juega. También las ocupaciones orientadas a la satisfacción de necesidades de la vida como, por ejemplo, la caza, adoptan fácilmente en la sociedad arcaica, la forma lúdica. (...) En este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. (Huizinga, 1972, pág. 67).

2.2. El vínculo entre la animalidad y la humanidad

Diferenciamos al hombre del resto de animales porque el hombre crea cultura, crea simbologías y lenguaje; porque da sentido al mundo. Principalmente, consideramos al hombre como ser racional y político, diferencia crucial con otros animales. Sin embargo, la idea de considerar al hombre como un ser totalmente ajeno al reino animal pierde cada vez más peso. Las maneras de concebir la proximidad o la cercanía de nuestra especie con las otras especies animales han variado en distintas épocas. En la actualidad, sobre todo por el auge de las corrientes de pensamiento ecologista y animalista, se ve con desconfianza la exacerbación de las diferencias entre lo humano y lo animal, a las que se ve como la base de las justificaciones de prácticas injustas hacia los animales. Una reflexión de corte antropológico-filosófico en nuestro tiempo no puede perder de vista este tipo de perspectivas. Por ejemplo, la del filósofo Peter Singer (1999) quien afirma que las luchas por la liberación

[Escriba aquí]

y la igualdad deben extenderse a todas las especies de animales no humanos, pues no es coherente justificar una diferencia o superioridad entre el animal-humano y el resto de los animales.

(...) si bien en algunos campos la vida humana muestra mayor diversidad, en otros el comportamiento humano se mantiene bastante constante a todo lo ancho de las culturas humanas, y algunos aspectos de nuestra conducta los compartimos asimismo con nuestros parientes no humanos más próximos. (Singer, 1999)

Así pues, en la actualidad, está demostrado científicamente que el hombre es un animal perteneciente a la familia de los primates. Su gran particularidad radica en su peculiar proceso evolutivo que lo ha llevado a transformar, no solo su fisionomía corporal y su capacidad cognitiva, sino que su actividad también ha modificado el mundo en que vive. Para el materialismo histórico, el trabajo es la principal actividad práctica del hombre, la actividad que lo transforma a él y al mundo; se concibe al trabajo como la principal actividad transformadora de la naturaleza y del hombre mismo. Mediante el trabajo, el ser humano no solo transforma su entorno circundante (recolectando frutos, cultivando, o fabricando herramientas), sino que también se transforma a sí mismo y construye su naturaleza física e inmaterial.

En el acto mismo de reproducción no sólo se modifican las condiciones objetivas (por ejemplo, un pueblo se transforma en ciudad, un desierto en terreno cultivado, etc.) Sino que se modifican también los propios productores, en cuanto surgen nuevas cualidades de sí mismos, se desarrollan y transforman ellos mismos en el proceso de producción, crean nuevas fuerzas y representaciones, nuevos modos de relación, nuevas necesidades y un nuevo lenguaje. (Marx, 1985, pág. 208).

En cuanto a la evidencia de la transformación fisionómica del hombre mediante el trabajo, Engels aporta una hipótesis antropológica al respecto, de cómo la mano del hombre no solo es la principal parte del cuerpo con la que el hombre ejecuta el trabajo, sino que, ésta es también un producto del trabajo mismo:

(...) para que la marcha erecta, en nuestros peludos antepasados, se convirtiera primeramente en regla y, andando el tiempo, en necesidad, hubieron de asignarse a las manos, entre tanto, funciones cada vez más amplias. (...) al llegar aquí se ve cuán grande es la distancia media entre la mano incipiente del mono más semejante al hombre y la mano humana, altamente desarrollada gracias al trabajo ejecutado a lo largo de miles de siglos, el número y la disposición general de los huesos y los músculos son poco más o menos los mismos en una y otra; pero la mano del salvaje más rudimentario puede ejecutar cientos de operaciones que a la mano de un mono le está vedado imitar. (...) Hasta que la mano del hombre logró tallar en forma de cuchillo el primer guijarro tuvo que pasar una inmensidad de tiempo, junto a la cual resulta insignificante la cantidad de tiempo que históricamente nos es conocido. Pero el paso decisivo se había dado ya: se había liberado la mano, quedando en condiciones de ir adquiriendo nuevas y nuevas aptitudes, y la mayor flexibilidad lograda de este modo fue transmitiéndose y aumentando de generación en generación. Así, pues, la

[Escriba aquí]

mano no es solamente el órgano del trabajo, sino que es también el producto de éste (...) (Engels, 1951, 32ágs.. 143-144).

A diferencia de los seres humanos, la relación de los animales con la naturaleza es directa y práctico-utilitaria. Por su parte, la relación de los hombres con el mundo va más allá de lo utilitario: los humanos no solo viven en una dimensión más amplia de la realidad, sino que viven en una nueva dimensión configurada por ellos mismos a través de la historia y gracias al desenvolvimiento de su ser social. Durante la reproducción de su vida material los hombres no solo modifican su relación con la naturaleza sino su relación consigo mismo como seres sociales.

El animal 'no está en relación' con nada, no conoce, en suma, ninguna relación. Para el animal, sus relaciones con los otros no existen en tanto que relaciones. La conciencia es, pues, de entrada, un producto social, y seguirá siéndolo durante todo el tiempo en que existan hombres en general. Por supuesto, la conciencia no es, en principio, sino la conciencia del medio sensible más cercano, y la del lazo limitado con otras personas y otras cosas situadas fuera del individuo que toma conciencia; es, al mismo tiempo, conciencia de la naturaleza que se yergue al principio ante los hombres como una fuerza pujantemente extraña, todo poderosa e inatacable, hacia la cual los hombres se comportan de una manera puramente animal, y se les impone como al ganado; por consecuencia, una conciencia de la naturaleza puramente animal (religión de la naturaleza). Se ve inmediatamente que esa religión de la naturaleza o estas relaciones determinadas hacia la naturaleza son condicionadas por la forma de la sociedad y viceversa. (...) (Marx, 1985, 32ágs.. 25-27).

El desarrollo cultural y material de los seres humanos parece desenvolverse de una forma dialéctica, como afirmaría Karel Kosik (1976). La actitud primaria del hombre hacia la naturaleza es similar a la relación del animal con ella, es directa. El hombre, en primera instancia, no contempla a la naturaleza de una manera abstracta o con un interés especulativo, sino ante todo tiene una relación práctica-utilitaria frente a la naturaleza y a los hombres mismos. Una vez desarrollado socialmente sus medios de reproducción de la vida material puede elaborar sus construcciones simbólicas y miméticas; puede dar paso a su transformación como ser cultural; crea su propio sentido y le da sentido al mundo.

La práctica es, en su esencia y generalidad, la revelación del secreto del hombre como ser onto-creador, como ser que crea la realidad (humano-social), y comprende y explica por ello la realidad (humana y no humana, la realidad en su totalidad). La praxis del hombre no es una actividad práctica opuesta a la teoría, sino que es la determinación de la existencia humana como transformación de la realidad. (Kosik, 1976, pág. 240).

Muchos otros animales también tienen incidencia en la transformación de la naturaleza: también crean herramientas y manipulan objetos. Pero, sin lugar a duda, en ninguna otra especie estas modificaciones son tan evidentes y significantes como en los humanos. Las modificaciones que el ser humano ha hecho en sí y sobre el mundo han sobrepasado sus expectativas y, en ninguna otra especie, es tan evidente que exista una esencia que no es

[Escriba aquí]

frutode la naturaleza sino de la artificialidad. Es decir, el ser humano es el único ser que crea su propia naturaleza, es el único ser cuya esencia es creada por él, y este es único argumento que tenemos para diferenciarnos de nuestros más cercanos parientes animales.

En cuanto a lo que concierne al juego y los hombres, consideramos valioso el trabajo de Huizinga (1972), quien es tal vez el primer filósofo que se atreve a demostrar que el juego es una actividad que ocupa un valioso lugar entre las actividades más importantes del hombre. En últimas, consideramos, el trabajo de Huizinga también apunta a evidenciar cómo el juego transforma al hombre, contribuye a crear su esencia. Huizinga se propone demostrar la fecundidad del juego en el desarrollo de la cultura. A continuación, expondremos algunos de sus planteamientos y los complementaremos con consideraciones personales respecto a una dimensión que consideramos propia del juego en los seres humanos, a saber, su dimensión estética.

2.3. El juego y la cultura

Como se ha mencionado, para Huizinga (1972) el juego ha existido antes que la cultura, de modo tal que, las principales manifestaciones culturales están basadas en elementos lúdicos. El surgimiento de la cultura en base al juego puede entenderse en el sentido en que, la lúdica, como proceso de interacción social, incide en las manifestaciones estéticas y simbólicas que forman la cultura. El juego es un momento de interacción y cohesión social, lo que explica su importancia para el surgimiento de la cultura. Sin embargo, cuando se piensa en cultura, pocas veces se relaciona al juego como una de sus principales fuentes; ni siquiera se considera la vigencia del elemento lúdico en las manifestaciones culturales. Parece que el juego se diluye, se convierte en un apéndice más de lo que se entiende por cultura.

Generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco. (Huizinga, 1972, pág. 68).

La actividad del juego, su concepto en abstracto, no implican que éste deba desarrollarse en comunidad. Un individuo puede jugar solo, pero los seres humanos son ante todo seres sociales, están en constante relación unos con otros. Todas las actividades, manifestaciones, y productos humanos son realizados en sociedad; el juego del humano es, por tanto, una actividad social. El juego es una actividad de relación social, no solo porque se juega con otros, sino porque se aprende -gracias a la facultad mimética- a jugar con otros. Los juegos también se aprenden y se enseñan para que perduren en el tiempo, para que se puedan repetir y jugar más de una vez el mismo juego.

Es preciso tener en cuenta que ni las fuerzas miméticas ni los objetos miméticos han permanecido inalterables en el curso de los milenios. Hay que suponer en cambio

[Escriba aquí]

que la facultad de producir semejanzas -por ejemplo, en las danzas cuya más antigua función es precisamente esa-, y por tanto también la de reconocerlas, se ha transformado en el curso de la historia (...) (Benjamin, 2010, pág. 149).

Pero tal vez sea en el juego competitivo donde se muestra un aspecto más amplio de la cohesión y relación social como lúdica. El ejercicio de la competencia no siempre se da solo entre competidores, a veces, la competencia se convierte en todo un espectáculo, con muchos espectadores que se inmiscuyen y se emocionan observando el desarrollo del juego, también gozan con el juego de otros, tanto o más que los mismos jugadores. *“Desde la vida infantil hasta las más altas actividades culturales, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado por la excelencia.”* (Huizinga, 1972, pág. 87).

La victoria (o la derrota) de un jugador, o de un grupo de jugadores, no siempre es una victoria solo para ellos, sino que puede serlo para su comunidad o su grupo. La supremacía de una sociedad sobre la otra -de una manera lúdica- puede definirse mediante la contienda competitiva de representantes de la comunidad. La lúdica competitiva se convierte así una sublimación de la guerra, como lo fueron en los antiguos juegos olímpicos, en donde las polis griegas en conflicto bélico hacían una tregua para competir en las justas sagradas y lúdicas, de ese modo, definir la superioridad de un pueblo sobre otro mediante la justa deportiva que reemplaza a la guerra.

2.4. Lúdica y estética

Hasta el momento, hemos reconstruido e interpretado algunos argumentos del pensamiento de Huizinga (1972) con respecto al juego y su importancia en el desarrollo de la cultura. Sin embargo, el estudio antropológico de Huizinga no profundiza filosóficamente en la relación del juego con la estética; pues considera que es evidente e indiscutible que las prácticas artísticas (empezando con la poesía y la música) son lúdicas:

Vimos tan sólidamente anclado el elemento lúdico en la esencia de la poesía, y cada forma poética se mostró tan vinculada a la estructura del juego, que esta íntima conexión hubo de considerarse como inextricable hasta tal punto que las palabras juego y poesía amenazaban con perder su significado independiente. Lo mismo, pero en grado mayor, habremos de decir de la conexión entre el juego y la música. (...) en muchos idiomas la ejecución de instrumentos musicales se denomina ‘jugar’, (...) (Huizinga, 1972, pág. 201).

Con especial mención de la música, la práctica artística, -al igual que el juego- tiene la validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Además, el arte y el juego hacen parte de los cultos auténticos del hombre: en ellos se baila, canta y juega. (Huizinga, 1972).

[Escriba aquí]

Psicológicamente hablando, el juego y el arte guardan una estrecha semejanza; no son utilitarios ni mantienen relación alguna con un fin práctico. En el juego, lo mismo que en el arte, abandonamos nuestras necesidades prácticas e inmediatas al efecto de proporcionar a nuestro mundo una nueva forma (...) (Cassirer, 1967, pág. 141)

La estrecha relación entre el juego y la música (hasta tal punto que jugar e interpretar un instrumento son sinónimos en varios idiomas) puede aplicarse de igual modo a otras artes como la danza y el teatro: no habría gran diferencia entre jugar a actuar, jugar a bailar, o, a decir que cuando se baila o se actúa se está jugando. Esto es bastante evidente en los mencionados juegos miméticos. Podemos resaltar aquí la analogía de Walter Benjamin (2010) sobre la facultad mimética en el hombre, si bien el hombre aprende por imitación, su facultad de imitación va más allá de imitar a los mismos hombres; la imitación se torna simbólica: *“El juego infantil se halla saturado de conductas miméticas, y su campo no se encuentra en modo alguno limitado a lo que el hombre pueda imitar en otro. El niño no juega solo a ‘hacer’ el comerciante o el maestro, sino que también el molino de viento o la locomotora.”* (Benjamin, 2010, pág. 149).

De hecho, en sus orígenes (el caso más representativo es la antigua Grecia), estas artes, que son también miméticas (música, poesía, danza y teatro) no son artes que se consideraban aisladas, (como en la actualidad), sino que hacen parte de una misma práctica estética.

Sabido es que la palabra música, *musiké*, abarcaba mucho más para los griegos que para nosotros. No sólo incluía, junto al canto y al acompañamiento musical, la danza, sino que designaba, en general, todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas. Se llamaban artes ‘musicas’ por oposición a las plásticas y mecánicas, que estaban fuera del reino de las Musas. (Huizinga, 1972, pág. 202).

Huizinga (1972) estrecha un gran vínculo entre el juego y las artes, especialmente las artes “musicas” (como él las denomina) o móviles (música, teatro, danza); que son efímeras y mantienen su expresión real mientras se realizan, al igual que el juego. Ahora bien, ¿qué pasa con las artes inmóviles, que perduran en el tiempo, tales como la pintura, la escultura, la arquitectura?

El arquitecto, el escultor el pintor o el dibujante, el alfarero y, en general, el artista decorador, decanta su impulso estético en la materia con un trabajo aplicado y lento. Su creación dura y es permanentemente visible. El efecto de su arte no depende, como en la música, de una ejecución especial por otros o por el artista mismo. Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella. (Huizinga, 1972, pág. 211).

El hecho de que el factor lúdico no sea evidente en la técnica y ejecución de las artes inmóviles o decorativas limita a Huizinga a afirmar que el arte tenga su origen en un impulso congénito del juego. Sin embargo, un aspecto en común entre estas prácticas, el juego y las artes (tanto móviles como inmóviles), es que éstas son actividades miméticas.

[Escriba aquí]

(...) la filosofía del arte nos muestra el mismo conflicto entre dos tendencias antagónicas que encontramos en la filosofía del lenguaje. No es esto una mera coincidencia histórica, pues nos conduce a la división básica en la interpretación de la realidad. El lenguaje y el arte oscilan, constantemente, entre dos polos opuestos, uno objetivo y otro subjetivo. Ninguna teoría del arte puede olvidar o suprimir uno de estos dos polos, aunque puede hacer hincapié en uno u otro. En el primer caso, el lenguaje y el arte son subsumidos bajo un título común, la categoría de imitación, y su función principal es mimética; el lenguaje se origina en una imitación de sonidos y el arte en una imitación de cosas exteriores. La imitación es un instinto fundamental, un hecho irreductible de la naturaleza humana; 'la imitación -nos dice Aristóteles-, es connatural al hombre desde la niñez, pues una de sus ventajas sobre los animales inferiores consiste en que es la criatura más mimética del mundo y aprende al principio por imitación'. (...). (Cassirer, 1967, 36ágs.. 119-120).

Aún con la estrecha relación entre las artes y lo lúdico, ya sea por su carácter mimético, su ejecución, o por el goce que ellas despierten; no es conveniente equiparar al juego con el arte. Especialmente porque el arte es producción de objetos artísticos (ya sean estáticos o efímeros), y el juego en abstracto, por otro lado, no implica la producción de algún objeto como tal.

El tocar la flauta o el bailar no son, después de todo, más que imitación; porque el flautista o el bailarín representan con sus ritmos los caracteres de los hombres, de lo que hacen y sufren. La imaginación artística se distingue siempre, agudamente, del género de la imaginación que caracteriza a nuestra actividad lúdica. En el juego nos las hacemos con imágenes simuladas, que pueden ser tan vivas o impresionantes que las tomemos por realidades. Definir el arte como la suma de tales imágenes simuladas representaría una concepción bien mezquina de su carácter y finalidad. Lo que denominamos 'similitud estética' no es el mismo fenómeno que experimentamos en los juegos de ilusión. El juego nos proporciona imágenes ilusorias mientras que el arte nos ofrece un nuevo género de verdad, no de cosas empíricas sino de puras formas. En el análisis estético distinguimos tres clases de imaginación: el poder inventivo, el poder personificado y el poder de producir puras formas sensibles. En el juego del niño encontramos los dos primeros poderes, pero no el tercero. El niño juega con cosas, el artista juega con formas, con líneas y figuras, con ritmos y melodías. (Cassirer, 1967, pág. 141).

La relación psicológica que guardan el juego y el arte, no son razón suficiente para Cassirer (1967) (a diferencia de Huizinga), para equiparar la lúdica a la actividad artística. El juego y el arte nos proporcionan goce y recreo, pero el juego tiene una función propedéutica: sirve como preparación para futuras actividades más serias; mientras que el arte, por el contrario, no implica preparación alguna para una actividad distinta a ella. El muchacho que juega a la guerra y la niña que atavía a su muñeca están realizando una especie de preparación y educación para otras tareas más serias. La función de las bellas artes no puede ser explicada de esta manera, no hay en ellas diversión y preparación.

[Escriba aquí]

(...) El goce artístico no se origina en un proceso menguado o laxo sino en una intensificación de todas nuestras energías. La diversión que nos proporciona el juego es todo lo contrario de la actitud que es requisito previo necesario de la contemplación en el juicio estético. (Cassirer, 1967, pág. 142).

El juego al que hace referencia Cassirer (1967) es principalmente el juego en los niños, el cual, se opone al arte, ya que el arte exige plena concentración. Pero si bien el juego está presente principalmente en la edad infantil, no significa que los hombres adultos no jueguen, y que este juego, -tanto en niños como adultos-, no exija, al igual que en el arte, plena concentración. En el juego existe un profundo sentido mimético-simbólico, pero sentido del juego es diferente al de la belleza, que es el sentido del arte.

A pesar de las destacables diferencias entre el juego y el arte, podemos decir que ambas hacen parte de actividades netamente humanas, y en las cuales, el hombre se reafirma, pues se siente realizado en ellas cuando las practica. En sentido antropológico, lo que podemos decir del juego lo podemos decir también del arte, como en la afirmación de ya citada Shiller (1795): *“El hombre juega únicamente cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y es completamente hombre únicamente cuando juega”*

2.5. Naturaleza de lo estético

Se entiende por estética un campo filosófico más amplio que la filosofía del arte. Estética de griego *αἴσθησις* significa “sensación”, “percepción”, “sensibilidad”, etc. Y se refiere al estudio de los juicios sobre lo bello, lo sublime, etc. Estos conceptos generalmente vinculados al arte (Cassirer, 1967).

Considerando la etimología de estético como sensación, no habrá duda en que el juego es esencialmente estético. La sensibilidad corporal y emotiva es un factor inherente a la práctica lúdica. El juego está permeado de las más profundas y exacerbadas sensaciones. Aun así, aunque tanto en el juego como en el arte se realice una catarsis, es difícil emitir un juicio sobre lo bello o lo sublime en un juego; no por esto, significa que el juego no sea estético, significa más bien que no es artístico, ya que el juego no se remite propiamente a lo “bello”.

La relación entre juego y arte, elaborada por Huizinga (1972), no profundiza en gran medida sobre la naturaleza de lo estético. En su estudio sobre el juego no hay una definición clara sobre si el juego es o no estético. Al respecto, podemos encontrar en Cassirer (1968) y Sánchez Vásquez (1965), una clave básica para entender la naturaleza de lo estético: hay en lo estético una relación especial entre lo subjetivo y lo objetivo. Cassirer, interpretando la estética en Kant afirma que:

Cuando estamos absortos en la contemplación de una gran obra de arte no sentimos una separación entre el mundo subjetivo y objetivo; no vivimos en la realidad plena y habitual de las cosas físicas ni tampoco vivimos, por completo, en una esfera individual. Más allá de estas dos esferas detectamos un nuevo reino, el de las formas

[Escriba aquí]

plásticas, musicales o poéticas, y estas formas poseen una verdadera universalidad. Kant distingue rigurosamente entre lo que llama ‘universalidad estética’ y ‘validez objetiva’ que corresponde a nuestros juicios lógicos y científicos. En nuestros juicios estéticos, sostiene, no nos hallamos interesados con el objeto en cuanto tal sino con la pura contemplación del mismo. (Cassirer, 1967, pág. 126).

El estado intermedio entre lo subjetivo y lo objetivo en el que se encuentran las formas artísticas como “universales” es equiparable, en la *antropología filosófica* de Cassirer (1967), al estadio intermedio del “sistema simbólico” entre el sistema receptor y efector de los humanos.

El hombre (...) ha descubierto un nuevo método para adaptarse a su ambiente. Entre el sistema receptor y el efector, que se encuentra en todas las especies animales, hallamos en él como eslabón intermedio algo que podemos señalar como sistema ‘simbólico’. (Cassirer, 1967, pág. 26).

La creación artística parte de una interpretación subjetiva, de cierto aspecto de la realidad, para poder expresarla (objetivarla) como universal. La contemplación artística, por su parte, no es una simple contemplación pasiva. El juicio estético de la obra de arte es un proceso activo; el observador juzga como bello o feo, y, al juzgar, pone algo de sí en la obra. “*Es difícil, por tanto, mantener una distinción neta entre las artes objetivas y las subjetivas, entre las representativas y expresivas.*” (Cassirer, 1967, pág. 126). Las artes representativas y expresivas son para Cassirer, simbólicas. El arte va más allá de mimesis y representación de la naturaleza o de la realidad; la emulación de la naturaleza no se estanca en su superficialidad, va más allá, y cristaliza los momentos más altos de los fenómenos naturales.

Esta fijación en los momentos más altos de los fenómenos no es una imitación de las cosas físicas y tampoco un rezumar de los sentimientos poderosos, sino una interpretación de la realidad, pero no a través de conceptos sino de intuiciones; no a través del pensamiento sino de las formas sensibles. (Cassirer, 1967, pág. 127).

Por otro lado, Sánchez Vásquez (1965), en su interpretación de la estética marxista, afirma que la “asimilación artística de la realidad” o la creación “conforma a las leyes de la belleza” es una relación peculiar entre sujeto y objeto “*en la cual el sujeto transforma al objeto, imprimiendo determinada forma a una materia dada. El resultado es un nuevo objeto -el objeto estético-, en el que se objetiva o despliega la riqueza humana del sujeto.*” (Sánchez, 1965, pág. 88).

Con estas definiciones de lo estético como relación entre sujeto-objeto, no es claro el carácter estético del juego. Pues el juego, como hemos mencionado, no produce propiamente objetos y no es propiamente una interpretación de la realidad; es, más bien, una abstracción de ella (aunque también puede ser una mimesis de ella). Sin embargo, aunque el juego no produzca objetos físicos o artísticos, sí es una objetivación del humano, una realización de su esencia. El hombre, entre sus múltiples relaciones con la realidad y sus múltiples necesidades, tiene una necesidad estética de expresión y una relación estética con el mundo.

[Escriba aquí]

En la relación estética el hombre satisface la necesidad de expresión y afirmación que no puede satisfacer, o satisface, en forma limitada, en otras relaciones con el mundo. En la creación artística, o relación estética creadora del hombre con la realidad, lo subjetivo se vuelve objetivo (objeto), y el objeto se vuelve sujeto, pero un sujeto cuya expresión ya objetivada no solo rebasa el marco de la subjetividad, sobreviviendo a su creador, sino que ya fijada en el objeto puede ser compartida por otros sujetos. (Sánchez, 1965, pág. 52).

Lo mismo que se afirma en este caso para el arte se puede afirmar también para el juego: el juego es objetivación del sujeto, (aunque no se produzca un objeto como tal), pues el hombre se siente realizado y libre cuando juega. El juego hace parte entonces de la riqueza estética de lo humano, pues es una expresión sensible, y, al momento de jugar, la sensación que se manifiesta en él puede rebasar su sensación subjetiva. La emoción del juego puede ser compartida por otros sujetos que no estén jugando propiamente. Al igual que en la obra de arte, en el juego el hombre se expresa, se exterioriza y se reconoce a sí mismo. La actividad del juego es una actividad social, y es compartida y experimentada con otros, al igual que en el arte.

A diferencia de los animales, que tienen una relación unilateral e inmediata con el mundo, el hombre tiene una diversidad de relaciones mediadas -por lo simbólico- con el mundo. La riqueza del humano se encuentra en la multiplicidad de sus manifestaciones.

Existen, pues, diferentes tipos de relaciones del hombre con el mundo que se han ido forjando y afianzando en el curso de su desenvolvimiento histórico-social: relaciones práctico-utilitarias con las cosas; relación teórica; relación estética, etc. En cada una de estas relaciones cambia la actitud del sujeto hacia el mundo porque cambia la necesidad que la determina y cambia, a su vez, el objeto que la satisface. (...) En la relación estética del hombre con la realidad se despliega toda la potencia de su subjetividad, de sus fuerzas humanas esenciales (...) (Sánchez, 1965, 39ágs.. 51-52).

El juego, aunque no sea propiamente arte, se enmarca en la relación estética del hombre, con el mundo, pues cuando juega, el hombre despliega sus potencialidades humanas, da una objetivación a su esencia. El estudio de Huizinga (1972) sobre los elementos lúdicos de la cultura, entre ellos el arte, deja de lado el hecho de que el juego hace parte de las necesidades estéticas del humano. El ser humano es un ser con diversas necesidades, necesidades que, deben ser satisfechas con un objeto externo a él. Así, por ejemplo:

El hambre es una necesidad natural, necesita, por tanto, de una naturaleza fuera de sí, de un objeto fuera de sí, para poder satisfacerse, para poder aplacarse. El hambre es la necesidad objetiva que un cuerpo siente de un objeto que existe fuera de él e indispensable para su integración y la manifestación de su ser. (Marx, 1985, pág. 116).

El ser humano, como ser natural, tiene necesidades naturales básicas tales como alimentarse, descansar, protegerse del clima, reproducirse, etc. Pero en el transcurso de su desarrollo histórico social, el círculo de sus necesidades se amplía cada vez más, crea

[Escriba aquí]

necesidades humanas y requiere diversos objetos para satisfacerlas. *“Bajo el imperio de la necesidad humana, el hombre deja de ser pasivo, y la actividad entra como un elemento esencial en su existencia. Pero su actividad no es ya la de un ser directamente natural.”* (Sánchez, 1965, pág. 61).

En primer lugar, el trabajo, la actividad vital, la vida productiva misma, se presenta ante el hombre como un medio para la satisfacción de una necesidad: de la necesidad de conservación de la existencia física.

(...) El animal forma una unidad inmediata con su actividad vital. No se distingue de ella. Es ella. El hombre hace de su misma actividad vital el objeto de su voluntad y su conciencia. Desarrolla una actividad vital consciente. No es una esfera determinada con la que se funda directamente. La actividad vital consciente distingue al hombre directamente de la actividad vital de los animales. (Marx, 1985, pág. 81).

Las actividades que el ser humano realiza para satisfacer sus necesidades no son solamente de tipo “animal”, simplemente para la subsistencia física. En su actividad, el hombre genera conciencia de lo que él hace como ser particular y en ellas se manifiesta la esencia de su ser, -como ser creador y consciente de su actividad-. En su actividad, el ser humano transforma la naturaleza y transforma su propia naturaleza, crea nuevas necesidades humanizadas y crea actividades propias de su ser para satisfacerlas. Entre estas necesidades humanizadas encontramos la necesidad estética de creación, recreación, y de expresión; es decir, la necesidad de relacionarse con el mundo más allá de sus necesidades biológicas de subsistencia. La creación del hombre “con arreglo a las leyes de la belleza”, de la que nos habla Marx (1985), es un aspecto clave de la creación propia del hombre más allá de sus actividades vitales y animales.

El hombre produce también sin la coacción de la necesidad física y cuando se halla libre de ella es cuando verdaderamente produce; el animal solo se produce a sí mismo, mientras que el hombre reproduce a toda la naturaleza. El producto del animal forma directamente parte de su cuerpo físico, mientras que el hombre se enfrenta libremente a su producto. El animal produce solamente a tono y con arreglo a la necesidad de la especie a la que pertenece, mientras que el hombre sabe producir a tono con toda la especie y aplicar siempre la medida inherente al objeto; el hombre, por tanto, crea también con arreglo a las leyes de la belleza. (Marx, 1985, pág. 89)

Como hemos mencionado, mucho de lo que podemos afirmar del arte, lo podemos afirmar también del juego. Al igual que el arte, el juego no satisface una necesidad natural de subsistencia, por el contrario, es más factible jugar o crear arte cuando se han satisfecho las necesidades básicas. Aun así, también se juega con hambre, muchos niños lo hacen; pero para desarrollar al máximo potencialidades internas del hombre es necesario satisfacer las necesidades materiales de subsistencia; si no, el desarrollo del juego o del arte estará limitado y no se desplegarán a cabalidad todas las potencialidades de su ser.

Tanto para animales como para humanos el juego sirve como preparación para sus actividades necesarias de subsistencia: sirve como entrenamiento para la caza, para

[Escriba aquí]

desplazarse por su entorno, ejercitarse físicamente, etc. Pero la cualidad práctico-utilitaria del juego en los seres humanos va más allá del entrenamiento, pues en el juego se pueden representar situaciones que son distintas a la vida cotidiana, son más bien una afirmación de su ser como ser creador simbólico y estético. El juego para los humanos, a diferencia del resto de animales, es una afirmación del carácter estético de su ser.

Hasta el momento, las referencias al juego que mencionan Cassirer (1967) y Huizinga (1972), son referencias al juego en la edad infantil y en las primeras formas de civilización, respectivamente. Es decir que, se toma en cuenta al juego como una práctica propia de los primeros años de la infancia y también de las primeras manifestaciones culturales. ¿Pero qué hay del juego en la vida adulta y en las sociedades más desarrolladas? ¿aun persiste el elemento estético en los juegos contemporáneos? A continuación, analizaremos un debate que surge al respecto entre Huizinga (1972) y Norbert Elías (1986) sobre la permanencia del elemento lúdico y estético en los juegos competitivos contemporáneos, más específicamente en los deportes.

Capítulo III

3. Aproximaciones al debate sobre los juegos competitivos

Hemos demostrado que el juego ocupa un importante lugar entre las actividades fundamentales de la humanidad. Esto, evidenciado en que los juegos miméticos están totalmente vinculados con la actividad artística; muchos juegos evidencian así su carácter estético. También hemos mencionado la relevancia social de los juegos competitivos como escenario de interacción social. A continuación, profundizaremos en el estudio de los juegos competitivos, tomando como principal referente de esto las competiciones deportivas. Los deportes son la modalidad de juego más representativa de los juegos de competencia.

En los deportes es evidente también una presencia del elemento de vértigo, mimética y azar. Por un lado, las emociones que despiertan los deportes, tanto en los deportistas como en los espectadores, son equiparables al sentimiento de vértigo buscado en otros juegos no deportivos. En cuanto a la mimética, es posible intuir varios elementos simbólicos y artísticos de algunos deportes. Por ejemplo, en espectáculos deportivos como el fútbol, existen elementos decorativos y artísticos que propician la emoción del espectáculo, y que tienen una compleja significación simbólica, como es el caso de identificar a una nación con ciertos colores y una camisa; además de los cánticos y la ceremonia cuasi religiosa que puede estar presente en este tipo de competencias. Por otro lado, el azar también es un elemento presente en muchos deportes, y este factor azaroso de la competencia, propicia así también su vértigo. Si bien la mayoría de los juegos competitivos consisten en la habilidad y destreza del jugador, en muchos de ellos es evidente la existencia del azar o la suerte; y en muchos casos, cuando la justa es demasiado reñida se suele recurrir a la suerte para determinar un ganador de la competencia.

[Escriba aquí]

Con esto podríamos afirmar, para el caso de los deportes, que son una práctica genuinamente lúdica, estética y antropológica. Sin embargo, en este aspecto encontramos un interesante debate entre Huizinga y Elías sobre la permanencia del elemento lúdico en los deportes modernos y contemporáneos. Debate que, consideramos importante analizar, pues no podemos afirmar sin más el carácter estético de los juegos, cuando en su modalidad más extendida e influyente, que son los deportes, parece, que en la actualidad, van perdiendo paulatinamente, su lugar como auto afirmación y autorrealización de la humanidad.

Las consideraciones antropológicas sobre el juego, elaboradas por Johan Huizinga (1972), intentan demostrar el carácter lúdico en el que la cultura se ha formado. Estas consideraciones antropológicas sobre el carácter lúdico de la cultura concluyen con un aire de decepción por la pérdida del elemento lúdico en la cultura contemporánea. Para el holandés, las sociedades industrializadas han perdido paulatinamente su elemento lúdico; por tanto, la cultura ya no muestra su aspecto humano, el hombre en el capitalismo ya no es un ser que juega.

El siglo XIX parece ofrecer poco espacio para la función lúdica en el proceso cultural. Han ido cobrando predominio tendencias que parecen excluir esta función. (...) A finales del siglo, la Revolución industrial, con su creciente eficiencia técnica, fortaleció estas tendencias. El sentido social, el afán de instrucción y la estimación económica fueron las dominantes del proceso cultural. Y a medida que este poderoso desarrollo industrial y técnico avanza de la máquina de vapor a la electricidad, se va afirmando la ilusión de que el progreso de la cultura coincide con semejante desarrollo (...) así el siglo XIX, visto en su aspecto menos agradable. Las corrientes de su pensamiento concurren casi todas en contra del factor lúdico en la vida social. Ni el liberalismo ni el socialismo le ofrecen alimento. (Huizinga, 1972, pág. 243).

Las sociedades industrializadas, en sus aspectos culturales y sociales, ya no tienen un carácter lúdico según Huizinga. El sistema económico ha hecho de estas sociedades unas sociedades casi autómatas, y, por tanto, sin un sentido de lo humano. Esta pérdida de lo humano en la sociedad, o pérdida de lo lúdico en lo humano se ve, es su aspecto más crudo, reflejada en el deporte. Para Huizinga, el deporte como una industria de la cultura ha perdido su elemento lúdico; es un juego que ya no se juega en el pleno sentido de la palabra.

El desarrollo del deporte, a partir del último cuarto de siglo XIX, nos indica que el juego se concibe cada vez con mayor seriedad. Las reglas se hacen más rigurosas y se elaboran más al detalle. (...). Con esta creciente sistematización y disciplina del juego se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico. Esto se manifiesta en la distinción de jugadores en profesionales y aficionados. El grupo interesado en el juego separa a un lado a aquellos para los que el juego ya no es un juego y aquellos otros que, a pesar de su gran capacidad, se encuentran por debajo de auténticos jugadores. La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado. (Huizinga, 1972, pág. 249).

En este punto, vale la pena resaltar una distinción no explícita en la obra de Huizinga. Distinción entre deporte profesional y el deporte sin más, como práctica que puede realizar cualquier persona. Podemos inferir que el deporte como tal abarca al deporte

[Escriba aquí]

profesionalizado, pero es en este último donde se denuncia la pérdida del elemento lúdico o estético, pues en el deporte profesional existe una obligación externa a jugar el juego por voluntad propia, es decir, libre mente, como cualquier juego. El deportista profesional, se ve expuesto a una enajenación de su actividad, si se siente obligado a realizar el juego, este pierde su esencia lúdica.

El juego, en las sociedades industrializadas, ha dejado de ser un pasatiempo de recreación para ser una ocupación laboral como tal: una profesión, un trabajo. El juego se diferencia del trabajo porque es una actividad que no está directamente relacionada con la necesidad de la subsistencia material. Por el contrario, se juega luego de haber satisfecho las necesidades básicas; se juega en el tiempo libre. El juego, entraña un elemento inmaterial, no satisface necesidades materiales tales como el alimento o el abrigo, satisface más bien una necesidad de autoafirmación del ser del hombre.

El trabajo, por otro lado, en sentido antropológico, no capitalista, o, el trabajo no alienado, al igual que el juego o el arte-, es también es una afirmación de lo humano, una actividad en la que el humano se realiza. El trabajo es transformación de la naturaleza exterior y la naturaleza humana; en el trabajo se producen objetos útiles, y al igual que los objetos producidos por el arte, son una objetivación del humano mismo.

(...) Mientras que, de una parte, para el hombre en sociedad la realidad objetiva se convierte en realidad de las fuerzas esenciales humanas, en la realidad humana y, por tanto, en la realidad de sus propias fuerzas esenciales, todos los objetos pasan a ser, para él, la objetividad de sí mismo, como objetos que confirman y realizan su individualidad, como sus objetos; es decir, que él mismo se hace objeto. (Marx, 1985, pág. 86).

Ahora bien, el trabajo en sentido capitalista, el trabajo enajenado, que explica Marx (1985), es un trabajo en el que el hombre ya no expresa su esencia humana, pues es un trabajo para otro. En el capitalismo hay una pérdida de lo humano, de las esencias creadoras del hombre; el obrero no se afirma en el trabajo, sino que se niega. Huizinga (1972) ve con preocupación que este mismo fenómeno de la pérdida del humano se manifiesta en el juego. El juego, que era distinto del trabajo, (en cuanto a que hace parte de la esfera del tiempo libre, y de las ocupaciones “espirituales” o estéticas del hombre), en el capitalismo se transforma en trabajo, más aún, en un trabajo enajenado, casi autómatas. Esta transfiguración del juego como trabajo, se manifiesta más claramente en los deportes profesionalizados.

Si afirmamos que los deportes son un tipo específico de juegos competitivos ¿Qué se puede entonces entender por deporte si éste no es también una lúdica? Respecto de la diferencia entre juego y deporte podemos decir que no todos los juegos son deportivos, pues no siempre implican el despliegue de una exigencia física; pero todos los deportes son lúdicos, pues casi siempre se desarrollan a modo de juegos competitivos.

Cuando hablamos de deporte (...), aún utilizamos el término indiscriminadamente, tanto en sentido lato, en el cual se refiere a los juegos y ejercicios físicos de todas las sociedades, como en sentido estricto, que entonces denota los juegos de competición

[Escriba aquí]

en particular (...) este proceso podríamos llamarlo ‘deportivización’ de los juegos competitivos (...) (Elías, 1986, pág. 161.)

¿Es entonces verídica la afirmación de Huizinga de que el deporte profesional pierde su condición lúdica? ¿sería posible esta contradicción de juegos sin un elemento lúdico? Al respecto, Norbert Elías (1986), se distanciaría de Huizinga y consideraría imposible la total enajenación del aspecto lúdico en los deportes; por más que estos se hayan profesionalizado. Sin embargo, tanto Elías (1986) como Huizinga (1972), apuntan a una peculiar transformación de los deportes en la sociedad occidental. Lo que podemos entender como deportes, es decir, competencias de carácter atlético y ejercicio físico, se han practicado de manera lúdica por todas las sociedades a lo largo de la historia. Aunque en las sociedades occidentalizadas, a partir de la edad moderna, los deportes han sufrido un cambio sustancial.

El deporte como función social va aumentando su significación y absorbiendo cada vez un campo mayor. Competiciones de destreza, fuerza y resistencia han desempeñado su papel desde siempre en toda cultura, ya sea en conexión con el culto, ya sea, tan solo, como juego de muchachos o diversión en la fiesta. (...). Las formas capitales de porfía deportiva son, por naturaleza, constantes y antiquísimas. En algunas prevalece la prueba de fuerza y rapidez. A este grupo pertenecen las carreras a pie, las de patines, las de carros o caballos, el levantamiento de pesas, lanzamiento del disco, etc. Aunque en todos los tiempos se ha tratado de ser el más rápido en correr, en remar, en nadar, en permanecer más tiempo bajo el agua, (...), estas competencias sólo en muy bajo grado adoptan el carácter de juegos organizados. No obstante, nadie dudará en considerar estos ejercicios, en virtud de su principio agonal, como juegos. Pero también existen formas que se desarrollan por sí mismas hasta llegar a ser juegos organizados con un sistema de reglas. Así, por ejemplo, los juegos de pelota u otros semejantes. (Huizinga, 1972, pág. 248-249).

Ahora bien, para Elías y Dunning (1986), la organización, estandarización y profesionalización de los juegos competitivos, que pueden ser considerados deportes, no significa en modo alguno que éstos pierdan su carácter lúdico. El desarrollo del deporte, en su máximo nivel de competitividad, se manifiesta en el tránsito de la edad juvenil a la edad adulta. Éste coincide no solo con el desarrollo físico sino con el sexual. Al respecto, Elías considera que el deporte hace parte de una necesidad propia de los hombres, una necesidad de excitación distinta al sexo. Los seres humanos necesitan experimentar sensaciones placenteras y emociones fuertes, y el deporte es un escenario ideal para experimentar dichas sensaciones.

(...) los humanos, por lo que puedo observar, aparte totalmente de la placentera emoción-excitación del sexo, necesitan otras clases de excitación agradables, que la emoción de la batalla es una de ellas y que, en nuestra sociedad, una vez establecido un alto nivel de pacificación, ese problema lo han resuelto en cierta medida las batallas miméticas, las cuales, representadas a modo de juego en un contexto imaginario, son capaces de producir esa agradable emoción de los combates reales con un mínimo daño para los seres humanos. (Elías, 1986, pág. 78).

[Escriba aquí]

Jugar es una práctica más presente especialmente en la edad infantil, lo que no significa que los adultos no jueguen; de hecho, en la edad adulta, una vez desarrollado el cuerpo, se pueden realizar, -de un modo más intenso- competiciones lúdicas que impliquen resistencia física, fuerza y destreza, es decir, deportes. Esto no significa, tampoco, que los niños no practiquen deporte, su juego también requiere ejercitarse y un despliegue físico. Pero el niño aún no ha desarrollado todas sus capacidades mentales y musculares, por lo que la competencia física en el joven-adulto encuentra su punto más alto y exigente. (para el anciano, el deporte y la exigencia física ya se encuentran en declive). Estas competencias físicas-lúdicas, es decir, deportes, suelen ser más atractivas para los espectadores cuando son desarrollados en su máxima intensidad, es decir, practicadas por el joven-adulto.

3.2. El deporte y la civilización

Las sociedades modernas, tienden a atravesar por un proceso “civilizador” y pacificador. Lo que es para Huizinga (1972) automatismo y pérdida de la lúdica en la cultura, es, para Elías (1986), una transformación del autocontrol que las sociedades ejercen sobre las emociones que los individuos necesitan expresar. En las sociedades “civilizadas” los individuos, especialmente en la vida adulta, tienden a limitar la expresión de sus emotividades en público, pues si lo hacen posiblemente sean catalogados como locos.

Solo los niños brincan en el aire y bailan de emoción; sólo a ellos no se les acusa inmediatamente de incontrolados o anormales si gritan o lloran desgarradamente en público por alguna aflicción repentina, si se aterran con un miedo desenfrenado, o muerden y golpean con los puños al odiado enemigo cuando se enfurecen. Ver, en cambio, a hombres y mujeres adultos llorar agitadamente y abandonarse a su amarga tristeza en público, o temblar de miedo, o golpearse salvajemente unos a otros a causa de una violenta emoción, ha dejado de verse como algo normal. (...) Para ser clasificados como normales, los adultos educados en sociedades como la nuestra, se suponen, deben saber cómo tensar las bridas de sus emociones fuertes. En general, han aprendido a no exponerlas demasiado ante los demás. Con frecuencia sucede que ya no pueden demostrarlas en absoluto. El control que ejercen sobre sí mismos se ha vuelto, en parte, automático. Entonces, ya no controlan -en parte- su control. Se ha fundido con su estructura de personalidad. (Elías, 1986, pág. 85).

La emoción más restringida, en las sociedades civilizadas, es la que se experimenta con la violencia y la destrucción. La violencia, para Elías, obedece a un impulso o una necesidad de experimentar sensaciones fuertes al agredir a alguien o a algo; un rasgo característico de lo que se podrían denominar sociedades “incivilizadas” es que éstas no suelen restringir su impulso de agresión.

El deporte, como juego competitivo, es desde la modernidad uno de los escenarios más propicios para que los individuos puedan experimentar sensaciones fuertes de manera civilizada, es decir, con respeto y reconocimiento de la integridad física y humana del oponente. El deporte puede incluir, además del simple ejercicio físico, el juego mimético de la guerra. El deporte, como actividad esencialmente lúdica y estética, puede trascender la sensación experimentada por quienes practican la actividad directamente, los deportistas, e

[Escriba aquí]

inmiscuir en ella los espectadores; transmitir a ellos las sensaciones experimentadas del juego. Demostrar en público (entre el público de espectadores) las emociones que despierta la competencia deportiva no son consideradas como una patología; por el contrario, realizar esta catarsis en el espectáculo deportivo, se considera, hace de este un escenario saludable para la estabilidad mental de las sociedades industrializadas.

El deporte en la modernidad, explican Elías y Dunning (1986), ha reducido y redireccionado el “impulso de violencia”. Al reducir la violencia en la competencia física, el deporte se convierte en una actividad civilizadora y saludable para la sociedad. La reglamentación de los deportes, más que arrebatarse su aspecto lúdico, lo reafirma. La reglamentación racionaliza el deporte en aras de desarrollar la competencia lúdica lo más justa posible y, considerando, ante todo, la no agresión y preservación de la integridad física de los participantes.

3.3. El deporte moderno y la no violencia

El deporte ha sido y continúa siendo un ejercicio de competición que excluye, hasta donde es posible, las acciones violentas que puedan lastimar seriamente a los competidores (Eliás, 1986). Es importante señalar que el deporte, es ante todo una práctica netamente lúdica. Es un juego competitivo. El deporte halla su fundamento en los juegos competitivos, y de ese modo, se convierte en un reemplazo pacífico; en algunos casos, sirve como resolución de conflictos de una manera no violenta, y ese es su gran aporte al proceso de civilizatorio.

(...) el esfuerzo humano para prolongar el placer puntual de la victoria en remedeo de la batalla que es un deporte traslucía un cambio profundo en la estructura de personalidad de los humanos. Este cambio, a su vez, estaba relacionado estrechamente con cambios concretos en la estructura de poder de la sociedad en general (Eliás, 1986, pág. 33).

El deporte, en muchos casos, ha sido una sublimación de la guerra, especialmente en la antigüedad (como lo fueron los antiguos juegos olímpicos), pero con un importante peso cultural civilizatorio a partir de modernidad (con especial referencia de Elías y Dunning al fútbol). Pero el deporte y los juegos competitivos no siempre tuvieron esta función; por el contrario, el deporte también sirvió durante mucho tiempo como entrenamiento para la guerra. Mediante el deporte, en la antigüedad, se ejercitaban las capacidades físicas y mentales de forma militar. Pero en la modernidad, el entrenamiento militar deja de ser un aspecto propio del deporte; por el contrario, los deportes, así entrañen el factor de competitividad, evitan la agresión física.

La mayoría de los deportes entrañan un factor de competitividad. Son competiciones que implican uso de la fuerza corporal o de habilidades no militares. Las reglas que imponen a los contendientes tienen la finalidad de reducir el riesgo de daño físico al mínimo. (Norbert Eliás, 1986, pág. 31).

La mayoría de los deportes se basan en competiciones de carácter físico, -por lo que a aquellos juegos competitivos basados exclusivamente en la inteligencia (como el ajedrez) o en el azar, no se les suele adjudicar el calificativo de deporte. Pero la característica crucial

[Escriba aquí]

del deporte moderno y su papel en el proceso civilizador es que sus normas propenden a una máxima reducción de la violencia o la agresión física. A pesar de que la mayoría de los deportes se basen en competencias físicas, lo crucial no es herir al contrincante, solo vencerlo. Por ello, el deporte es también una actividad clave en el aprendizaje del autocontrol necesario para convivir en sociedades civilizadas. La competencia debe ser lo más sana posible y no convertirse en un enfrentamiento violento. Es por esto por lo que el deporte se convierte en una actividad propiciadora de “civilidad”. *“La presión social a auto controlarse en las actividades deportivas para no causar daño a los otros ha llevado el auto control a un nivel en el que hace daño a uno mismo”*. (Norbert Elias, 1986, pág. 36). Esto hace de los deportes modernos una versión más civilizada de los sangrientos o “barbáricos” juegos de la antigüedad.

El deporte moderno y la mayoría de los deportes que existen actualmente se reglamentaron y estandarizaron en Inglaterra durante el siglo XVIII. Pese a que han existido, a lo largo de la historia, muchos juegos competitivos muy similares o equiparables, en casi todos sus aspectos, al deporte moderno, solamente en la nación británica -que es también el referente del proceso civilizador- se institucionalizan y estandarizan las reglas unificadas del deporte, con el ánimo de reducir la violencia al máximo.

Muchos de los deportes que hoy se practican de forma más o menos parecida en todo el mundo se originaron en Inglaterra. De allí se extendieron a otros países, principalmente durante la segunda mitad del S. XX. El fútbol, en la vertiente en que llegó a ser conocido en Inglaterra, la del ‘Fútbol Asociación’ o, según la popular abreviatura, soccer, era uno de ellos. Otros fueron las carreras de caballos, la lucha libre, el boxeo, el tenis, la caza de zorros, el remo, el croquet y el atletismo. (Eliás, 1986, pág. 169).

Las formalizaciones de las reglas del deporte buscan que esta actividad sea altamente regulada y conducida. Esta reglamentación está vinculada con ciertas pautas de conducta relacionadas, a su vez, con el autocontrol y el buen comportamiento para el desarrollo de la competencia. Surge por primera vez, junto con el deporte moderno, la idea de “fair play”, o “juego limpio”. La regla fundamental de todo deporte es el juego limpio, esto implica, también, el surgimiento de una ética en del deporte moderno emparentada con la reducción de la violencia al máximo.

El deporte moderno, y su estricta reglamentación, se caracterizan por un cambio fundamental en la naturaleza del disfrute o goce que pueda despertar esta actividad, tanto en deportistas como en espectadores. Las reglas, aparte de restringir los excesos que se puedan cometer durante la competencia, hacen también que esta competencia sea lo más equitativa posible. Esta competencia, basada en un “equilibrio de tensiones” -gracias a las reglas- despierta tanto en el deportista como en el espectador un nuevo tipo de emoción: si el juego como tal no es jugado con la suficiente intensidad y competitividad no despertará tanto interés ni en los jugadores y mucho menos en los espectadores. Si uno de los rivales resulta ser demasiado inferior y es vencido fácilmente por el contrincante, el juego pierde cierta emocionalidad.

[Escriba aquí]

3.4. El espectáculo deportivo

El juego, es disfrutado no solo por los que juegan sino quienes contemplan el juego; ambos gozan con el evento deportivo, los jugadores por el jugar y los espectadores por el espectáculo que encarna el deporte. El goce de la competencia no se manifiesta únicamente con victoria, sino en el transcurso mismo del juego, e incluso previo a este. De hecho, antes, durante y después de la competencia se intenta prolongar, hasta donde sea posible, dicho goce. El deporte se convierte en espectáculo porque emociona y disfruta no solo a sus actores directos (los deportistas como tal) sino porque emociona (incluso más que a los deportistas) a sus actores indirectos: los espectadores.

El pasatiempo deportivo, como muchos otros pasatiempos, tendrían un alto grado de refinación y meticulosidad. Un aspecto importante del deporte moderno, y muchos otros juegos que se expanden durante la modernidad, es que la competencia que en ellos se gesta, antes que minar la desconfianza entre las partes, lo que hacen es incentivarla. Pues un escenario en donde primen sentimientos de mutua desconfianza es propicia para el desencadenamiento de la violencia. Con el deporte moderno, por el contrario, se establece un vínculo entre las partes que compiten sanamente. Sin embargo, este vínculo entre las partes no es del todo inquebrantable, pero en la mayoría de los casos, la competencia deportiva propende a ser siempre justa, y que el goce de la competencia sea de naturaleza lúdica. El deporte, como todo juego, implica una aceptación de las normas de juego por ambas partes y un interés de desarrollarlo por el placer y la emocionalidad que el juego mismo implica; si se quebranta la aceptación de las normas y la competencia sana en el deporte, éste pierde su carácter lúdico.

La principal diferencia entre los juegos competitivos de la antigüedad y los deportes modernos, -que los hace civilizados-, es un cambio en la naturaleza del goce y en los umbrales de violencia socialmente tolerados. Las reglas de los juegos antiguos eran ambiguas, muchas veces de carácter religioso y dictadas por la tradición. En los deportes modernos, las reglas son consensuadas de manera cautelosa y racional; éstas, propenden a reducir la violencia al máximo, de modo tal que el goce de la competencia radique en la superación del contrincante sin recurrir a la laceración física.

(...) no es difícil ver que, en los juegos de competición en la Antigüedad clásica, a menudo representados como el gran paradigma del deporte, tenían ciertas características propias y se desarrollaron en condiciones muy distintas de nuestros deportes. La ética de los jugadores, las normas por las cuales eran juzgados, las reglas de la competición y la realización propiamente dicha de aquellos juegos diferían notablemente en muchos aspectos de las características del deporte moderno. (...) En la Antigüedad, las reglas consuetudinarias de los acontecimientos atléticos ‘pesados’, tales como el boxeo y la lucha admitían un grado de violencia física mayor que el aceptado por las reglas de los correspondientes tipos de juegos competitivos hoy. En estos últimos, además, las reglas están mucho más detalladas y diferenciadas; no son, para empezar, reglas dictadas por la costumbre sino reglas escritas, explícitamente sometidas a la crítica y a la revisión razonadas. (Elías, 1986, pág. 164).

[Escriba aquí]

El nivel de violencia tolerado en la antigüedad era mucho más alto que en modernidad. El placer de esas competencias, - especialmente para los espectadores-, en muchos casos consistía en presenciar a personas lastimándose mutuamente, e incluso que llegaran a matarse. En los deportes modernos, incluso en los de combate, la idea de presenciar la muerte de los competidores o su laceración física no es lo primordial, por el contrario, las reglas intentan evitar daños físicos permanentes y se estima que la integridad humana está por encima de la competencia misma.

3.5. El deporte en el capitalismo

El cambio en la naturaleza del goce del deporte, en donde se reemplaza el placer de la violencia por la competencia justa y reglamentada, está vinculado con el cambio en estructuras de poder y comportamientos sociales, especialmente en la cuna del deporte moderno: Inglaterra. Al ser Inglaterra la nación promotora de la Revolución industrial y la cuna del capitalismo mundial se dan las condiciones propicias para que en este país surjan diversas transformaciones culturales y sociales, entre ellas los deportes. Los nuevos comportamientos y entretenimientos ingleses (especialmente el fútbol) se expandirían rápidamente por todo el mundo. A la par que se expande el mercado mundial, también se expande la influencia cultural británica sobre el planeta, especialmente durante la fase imperialista de más auge de este país. El deporte y las primeras competiciones deportivas hacen parte de esta manifestación de “civilidad” de la sociedad burguesa británica (Norbert Elias, 1986). Sin embargo, esta manifestación de “civilidad” inglesa, es, en parte, contradictoria, pues el deporte y el proceso de civilización inglés supuso una pacificación interna del país, aun cuando este mantenía relaciones de dominación, explotación y violencia sobre gran parte del globo terráqueo “incivilizado”.

El Reino Unido, aparte de mantener cohesión política entre sus naciones conformantes, también buscaba la consolidación de una cohesión social, especialmente entre los sectores de la sociedad burguesa. En Inglaterra surge por primera vez la producción fabril y la industrialización, lo que conlleva una profunda división de la sociedad en dos clases opuestas: la gran burguesía y el proletariado (Marx, 1968). En este contexto coyuntural, proclive al surgimiento de la violencia civil, se instaura el deporte en el seno la sociedad burguesa para luego popularizarse y expandirse en otros sectores sociales en Europa y el resto del mundo. (el fútbol se convertiría en uno de los deportes más “populares”, practicado por muchas clases sociales) atrayendo la atención tanto de la burguesía como del proletariado.

En la contemporaneidad, los deportes han desarrollado nuevos aspectos, y se han configurado como actividades vinculadas a la esfera lúdica, motivada por la competitividad y rivalidad entre distintos contrincantes. Tanto en su forma interna (la creación y estandarización de las “reglas” de juego, jueces, público, etc.), como en su relación externa (es decir, con el desarrollo de las sociedades industrializadas), el deporte ha pasado a ser una industria del ámbito cultural. Este particular aspecto del deporte, practicado bajo los modelos de producción capitalista son los que denuncia Huizinga para considerar la pérdida del

[Escriba aquí]

elemento lúdico en el deporte. La industrialización, considera, ha permeado al deporte en muchos ámbitos; la tecnificación de la industria se refleja en la tecnificación y profesionalización del deporte y la vida en general.

Las posturas de Elías y Huizinga frente al tema del deporte, como hemos mostrado, se contraponen bastante. Mientras Elías concede gran importancia al deporte moderno en el proceso de la civilización; Huizinga por el contrario considera que el deporte en la modernidad pierde su elemento lúdico. Al respecto, consideramos, ambas posturas frente a este tema tienen cierta validez y riqueza. Por un lado, podemos aceptar la tesis del sustancial cambio en el goce de la competencia y la importancia que tiene el deporte para la experimentación de sensaciones fuertes de una manera controlada o, más bien, civilizada. Por otro lado, si bien no es suficientemente convincente considerar que el deporte ha perdido todo elemento lúdico, sí podemos suponer que su conformación durante el sistema de producción capitalista sí es hostil al elemento lúdico y humano de la práctica deportiva.

Como lo mencionamos en el anterior apartado, mucho de lo que podemos afirmar sobre la situación del arte lo podemos afirmar sobre el juego y de igual manera con el deporte. Marx en sus Manuscritos (1985), se ocupa de la enajenación del hombre, en el sistema de producción capitalista; no solo el trabajo, sino en general todas las fuerzas creadoras del hombre se enajenan. El sistema de producción capitalista es *“hostil a ciertas producciones de tipo artístico, tales como el arte y la poesía”* (Sánchez, 1965, pág. 155), e igualmente, puede ser hostil al despliegue de la lúdica en la práctica deportiva como industria cultural. Ahora bien, no todos los aspectos de las producciones espirituales del ser humano se ven perjudicadas de igual forma con el capitalismo:

(...) la producción material capitalista no sólo no es igualmente hostil a los diversos sectores de la producción espiritual, sino que algunos de ellos escapan a esa hostilidad e incluso se ven favorecidos por dicha producción material. (Sánchez, 1965, pág. 156).

Tal es el caso de algunas ciencias naturales que han avanzado a pasos agigantados a la par del crecimiento económico; las ciencias naturales están más cercanas al sistema de producción, y durante el capitalismo se ha estimulado el desarrollo de dichas ciencias. El deporte, por el contrario, no está vinculado directamente con el sistema de producción; pero como señaló Elías, gracias a la transformación del espectro del tiempo libre en la sociedad burguesa europea, surge el deporte moderno; por lo que, podemos pensar, también, que el sistema capitalista no es del todo hostil al deporte como tal; de hecho, muchos de los deportes modernos (la gran mayoría en su modalidad inglesa) surgen y se consolidan durante el sistema de producción capitalista.

Sin embargo, no podemos afirmar que todos los deportes se desarrollan bajo las leyes de la producción capitalista. Deportes como el fútbol, especialmente, y, en general, los deportes no profesionales, son practicados en muchos escenarios como una práctica popular genuina, como un pasatiempo lúdico. Tal vez, en la profesionalización del deporte, exista una relación del deporte como industria y los medios de producción que es hostil al elemento lúdico y estético del deporte. Mas no quiere decir esto que los deportistas profesionales no se sientan

[Escriba aquí]

realizados en su actividad. Si bien para los deportistas profesionales el juego ya no hace parte de la esfera del tiempo libre, sino que, esa actividad es su trabajo como tal; estos aún pueden conservar el elemento lúdico del deporte; pueden jugar por divertirse, más allá de sus posibles condiciones de “opresión” y pueden mantener la alegría de jugar como niños.

Consideramos, entonces, la pertinencia de la afirmación marxista (Vázquez, 1965) de que el sistema de producción capitalista es hostil a la mayoría de las actividades que afirman a la humanidad, entre ellas muchas actividades lúdicas, con importante evidencia en los deportes contemporáneos. Sin embargo, no es pertinente afirmar que los deportes modernos y otros juegos pertenecientes a las industrias culturales están en total decadencia. Existe, aun, todo un campo de combate para que la esencia estética y antropológica de los juegos permanezca inalienable

Conclusiones

En síntesis, son varios los aspectos centrales que podemos enunciar sobre el juego. En primer lugar, que el juego constituye una práctica primordial para los seres humanos, evidencia de ello es totalmente latente en la edad infantil. Sucede así que todos los seres humanos tenemos un conocimiento empírico sobre el juego, pues era una práctica recurrente en nuestra infancia.

Por otro lado, entre las principales características del juego, es importante señalar que esta práctica es motivada por la libre voluntad del individuo, es decir, que la motivación de jugar no puede ser impuesta exteriormente, sino que, hay un libre deseo de jugar. También hemos acordado que el juego es una actividad improductiva, en cuanto a que en él no se produce ningún elemento tangible o material. Tampoco se puede inferir de él que sea algo “bello” como en las obras de arte, aunque exista un estrecho vínculo entre el arte y el juego. El efecto del juego tiene que ver más bien con la sensibilidad y las emociones del sujeto que juega. También hemos mencionado que el juego es azaroso e indeterminado; muchos juegos dependen de la destreza y habilidad del jugador, pero el desenlace del juego siempre será indeterminado, pues no tiene sentido que el desarrollo de un juego este predeterminado desde su inicio. Por otro lado, decimos que el juego se desarrolla dentro de sus propios límites espaciales y temporales: existe un “terreno de juego” y también hay un inicio y un final para todos los juegos. Además de eso, concluimos que existen juegos claramente reglamentados y otros cuyas reglas son ambiguas e indeterminadas. Sin embargo, todos los juegos obedecen a una única regla: un acuerdo de jugar.

Consiguientemente hemos tomado, como valiosa la distinción de Callois (1967) entre los distintos tipos de juegos, entre los que vale mencionar los juegos competitivos, los juegos miméticos, los juegos de azar y los juegos de vértigo. Estos elementos del juego no siempre están totalmente separados e indiferentes, por el contrario, estos elementos coexisten y conforman la integralidad de la naturaleza lúdica. Tal es el caso de muchos deportes en donde

[Escriba aquí]

convergen elementos miméticos, azarosos, vertiginosos y, desde luego, competitivos. Es necesario en este trabajo esclarecer estas distinciones conceptuales sobre el juego dada la diversidad de acepciones que se usan para este término.

Entre las implicaciones filosóficas generales que podemos sintetizar de esta investigación encontramos, en primer lugar, que el juego corresponde a toda una dimensión estética e inmaterial de la humanidad. Esta consideración no es explícita en las obras de los autores aquí trabajados, y, consideramos, es el principal aporte de esta investigación al problema tratado. La lúdica hace parte de la esencia misma del ser humano, y, por ende, de la cultura y la sociedad. El juego es una necesidad humana; que, junto con el arte, el trabajo y la filosofía, afirman la existencia de la humanidad. El juego objetiva al hombre, en cuanto él se siente realizado y se realiza -como ser social y cultural- cuando juega. Este estudio da cuenta un aspecto clave de lo que es el ser humano mediante sus prácticas, y una de sus principales actividades es el juego.

El juego también contiene un elemento pedagógico, pues mediante el juego los seres humanos aprenden a desarrollar sus habilidades físicas y motoras, aprenden a desenvolverse en el mundo. El ser humano es una especie animal particular, pues el resto de los animales también aprenden a desenvolverse en su entorno gracias al juego, pero el juego en los seres humanos tiene una significación mucho más profunda, es, singularmente, una actividad estética. Los niños aprenden, en gran medida, jugando; casi todas sus actividades son lúdicas, el niño está en un constante juego. Esta capacidad de jugar parece desvanecerse a medida que el hombre crece, pues en la edad adulta, el hombre debe ocuparse de tareas más “serias” como el trabajo. Así pues, en el sistema de producción capitalista, es hostil a las actividades auto afirmadoras del hombre. Bajo las condiciones del trabajo enajenado, es en los tiempos de recreación y ocio cuando el hombre se siente más conforme consigo mismo. Y aún así, dado que el capitalismo permea todas las esferas de la humanidad, los juegos se ven en cierto grado, corrompidos y en vías de enajenación o degradación. Existe entonces un peligro inminente de la pérdida del carácter estético de los juegos.

Las actividades recreativas hacen parte de la dimensión estética del hombre, pues en ellas él se siente auto realizado y objetivado. Entre las actividades recreativas en las que el ser humano se siente realizado y se crea a sí mismo podemos destacar el arte, especialmente las artes ejecutadas como lo son la danza, la música y el teatro; éstas están totalmente emparentadas con la lúdica, pues muchas de ellas se desarrollan a modo de juego: por diversión. El juego y otras actividades estéticas que el hombre realiza, y mediante las cuales se autorrealiza y se reafirma como ser humano, conforman un círculo de la humanidad, son parte de un mundo humanizado.

Por último, hemos analizado una clase de juegos competitivos, a saber, los deportes. Este tipo de juegos contemporáneos muestran una faceta ambivalente sobre la esencia de los juegos que hemos señalado. Pues en la actualidad, muchos juegos y con especial mención a los deportes, el elemento estético y la misma lúdica parecen diluirse. La tecnificación de los deportes y su profesionalismo parecen evidenciar una enajenación de dicha actividad, una pérdida de su elemento estético y lúdico. Sin embargo, los deportes también han contribuido

[Escriba aquí]

al “proceso civilizatorio”, pues como batallas miméticas y menguadas que son, los deportes muestran un deseo de máxima reducción de la violencia, lo cual resalta un valor afirmativo de la humanidad presente en estas justas.

Así pues, este trabajo ha contribuido en clarificar varios elementos claves para entender el concepto de juego y su dimensión antropológica. Consideramos la temática aquí tratada de gran relevancia para el estudio del ser humano, es decir, un enriquecimiento del estudio de la antropología filosófica.

Bibliografía

- Aristóteles. (1999). *La Política, Libro I*. México: Fondo de cultura económica.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*. México: Itaca.
- Benjamin, W (2010) *Ensayos escogidos. “Sobre la facultad mimética”*. Buenos Aires: Cuenco de la plata.
- Cassirer, E. (1967) *Antropología filosófica*. México: Fondo de cultura económica.
- Callois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Elias, N. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de cultura económica.
- Engels, F. (1951). *Dialéctica de la naturaleza*. México: Grijalbo S.A.
- Fernandez, E. R. (2009). *El juego un planteamiento filosófico. A parte raí*, 1 -25.
- Fink, E. (1966). *Oasis de felicidad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid. Alianza
- Kant. (2005). *La metafísica de las costumbres*. Madrid: Tecnos.
- Kosik, K. (1976). *Dialéctica de lo concreto*. México: Grijalbo, s.a.
- Marx. (1959). *Manuscritos económicos filosóficos de 1844*.
- Marx. (1985). *El manifiesto del partido comunista; Once tesis sobre Feuerbach*. Madrid: Alhambra.
- Singer, P. (1999). *La izquierda darwiniana*. Barcelona: Crítica Barcelona.
- Vazquez, A. S. (1965). *Las ideas estéticas de Marx*. México: ERA.

[Escriba aquí]

.