

# LA IMPORTANCIA DE LO QUE ESTÁ EN JUEGO\*

## THE IMPORTANCE OF WHAT IS AT STAKE

Andrés Díaz Velasco\*\*

### Resumen

El propósito de este documento es establecer una relación conceptual entre la filosofía de la agencia y la filosofía del juego con el fin de contribuir argumentalmente a fortalecer la tesis según la cual *la vida es un juego* o, en otras palabras, que el hecho de vivir es equivalente al hecho de jugar. Para ello, se aborda en primer lugar lo que podría denominarse una indagación conceptual del juego, en la cual la pregunta por la agencia humana es ineludible al presentar al hombre como *jugador*. En seguida, se trata la pregunta por la agencia en términos de *lo que nos preocupa* como impulso de la acción. Finalmente, dadas las razones por las cuales es posible hablar de la vida como un *juego*, se trata la importancia que esto comporta conforme la posibilidad de aceptar el vivir como la búsqueda e invención constante de su *sentido*.

**Palabras clave:** juego, agencia, preocupación, vivir.

### Abstract

The purpose of this paper is to establish a conceptual link between the agency's philosophy and Game philosophy with the intention to contribute arguably to strengthen the thesis that life is a game. In other words, the fact that living is equivalent to the fact of playing. To this end, it first approaches what might be called conceptual inquiry of the game, in which the question of human agency is unavoidable when presenting the men as a players. Then, this attends to the question of agency in terms of "what we care about" as impulse to action. Finally, given the reasons why it is possible to speak of life as a game, it is about the importance of what it takes according to the possibility to accept living as constant search and invention of his "sense".

**Keywords:** game, agency, care about, living.

Fecha de recepción: 17 de mayo de 2013

Fecha de aprobación: 12 de agosto de 2013

---

\* Este artículo proviene de dos fuentes investigativas complementarias. Por un lado, hace parte de la investigación dentro de la Maestría en Filosofía dentro del Seminario Hermenéutica (de la agencia); por otro, recoge las indagaciones que se han trabajado en el Seminario Hermenéutica del Juego, que coordino como docente dentro de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional.

\*\* Candidato a magíster en Filosofía (Universidad del Rosario), licenciado en Educación Física (Universidad Pedagógica Nacional), profesor de la Licenciatura en Recreación, Facultad de Educación Física, Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: andresdiazvelasco@gmail.com

No conozco otra manera de tratar con tareas grandes que el juego: como muestra de la grandeza, es este un presupuesto esencial.

Nietzsche, *Ecce Homo*

## Introducción

### En medio del lenguaje y de la ontología del juego

Entre las expresiones que en español emplean la palabra *juego*, quizá la mayoría envuelvan su sentido menos interesante, esto es, el que lo desacredita como algo (una actividad, un movimiento, un conjunto, etc.) frívolo, estéril y artificioso. En el diccionario aprobado por las distintas academias de la lengua española, se juntan catorce acepciones diferentes y una variedad mayor de locuciones donde el vocablo ostenta un papel determinante del sentido. No obstante, incluso independientemente del contexto donde se usen, son muy pocas las oraciones donde el juego sale bien librado. No puede afirmarse contundentemente que ser caracterizado como *artificioso* e incluso como *estéril* y *frívolo* sea negativo, o que vaya en detrimento del juego en cuanto tal; pero es evidente que la convencional separación entre el juego y lo serio (el trabajo, lo real y cosas similares), la cual se ha impuesto en una forma de vida que estimula ferviente y constantemente la productividad (la seriedad, la madurez adulta y cosas similares), deja en pocas expresiones una idea positiva acerca del juego. Abundan todavía, incluso en la literatura académica y en los discursos políticos, frases como “la revolución no es un juego” o “no hay que perder el tiempo jugando”; asociándose casi intuitivamente al juego con los niños, con el descanso y con la mera diversión. Y, más aún, qué decir cuando el juego se relaciona con el azar y las apuestas, con los hombres de las tabernas y prostíbulos. Como lo confirmó Dostoyevski, frente a este mundillo y a este tipo de *jugador* solo se tiene una suerte de aceptación soterrada, se les *soporta*. Es innegable que, con molestia, las personas dicen “no, no estoy jugando”, cuando cargan a sus acciones de una solemnidad inabordable, claramente incompatible con el juego.

Son estos, pues, usos de la palabra que no están al corriente sobre lo que es el *juego-en-sí*; se sostienen, más bien, en el *juego-para* (para aprender, para divertirse, para socializar, para entretenerse, etc.). Diríase, por tanto, que en nada se acercan al juego como tal. En contraste, expresiones en español como “hacer juego con” –que envuelve un sentido de armonía y acierto–, “co-

nocer el juego a alguien” –que da cuenta de la intención de una acción–, “dar juego a” –que expresa el permitir que algo sea o se dé–, y “entrar en el juego” –como el inmiscuirse en el centro de un asunto– exponen una cara más cercana al *juego-en-sí*. Pero entre estas, la que parece más apropiada y quizá la que mejor pone en jaque la dualidad con lo supuestamente más *serio* y *capital*, es la expresión “lo que está en juego”. Cuando se dice que algo *está en juego*, de ninguna manera se está hablando de algo sin importancia, sino, por el contrario, de lo *más grave* que puede haber, de aquello a lo que hay que poner el mayor de los cuidados, la más alta atención; en suma, siguiendo a Nietzsche, *lo que está en juego* es siempre una “tarea grande”. La importancia de lo que está en juego descansa, por ello, en lo que expresa la locución, a saber, la esencia o el ser del juego. Con Gadamer, a pesar de las diferencias de lengua, puede afirmarse que “el sentido más original de jugar es el que se expresa en su forma de voz media. Así, por ejemplo, decimos que algo ‘juega’ en tal lugar o en tal momento, que algo está en juego” (2005, p. 146).

En este orden de ideas, comprendiendo la dualidad lingüística, no es extraño que los trabajos que se han aproximado a una ontología del juego (por ejemplo, desde la filosofía fenomenológica, Eugen Fink; desde la sociología, Roger Caillois; y, desde la antropología filosófica, Johan Huizinga) hayan debido empezar por exponer cuán lejos están las sociedades modernas occidentales del sentido original del juego. La cuestión es que estas expresiones convencionales, sin duda, son producto de la moralización (inclusive religiosa) que durante los siglos XVIII y XIX, como bien muestra Philippe Ariès, tenía como propósito tanto la regulación de la vida de *los ciudadanos* como la imposición de la forma de vivir propiamente burguesa (es decir, aquella que surgió de los burgos y reemplazó en parte a la nobleza): “se condenaba la inmoralidad de los juegos de azar, la indecencia de los juegos de sociedad, de la comedia o de la danza, la brutalidad de los juegos físicos” (Ariès, 1987, p. 124). De su *Breve contribución* a la historia de los juegos, varias conclusiones con inusitado valor ontológico pueden extraerse:

Resulta, pues, que no existía en esa época [antes del siglo XVIII] la separación tan rigurosa que existe hoy día entre los juegos reservados a los niños y los juegos practicados por los adultos. Los mismos juegos eran comunes a ambos. [...] Al tornarse profano e individual, el juguete se fue reservando más y más a los niños, cuyo repertorio de juegos aparece como el conservatorio de manifestaciones

colectivas abandonadas en lo sucesivo por la sociedad de los adultos y desacralizadas. [...] La distracción se ha vuelto algo casi vergonzoso y solo se tolera en raros intervalos, casi clandestinos [...] En la antigua sociedad, el trabajo no ocupaba tantas horas del día, ni tenía tanta importancia para la opinión pública, [...] los juegos, las diversiones, se prolongaban mucho más que los momentos furtivos que nosotros [modernos] les concedemos (pp. 100, 102, 107).

Así, por el análisis histórico, se evidencia que la noción sobre el *juego* que poseen las sociedades modernas occidentales es más un obstáculo que una ventaja para concebir su esencia. Y, asimismo, se evidencia que aquello que se manifiesta en el hecho de *jugar* indica algo más que mera frivolidad respecto al significado de vivir. Siguiendo a Ariès, el juego sufrió un deterioro en función de las sociedades técnicas de trabajo que se potencian con el industrialismo, al punto que actualmente solo se le tiene cierta tolerancia y promoción respecto a la *cultura física* (técnica de higiene y educación que promocionaba el juego controlado o dirigido únicamente después de haberse terminado las faenas obligatorias<sup>1</sup>) y respecto a su profesionalización (lo que podemos denominar, con el español actual, deporte<sup>2</sup>). Empero, de allí también se puede extraer un análisis ontológico: aquello que suponemos saber sobre el juego es apenas un revestimiento producto de la historia de las sociedades modernas. Por tanto, resulta absolutamente adecuado ir más allá de los discursos psicológicos y didácticos y entrever entre los pliegues de la actitud occidental moderna hacia los juegos un sentido menos acostumbrado al que abunda en el lenguaje. En esto, lo que se exige es un desplazamiento del análisis lingüístico hacia el análisis ontológico del juego, o mejor, el florecimiento de un análisis entre el lenguaje y la ontología, con el cual puede emerger un planteamiento, como diría Bergson, desde *adentro*, o, *más absoluto* sobre el juego<sup>3</sup>.

1 La cultura física, también denominada *educación física*, tiene aquí un claro origen: "bajo las influencias sucesivas de los pedagogos humanistas, de los médicos de la ilustración y de los primeros nacionalistas, se pasa de los juegos violentos y sospechosos de las costumbres antiguas a la gimnasia y a la preparación militar, de los altercados populares a las sociedades de gimnasia" (Ariès, 1987, p. 130).

2 Ariès resume la transformación así: "el juego no solo se convierte en una diversión, sino que es un estado, un medio de hacer fortuna y de mantener relaciones, medio perfectamente honorable" (Ariès, 1987, p. 121).

3 Hemos usado la palabra *ontología* en el sentido de un *discurso sobre el ser* del juego, tal como lo plantea Fink, y sobre el cual discurriremos con más detalle en este artículo. Sin embargo, creemos que, así empleada, la palabra *ontología* comprende el mismo sentido que

Ahora bien, ¿para qué hacer algo como esto? Sin duda, muchas consecuencias pedagógicas pueden extraerse de este análisis (véase por ejemplo lo que ha dicho Prieto, 1992, al respecto), aunque nos interesan sobre todo las vitales. De lo que ahora mismo se trata es de revisar a la luz de esta ontología del juego la tesis (filosóficamente añeja) sobre la relación juego-vida, esto es, sobre la afirmación de que el hecho de vivir es equivalente al hecho de jugar. Mas, decir que la vida es un juego no es, por lo poco que hemos visto, algo nimio. Y, no obstante, ¿qué es exactamente lo que se quiere decir con ello? Sin duda, resulta muy difícil dar con todas las aristas del problema, por lo que en este documento se explorará solo una, intentando recorrer un camino poco indagado. Nos preguntamos explícitamente: ¿cuáles son los alcances existenciales respecto de la agencia humana si se la considera como un *jugar*? ¿Qué puede, entonces, decirnos el juego sobre la agencia humana?

En este sentido, el propósito de este artículo es establecer una relación conceptual entre la filosofía de la agencia y la filosofía del juego, con el fin de contribuir argumentalmente a fortalecer la tesis según la cual *la vida es un juego*. Para ello, se aborda en primer lugar lo que podría denominarse una indagación conceptual del juego, en la cual la pregunta por la agencia humana es ineludible al presentar al hombre como *jugador*. En seguida, se trata la pregunta por la agencia en términos de *lo que nos preocupa* (*what we care about*) como impulso de la acción. Y finalmente, se trata la importancia que esto comporta conforme la posibilidad de aceptar el vivir como la búsqueda e invención constante de su *sentido*.

la palabra *metafísica* según Bergson, quien apuntalaba la distinción entre "dos maneras profundamente diferentes de conocer una cosa. La primera implica que uno gira en torno de la cosa; la segunda, que se entra en ella. (...) Del primer conocimiento, se dirá que se detiene en lo *relativo*; del segundo, siempre que sea posible, que alcanza lo *absoluto*" (Bergson, 1979, p. 11). Se puede afirmar, entonces, que el juego "no será aprehendido desde fuera, y en cierto modo, desde mí, sino desde dentro, en él, en sí" (p. 13). En esta vía, Deleuze y Guattari (2005) conciben que la primera forma, como decía Bergson, es la de la *ciencia*, mientras que la segunda, depurada a su modo, es la forma de la *filosofía*. Siguiendo su perspectiva, el juego en cuanto tal, aprehendido desde dentro, se logra entonces por medio del *concepto*; en esta vía se orienta este trabajo.

## Tras el concepto de juego y de hombre como jugador

La tesis según la cual la *vida* es un juego es ya clásica en la filosofía. Para sustentarla, se suele citar con insistencia el fragmento 52 de Heráclito: “el tiempo [o ‘el curso del mundo’, según otras traducciones] es un niño que juega con los dados; el reino es de un niño”. Nietzsche, refiriéndose precisamente a Heráclito en *La filosofía en la época trágica de los griegos*, explica este juego propio del Aión como la doble condición vital del devenir y el perecer, el construir/destruir eternamente inocente o sin justificación moral por el que nuevos mundos emergen. Y, aunque se resalte con insistencia al *azar* como principio movilizador o motor de la existencia (por lo cual se dice del futuro que es *ciertamente incierto*), la clave no está en los dados, sino en su movimiento, en la *tirada* propiamente dicha, debido que al concebir la vida como la tarea más grande de todas, se le imprime la fuerza incontenible de la invención tanto como de la fantasía, la absoluta seriedad tanto como la indiferencia superior, y –por supuesto– la diversión tanto como la tragedia.

Por otro lado, la decimoquinta carta de Schiller, entre sus famosas *Cartas sobre la educación estética del hombre* de 1795, es un referente imprescindible para confirmar la tesis expuesta. Allí, el pensador alemán se expresaba en palabras que han pasado a ser casi una consigna: “el hombre solo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y *solo es enteramente hombre cuando juega*”. Schiller establece una relación *sustancial* entre la estética y la lúdica ligeramente diferente a la del artista-niño-creador de Nietzsche, al afirmar que el hombre *juega con la belleza* de un modo tal que esta es deudora del *impulso de juego*; pero no se queda allí, en la misma carta, sin vacilar un instante, luego de la expresión citada arriba, nos dice: “sobre esta afirmación, os lo aseguro, se fundamentará todo el edificio del arte estético y del aún más difícil arte de vivir”. Schiller sabe cuán extraña puede resultar esta tesis, por lo que, además de utilizar constantes preguntas irónicas (que supone harán quienes intentan otorgar importancia a la belleza negando su relación con el juego en cuanto sinónimo de insignificancia o futilidad), recurre a los antiguos griegos como ejemplo para afirmar la relación lúdica–estética en la medida en que ambas involucran de un modo muy particular la coacción (de la ley y de la necesidad) junto con la libertad y la despreocupación (o el *ocio divino*). Ya pasado el tiempo de los griegos, con Schiller, esta fusión entre *inclinación*

y *voluntad* acontecida en el Olimpo es traída al munda-  
nal, a la tierra<sup>4</sup>.

Ahora, en una interesantísima fusión de estas perspectivas, y más cercano a nuestro tiempo, el filósofo Eugen Fink se centró en el juego para afirmar que este es algo más que una simple manifestación humana, es un *fenómeno existencial* con implicaciones impensadas. Situado entre Husserl, de quien fue discípulo y asistente, y Heidegger, en quien se siente su influencia en sus últimos trabajos, Fink refuerza la idea de que el juego empuja al hombre *hacia una interpretación estética del mundo*; pero concluye sin vacilación que “nosotros, hombres finitos, estamos, justo por la fuerza creadora y la magnificencia de nuestra producción mágica, ‘puestos en juego’ en un sentido profundo” (Fink, 1966). Esta consideración sostiene, y se sostiene a la vez, en que “el juego no es un asunto inofensivo, periférico, ni menos ‘infantil’” (p. 29); con lo cual, insiste, no se puede seguir tratándolo como algo insuficiente, trivial o degradante. A partir de su trabajo, entonces, resulta cada vez más inquietante y difícil de soslayar la pregunta por el hombre en cuanto jugador, lo que implica establecer hon-  
das relaciones entre la agencia humana y el jugar.

Fink concibe al hombre como un ente determinado y dibujado en su totalidad por cinco *fenómenos fundamentales* que lo distinguen en tanto constituyen la *preocupación* constante por sí mismo. Según piensa, “el hombre es por esencia mortal, por esencia trabajador, por esencia luchador, por esencia amante y por esencia jugador” (1966, p. 11). Estar enfrentado constantemente a la muerte o, más bien, a resistirle, coloca al hombre en una posición doble, de extrañamiento y melancolía, pero también de emprendimiento y comunidad. Verse enfrentado al trabajo, por la necesidad de las menesterosidades, no obstante le confirma su esencia productora y transformadora. Como luchador, como dominante, hace la guerra tanto como hace tratados; organiza la socialidad graduando el poder (político) al punto de constituir Estados. Como amante, se une a los otros, al cosmos, edifica por *familiaridad* (Fink, 2011).

4 De modo similar, como resalta Holzapfel (2003), esta relación entre la regla obligatoria y la libertad es una constante de los estudios que se acercan al juego en sí; es Deleuze, sin embargo, quien advierte que la relación no es de oposición o contradicción, con base en los juegos de *Alicia en el país de las maravillas* afirma la existencia de un *juego ideal o juego puro*, en tanto que estos “son muy movidos, parecen no tener ninguna regla precisa y no implican ni vencedor ni vencido” (1994, p. 78). Así, la libertad no se opone a la regla, es la regla la que evidencia la libertad en relación con su desplazamiento, con su constante remover sin desaparecer.

Pero, en cuanto jugador, se encuentra en una posición bastante especial, más especial e intrigante incluso que la de los demás fenómenos existenciales.

Con fehaciente tendencia aristotélica, Fink considera que todos los fenómenos, menos el juego, tienen como referencia de acción el *fin último* del hombre, a saber, la beatitud o *eudaimonia* –o, como más comúnmente se la traduce, la felicidad. Esta “plenitud” o “existencia beatita”, dice Fink, es lo que busca el actuar del hombre en toda circunstancia. Pero el hombre se dirige hacia ella no obstante su inaccesibilidad, en cuanto que la desconoce o, mejor, la interpreta de modos tan distintos que resulta indefinible; por ello dice que *nos sabemos solo de camino*, “mientras respiramos, estamos presos en una abrupta pendiente vital, somos arrastrados por el impulso hacia la plenitud y perfección de nuestro ser fragmentario, vivimos en pre-visión del futuro y experimentamos el presente como preparación, como estación, como fase transitoria” (Fink, 1966, p. 13). Lo que hace particular al juego, es que, a diferencia de los demás fenómenos, su *fin inmanente* no está proyectado hacia el fin último: “la acción lúdica solo tiene fines internos, no trascendentales” (p. 14). En este sentido,

El juego tiene –en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futurismo acosante– el carácter de un “presente” tranquilizador y un sentido autosuficiente, es semejante a un “oasis” de felicidad que nos sale al encuentro en el desierto de nuestra brega por la felicidad y nuestra búsqueda tantálica (p. 14).

Así, el juego nos muestra qué es la felicidad, de qué se trata la plenitud que buscamos como futuro anhelado, ya que en sí-mismo lo es. Por ende, solo el que juega (o ha jugado) puede experimentar la *eudaimonia*, y el juego –en cuanto *experienciación* de la “felicidad plena” en su eterno presente– se manifiesta como una paradoja insoluble, la cual puede reconocerse únicamente conforme un extraño doblez de la realidad:

El juego como tal es existente, [pero] al mismo tiempo no está ahí el mundo lúdico actuado. Él no es en la misma llana realidad como los actos lúdicos, pero tampoco es “nada”, no es una construcción ilusoria, tiene un contenido declarable, es un escenario con muchos roles. La *irrealidad* del mundo lúdico es el presupuesto para que en él pueda darse a conocer un “sentido” que se refiere a algo, que es “más real” que los así llamados hechos. El

*mundo lúdico* tiene que ser “menos” en comparación con los hechos para albergar en sí un sentido que va más allá de los hechos. *En la irrealidad del juego aparece la suprarrealidad de la esencia* (Fink, 2011, p. 246, cursivas mías).

Siguiendo a Fink en tan delicado análisis, hemos de afirmar que el juego da y se da a conocer en esta bifurcación paradigmática: es *i-real* porque no presenta ninguna realidad determinada (como el objeto del trabajo, el sujeto del amor, la tensión de la lucha y la resistencia a la muerte); y, a la vez, es *supra-real*, porque presenta lo esencial y lo posible de la vida. Debe comprenderse que lo *imaginario* del mundo lúdico, como *apariencia* de la *realidad* de los hechos que suponemos son cosas-en-sí, posee “una realidad y un poder sugestivo más fuertes y vivenciables que las pasadas cosas habituales en su gastada cotidianidad” (Fink, 1966, p. 25). Se trata, por tanto, de una existencia *aparente*, similar a la del reflejo en el agua, del que no se puede decir que no exista, aunque lo haga de un modo distinto al árbol que se refleja. Y, al mismo tiempo, de una existencia que está *encima* de la realidad del árbol, debido a que este ya hace parte de un juego, precisamente del *sentido* de una vida que lo aprehende como árbol.

El juego, de este modo, resulta indudablemente una realidad que posee en sí misma a la irrealidad, subvirtiéndolas a ambas en función de la supra-realidad como esencia del vivir. Es el poder de la *imaginación* objetivamente existente envolviéndolo todo, o, como dice Fink, una *apariencia real*. Así, habiendo dado con la esencia del juego desde su dimensión antropológica (humana) en tanto que *actividad* o acto lúdico, se ha devuelto la pelota hacia la esencia de la vida como un juego (dimensión ontológica) en cuanto supra-realidad o *paidia*<sup>5</sup>. Se trata del papel transfigurador del juego, lo que lo llena de un carácter enigmático y liberador. Una condición, desde la cual puede Fink acertar el siguiente golpe:

5 Holzapfel (2003, p. 81 y ss.) llama a esta condición, *el doble nivel lúdico*: el hecho de que el juego sea *sin un por qué* y que cada pequeño juego nos implique en uno o varios *por qué*, al punto de que por doquier estamos llenos de ellos. En este orden de ideas, siguiendo el análisis sobre Caillois de Holzapfel, el juego –en el sentido ontológico o puro que exponemos aquí– es *paidia*, “exuberancia traviesa y espontánea”, mientras que los juegos representan *el ludus*, su canalización o sometimiento a *convenciones arbitrarias*. Esta es una forma de comprender, además, la paradoja irresoluble de la libertad y la regla.

Cuando solo se limita, como es usual, el juego frente al trabajo, frente a la realidad, frente a la seriedad y frente a la autenticidad, se le coloca falsamente *al lado* de otros fenómenos vitales. El juego es un fenómeno fundamental de la existencia, tan original y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y el dominio, pero *no* está traspasado como los restantes fenómenos fundamentales por una aspiración común hacia el último fin. En cierto modo, está *frente a ellos* –para recogerlos en sí, representándolos. Jugamos a la seriedad, a la autenticidad, a la realidad, al trabajo y a la lucha, al amor y a la muerte. Y aun jugamos a jugar (Fink, 1966, pp. 15-16).

No es una idea fácil, pero sí muy potente, la cual implica asociaciones semánticas que para el español pueden resultar confusas. Por ello, los traductores de *Verdad y método*, de Hans-Georg Gadamer, advierten adecuadamente el sentido de “representación” que en el vocablo alemán va unido al juego: *Spiel*, juego, se dice también de una pieza teatral; los actores son *Spieler*, jugadores; y, la obra se juega, *es wird gespielt*. En este sentido, la vida como juego puede ser entendida como un *gran teatro*, y el hombre al jugar como un *actor*. Esta perspectiva, como es evidente, acerca mucho más al jugar con la agencia. Pero hay que tener cuidado en no descargar todo el sentido en la *re-presentación* de un papel prediseñado con base en el *mundo* de los hechos brutos y las valoraciones humanas; el riesgo, la aventura, la invención, el azar y, sobre todo, la extrema preocupación, son condiciones sine qua non de la relación juego/teatro/vida/agencia.

Por ello, Gadamer advierte que *el modo de ser del juego como tal* no puede sostenerse en el jugador como *sujeto* del juego. En esta vía se estropea su esencia. Por el contrario, hay que disolver al jugador o, lo que es más preciso, afirmar el abandono del jugador al juego y el rapto (como diría Fink) que hace este del jugador. La particularidad del juego, en cuanto *juego escénico*, descansa entonces en la idea de que es un *representar-se*, a la vez que una *representación-para*. Es el carácter del arte que, siendo en sí mismo, necesariamente también es para alguien, para los *espectadores*. Pero entonces, son dos las afirmaciones a concebir: por un lado, como nos es evidente, los jugadores, como los niños, “juegan para ellos solos, aunque representen” (Gadamer, 2005, p. 152); y por otro, “el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores” (p. 153).

El *espectador* no es, de ninguna manera, un elemento aislado del juego (escénico). Fink (2011) concebía muy bien que hay dos tipos de espectador, el que está como ausente o distante y el que está absolutamente absorto

en el juego. Quien permanece a distancia no es propiamente un espectador del juego, es más bien un *agua-fiestas* o un *científico*. Una suerte de psicólogo que pone a niños a jugar para tomar nota desde el otro lado de un vidrio. El otro tipo de espectador, que es realmente el espectador del arte, es quien *sufre* lo que acontece en el juego (escénico), quien llora con el desventurado amor de Romeo y Julieta, quien siente que las luces se le van cuando su equipo pierde en la cancha<sup>6</sup>. En este punto, Gadamer y Fink se encuentran de algún modo con un argumento que contribuye a fortalecer la tesis de que vivir es jugar desde el carácter supra-real del juego. Expresa Gadamer: “el jugador experimenta el juego como una realidad que le supera; y esto es tanto más cierto cuando que realmente hay ‘referencia’ a una realidad de este género, como ocurre cuando el juego parece como *representación para un espectador*” (2005, p. 153).

Para comprender la razón de estas afirmaciones, debe advertirse que Gadamer investiga el juego con un propósito estético; se pregunta por la ontología de la obra de arte, por la relación del hombre con ella. El concepto de juego le sirve como *hilo conductor de la explicación*, ya que supone una relación totalmente distinta a la de la ciencia (o epistemología científica). Afirma que:

El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto [igual que] la obra de arte no es ningún objeto frente al cual se encuentre un sujeto que lo es para sí mismo (2005, pp. 144, 145).

De este modo, Gadamer abandona la idea de una *conciencia estética* en función de una *experiencia del arte*; una experiencia que modifica al que la experimenta tal como acontece en la *experiencia* del juego, ya que este “posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan. [Este es] el que mantiene hechizado al jugador, el que le enreda en el juego y le mantiene en él” (p. 145).

En este sentido, Gadamer afirma que el *sujeto* del juego es el juego mismo, a través de los jugadores solamente accede a su manifestación; tal como la vida, de la que podemos dar cuenta en relación con los *seres vivientes*.

6 En esta diferencia de *espectadores* se guarda la diferenciación entre el hombre moderno y el *hombre arcaico*, de la que tanto Ariès como Fink –y, por supuesto, Caillois y Huizinga– hablan respecto a la actitud con el juego y con la vida. No podemos extendernos en una explicación detallada, pero dejamos hecha la mención porque vale la pena tenerla en cuenta para desarrollarla en trabajos posteriores.

La vida no requiere de una conciencia, ni de un ser en particular (que se considere a sí mismo como consciente) para ser lo que es; de modo que, parafraseando a Gadamer, si el juego se hace dueño de los jugadores, la vida se hace dueña de los seres vivientes, de manera que si *todo jugar es un ser jugado, todo vivir es un ser vivido*. No estamos vivos, somos vividos por la vida. Esta es una consideración aguda, que no altera en ningún sentido a Gadamer quien, al contrario de Fink que adjudica el juego solo al hombre, afirma:

Con toda evidencia no se puede decir que también los animales jueguen y que en un sentido figurado jueguen también el agua y la luz. Al contrario, habría que decir a la inversa que también el hombre juega. También su juego es un proceso natural. También el sentido de su juego es un puro automanifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto que es naturaleza. [La] naturaleza es un juego siempre renovado, sin objetivo ni intención, sin esfuerzo. (Gadamer, 2005, p. 148).

Ahora bien, hay tres características del juego en las que Gadamer coincide con Fink, a partir de las cuales no solo damos con la esencia del juego sino que desde ella nos acercamos, como impulsados por una brisa cálida, a la esencia de la vida misma. En primer lugar, no puede considerársele ni una actividad (Gadamer, 2005, p. 147), ni una actividad infantil. Los juegos, como actividades, son *medios* a través de los cuales se aproxima al ser del juego, que los abarca a todos tanto como los hacer ser lo que son. Los juegos son al juego, lo que los entes son al ser, en términos de Heidegger, o los modos a la sustancia, en términos de Spinoza. Por lo mismo, como dice Fink, aunque el hombre moderno haya dejado de jugar ingenuamente, participa del juego en un sentido quizá más secreto y sin duda menos inofensivo: el juego de la seducción de la máscara.

En los llamados negocios “serios” del mundo de los adultos, en sus honores, dignidades y sus convenciones sociales, cuánto hay aún de juego oculto, desfigurado y secreto ¡y cuánto “teatro” en el encuentro de los sexos! A final de cuentas ni siquiera es cierto que solo en el niño prepondere el juego (2005, p. 11).

En segunda medida, no puede seguir tratándose al juego como simple bufonería o necedad en oposición con la *seriedad*. Pero no porque la bufonería y la necedad sean por completo detestables (más bien, tal sentido peyorativo obedece al mismo proceso histórico que

denotábamos arriba); sino porque, como dice Gadamer, “en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada. [...] El que no se toma en serio el juego, es un aguafiestas” (2005, p. 144). Y, en verdad, nadie acepta que aquel con el que está jugando no lo haga *en serio*. De este modo, dice Fink, la extensión del juego va desde las muñecas de las niñas pequeñas hasta la tragedia. Y, finalmente, el juego no es una suerte de fantasmagoría, su realidad no es epifenoménica; por el contrario, al decir de Fink, tiene la doble condición, paradójica, de ser tanto i-real (en su dimensión antropológica) como supra-real (en la dimensión ontológica); lo que en palabras de Gadamer es la *apropiación, adueñarse*, que el juego hace de los jugadores al punto de que estos pierden toda preponderancia. Desde una corta pero sustanciosa observación lingüística, Gadamer da con el sentido mismo de la *realidad* (o *naturalidad*) del juego, que puede describirse como un *movimiento de vaivén* que:

No está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final, [que] no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición. El movimiento de vaivén es para la determinación esencial del juego tan evidentemente central que resulta indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento. El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato. Es el juego el que se juega o se desarrolla; no se retiene aquí ningún sujeto que sea el que juegue. Es juego la pura realización del movimiento. (Gadamer, 2005, p. 146)<sup>7</sup>.

Este movimiento es el *lanzarse y rodar* de los dados y no es extraño, por tanto, que se hable del juego de Zeus en la medida en que el hombre se ve ciertamente superado por este, atrapado en el *devenir*, al tiempo que sea irrealizable para alguna clase de dios-dueño del juego, ya que él mismo está implicado en el tirar, él es quien es lanzado al ritmo de los dados. Sobre este espectro, entonces, el hombre en tanto que jugador, es absorbido por la vida en tanto que juego. Su *jugar* es una participación en el movimiento de vaivén, quizá incluso bastante corta, en relación con el *curso del mundo*, el Aión, el tiempo *infinitamente subdivisible, la duración*<sup>8</sup>. Y así,

<sup>7</sup> Este movimiento nos recuerda en *Alicia*, como señala Deleuze, “la carrera de conjurados, en la que se empieza cuando se quiere y se termina a voluntad; y la partida de croquet, en la que las bolas son erizos, los mazos, flamencos rosas, los aros, soldados que no dejan de desplazarse de un lugar a otro de la partida” (1994, p. 78).

<sup>8</sup> De Heráclito a Nietzsche, y de este a Deleuze, el tiempo como Aión, y no como Cronos, implica el mismo sentido que Bergson daba a la duración, consideración con la que se oponía al tiempo

por lo que implica esta absorción, cabe la pregunta por la agencia, por el tipo de agencia que es definida solo desde el agenciar mayor del mundo, en el que el hombre no tiene ninguna clase de prerrogativa o papel protagonista. Pero, como no es fácil, y ni siquiera deseable, por lo pronto, convenir en un tipo de agencia en particular; nuestra indagación, tal cual sigue a continuación, pretende más que nada abrir acceso a una posible relación entre este *ser del juego* y el actuar humano.

### Sobre la agencia que expresa vitalmente el ser del juego

La reiterativa inquietud filosófica respecto de los criterios o características que definen (o definirían) a la agencia propiamente humana es tan antigua y urgente como la trabazón entre el juego y la vida. Donald Davidson evidencia esta cuestión al iniciar su ya clásico ensayo “De la acción” con la pregunta: “¿qué sucesos en la vida de una persona revelan *actuación*; cuáles son sus actos y sus obras, a diferencia de *meros acontecimientos* en su historia; cuál es la *marca* que distingue sus acciones?” (1995, p. 63, cursivas mías). Por otra parte, las distinciones que establece Korsgaard (2004) entre un *acto* y una *acción* (en cuanto un-acto-por-un-fin), y entre *agencia* y *agencia racional*, también muestran hasta qué punto la pregunta por lo que es la agencia, así como por lo que es un agente, no es una preocupación menor. No obstante, las respuestas más destacadas y comentadas siempre sugieren no solo un fin último de la agencia, sino un principio vital predefinido por el cual tal agencia adquiere sentido. Felicidad, deber moral, racionalidad, intencionalidad, entre otras, se presentan así como *razón suficiente* (en el sentido de Leibniz) de la agencia respecto de la vida –como si *vivirla* fuera insuficiente–.

Empero, siendo el juego absolutamente autotélico, descrito como un movimiento sin objetivo, ni intención, ni esfuerzo; embebido por el vaivén en sí mismo, ¿qué clase de agencia es aquella que ostentaría el *jugador*? Si en el orden de la argumentación anterior, al decir que el juego como tal no tiene ningún fin ulterior se está suponiendo que igualmente la vida solo tiene como fin ser vivida, ¿puede decirse que la *razón suficiente* de la vida es vivir, o, más bien, que el jugador agencia sin

*razón suficiente*? Consideramos que son fines posteriores (y, en cierto sentido, postizos) cualesquiera otros que surjan en el camino vital, por ejemplo, ser multimillonario, salvar al mundo de una catástrofe ecológica, declarar el derecho de los animales, llegar a ser presidente o disolver el Estado. Estos objetivos son más bien *tareas*, entendiendo que jugar, como dicen Gadamer y Fink, es siempre jugar a *algo*. Jugar el juego, en cuanto que vivir la vida, solo es entendible desde la perspectiva de la *gran tarea* (al decir de Nietzsche); pero, indudablemente, mientras se vive, el hombre se carga de *pequeñas tareas* por las que se desvive, esto es, por las que muestra incesante y vivo interés, solicitud, amor o, en una palabra, *preocupación*. Por ello, el análisis teleológico, así como el deontológico, de la agencia parecen extrapolar el sentido mismo del vivir en cuanto *variabilidad* –esto es, como si vivir fuese ser de un modo u otro en el sentido de lo correcto, lo más apetecible, o lo más necesario–.

La legitimidad de estas perspectivas radica en que, si bien vale la pena vivir, no vale la pena vivirla de cualquier modo. Los hombres, por tanto, se esfuerzan por constituir y seguir ciertos principios o modelos. Pero nuestra pregunta tiene un sentido distinto, queremos saber por qué actúa el hombre en cuanto jugador, y no en cuanto amante, luchador, y demás. Queremos saber qué subyace, en la agencia, a la gestación y seguimiento de principios y modelos. Y es así, porque nos sostenemos en que, como dice Holzapfel (2003), lo propio del hombre es *estar en juego*. ¿No es entonces la agencia humana esencialmente *agencia moral* o, por lo menos, *agencia racional*? Desde la perspectiva del juego, esta pregunta carece de sentido. Inclusive, hay que decirlo, pertenece más al esquemático juego del *hombre moderno*, en el que lo *humano* es racional, o bien, moral. Hay un supuesto que debe mantenerse, sin duda, por intereses propios del *jueguillo* que están jugando quienes están implicados en luchas, amores, negocios, etc. Pero en esta vía, la agencia del hombre-jugador se enmaraña innecesariamente. Por tanto, dentro del espectro de las teorías sobre la agencia humana, creemos que la del filósofo norteamericano Harry Frankfurt aporta elementos más que sugestivos, sustanciales, para entender la agencia como *jugar*. Y, aunque conviene tomar distancia de varios de sus presupuestos (sobre la diferencia con los animales así como sobre la *verdad*, por ejemplo), a partir de sus análisis sobre la agencia, se puede hacer una interesante aproximación al ser mismo del hombre como jugador.

estudiado por el científico común y corriente, y figurado por el reloj como cuantificador por excelencia. La duración tiene, por tanto, como característica esencial, la variación, un perpetuo devenir (Bergson, 1979, pp. 50 y ss.).



Según Frankfurt (2006), el hombre no actúa únicamente por principios o fines morales. La moral, como *preocupación por otras personas*, es tan solo una más de las preocupaciones humanas por las cuales se actúa. Una agencia moral es, entonces, aquella que tiene como fundamento la preocupación por lo que es *mejor hacer* en el sentido de hacer lo correcto (*right*) o lo incorrecto (*wrong*), o de seguir ciertas obligaciones comportamentales hacia otras personas. Por ello, la agencia humana no es una mera actuación *racionalmente buena* o *mala*; según Frankfurt, podríamos decir que el hombre no actúa por razones, sino por preocupación (*care about*). De este modo, el área temática de la filosofía que es enteramente diferente de la ética o moral (la cual responde a la pregunta *cómo comportarnos* con otros) y de la epistemología (que responde a la pregunta *qué creer*), es la que se pregunta específicamente *qué debe preocuparnos* (*what to care about*) en la medida en que los hombres somos “creaturas a quienes las cosas nos importan” (Frankfurt, 2006, p. 119). Esta rama de la investigación filosófica, dice Frankfurt, se destaca “porque nos interesa decidir qué hacer con nosotros mismos y porque, en consecuencia, debemos entender qué es *importante* o, más bien, *qué es importante para nosotros*” (p. 120). De manera tal que “la pregunta sobre qué es lo más importante puede distinguirse de la pregunta sobre lo que es moralmente correcto, [esto es] una cosa son los juicios morales de [una] persona y otra, el hecho de que le preocupen tanto” (pp. 121-122).

En este sentido, la tesis central del argumento radica en que los hombres, evidentemente, *se preocupan*. Es decir, la *actividad de preocuparse* es una capacidad intrínseca del hombre –o de una *persona*, que vendría a ser (casi) lo mismo–. La preocupación varía tanto como el objeto de preocupación, pero es innegable que siempre hay algo por lo que *vale la pena* preocuparse, algo que es digno de preocupación. Lo contrario es propio de un *wanton*, expresión que en español contiene significaciones como lascivo, inconsistente, desenfrenado, sin propósito, licencioso, indisciplinado e insolente; actitud, según Frankfurt, propia de todos los animales no humanos, todos los niños muy pequeños y, con alguna frecuencia o bajo ciertas circunstancias, algunos humanos adultos (a quienes no les preocupa la conveniencia de sus deseos o, lo que es lo mismo, que no quieren actuar

voluntariamente)<sup>9</sup>. El *wanton* puede comprenderse, desde el concepto de juego, como el *frívolo*, de acuerdo con el siguiente planteamiento de Gadamer:

El que por disfrutar la propia capacidad de decisión evita aquellas decisiones que puedan resultarle coactivas, o se entrega a posibilidades que no desea seriamente y que en consecuencia no contienen en realidad el riesgo de ser elegidas y de verse limitado por ellas, recibe el calificativo de frívolo (2005, p. 149).

Este ser frívolo actúa como si nada le importara realmente o como si actuara siempre evitando confrontaciones, angustias, risas e invenciones. Así las cosas, dice Frankfurt, entre quienes agencian *seriamente*, la preocupación puede cambiar gradualmente según la *importancia* otorgada al *objeto* de preocupación, mayor o menor; pero la importancia misma de la capacidad de preocuparse, y de preocuparse por la preocupación, es lo que hace a la *preocupación* (como *care about*) el motor de la agencia humana. En este sentido, según Frankfurt, es difícil que haya alguien a quien algo importa como para preocuparse por ello y que, al mismo tiempo, no se preocupe acerca de si le preocupa o no esa cosa. Se trata de que algo es importante para alguien –o alguien *hace* que algo, y no otra cosa, sea importante para ella– por la *posibilidad* de preocuparse por esa cosa. La capacidad de preocupación, pues, es una suerte de *condición previa* para que algo sea considerado importante.

Ahora bien, en español la diferencia entre lo que preocupa y lo que es importante al traducir *care about* puede generar confusión. Y más aún si pensamos en que Frankfurt construye un argumento circular entre ambos: “si hay algo por lo que una persona sí se preocupa, entonces eso significa que es importante para ella [y] la preocupación por algo *vuelve* importante esa cosa para la persona que se preocupa por ella” (2006, pp. 134-135). Debe, por tanto, especificarse el sentido de los conceptos aludiendo, del lado de la *preocupación*, al interés, al cuidado, a la atención prestada sobre *algo* que nos causa *vulnerabilidad* ante su pérdida o *be-*

9 La traducción al español de *wanton* ha sido la de *inconsciente*, e incluso la de *agente inconsciente*, pero tal traducción parece, además de ambigua, lejana al sentido mismo de *agente* que podríamos extraer de Frankfurt en relación con sus nociones de *voluntad* y de *persona*.

*neficio* ante su aumento, de forma tal que nuestra vida se *dedica* por completo a ello (p. 123); y, del lado de la *importancia*, a la gradualidad de esta preocupación, ya que realmente uno se preocupa *más* por ciertas cosas que por otras. Así, según Frankfurt, la agencia humana depende en un sentido de las *valoraciones* sobre lo que nos preocupa, aunque existen “diferentes *formas* de preocupación, que no pueden reducirse de ningún modo obvio a diferencias de grado [como] las numerosas variedades de amor” (p. 126). Pero, en suma, lo que conjuga a la perfección con la ontología del juego es que la *seriedad sagrada*, la entrega total del jugador en el juego es, indudablemente, equivalente a la preocupación en Frankfurt, por cuanto lo que preocupa es algo en lo que la persona está *implicada* vitalmente.

En este sentido, cuando algo nos preocupa, no se trata de que algo nos *influyente*, ya que todo tiene influencia sobre nosotros; ni que haya algo por lo que actuamos o que sirva de referencia o guía para nuestra actuación, ya que esto puede ser igualmente un hábito o una casualidad. El agente, en tanto actúa porque algo le preocupa, es alguien a quien le importa lo que le preocupa, y por ello es alguien que *hace algo a propósito de sí mismo* (p. 123)<sup>10</sup>. Aprovechando a Frankfurt en función de Fink, decimos que el hombre juega (a trabajar, a luchar, etc.) porque actúa por la *preocupación* que ello le causa, por una preocupación absoluta o sagrada en tanto está implicado en ello, totalmente identificado con, o, entregado a, ello. Con Gadamer, valdría decir a su vez que estos son algunos de los diversos juegos en los que se reparte la vida del jugador, cada uno de los cuales “plantea una tarea particular al hombre que lo juega [aunque] el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego” (2005, p. 151). Juegos, en fin, definidos por ciertas reglas e instrucciones, por el *espacio* en el que se desarrollan, por la *comunidad lúdica* que convocan, por los juguetes (o artefactos) que envuelven, y por la dimensión imaginaria (o simbólica) que implican.

Y mucho más puede ser dicho en esta relación entre el jugador y el juego desde la perspectiva de Frankfurt. Los vínculos entre la elección, la decisión y la libertad; la constitución del jugador en cuanto al *rol* con el que se compromete, tanto en el tiempo de juego como en relación consigo mismo; el tipo de *determinismo* al que la voluntad se somete cuando, jugada una partida, el jugador solo puede conducirse por las consecuencias de sus jugadas anteriores; todos esos son aspectos por explorar. Pero el espacio del que ahora dependemos no nos permite llevar el análisis más lejos. Quedan entonces, apenas insinuados estos puntos como argumentos en espera.

### Entre la búsqueda y la invención del sentido de vivir

Con Fink, se ha mostrado que el *homo ludens* no es solo una figura más del hombre, junto con el *homo faber* y el *homo sapiens*, entre otros. Esencialmente, dice Fink, el hombre es un *jugador*, y tal tesis ha permitido fortalecer el lazo entre la vida y el juego, al punto que con Gadamer, se ha dicho que el juego es natural, o que la naturaleza misma es juego en el sentido de un movimiento de vaivén sin objetivo ulterior o externo, que se renueva a sí mismo en constante repetición. Una suerte de *eterno retorno* nietzscheano. A su vez, hemos dicho que el hombre como jugador es alguien que está implicado vitalmente en lo que hace, de otra forma, la vida no sería un juego sino una suerte de sacrificio injustificado y baldío. La seriedad, demasiada seriedad, que se adjudica a las actividades humanas (incluso en detrimento del jugar), evidencian que la agencia humana es un constante ejercicio cultural, el tomarse como un culto lo que se hace, el envolver-se –o dejarse envolver– por el juego. Por ello, las pequeñas tareas o juegos son como las tiradas dentro de la *gran tirada* de dados y, en tal sentido, el agenciar, el vivir, descansa en otros principios donde, al decir de Deleuze (1994), el juego se vuelve *puro*.

Sin embargo, no se ha resaltado lo suficiente la idea de que “el juego es engendramiento creador, es una producción” (Fink, 1966, p. 25). Esta, es la concepción de que jugar, es en cuanto tal, la creación de un mundo, mundo lúdico (onírico incluso), por el que puede decirse que la vida del jugador se reparte en creaciones propias. La importancia de este hecho, que se relaciona como hemos visto, con la perspectiva estética de la vida, se debe quizá a que es la que coloca al hombre en una situación particularmente *mágica*, la cual la filosofía no

10 En este sentido, Holzapfel delinea un modo de ser propio del jugador: es “el asumimos en nuestro *ser puestos en juego* [lo que] significa la posibilidad [del] habitar auténtico. [P]odemos decidir quedarnos donde estamos, ir en una dirección o en otra, hacer o dejar de hacer tal o cual cosa, como si nos encontráramos en el tablero de un juego en el cual nosotros mismos somos los jugadores y las piezas que se ponen en juego. [...] el hombre juega porque antes y de antemano es puesto en juego” (2003, pp. 47, 58, 71). En Frankfurt, el *care about* es precisamente ese *poner en juego* o, más propiamente dicho, ese *ponerse en juego* al actuar.

ha podido dejar a un lado<sup>11</sup>. En este sentido, el juego dice mucho más sobre el hombre y sobre la agencia humana de lo que se suele reconocer. Y la estética es, así, resaltada como más esencial a la vida que la epistemología, la política, la moral y la economía. El hombre es ante todo un creador, creador de políticas, creencias, etc. Siguiendo a Fink, en una idea que sin duda hace parte del andamiaje filosófico de occidente, y que ya vimos rehacerse con Frankfurt, “el existir humano es siempre un tenso relacionarse-consigo-mismo por [el] entrecruzamiento de apertura y de ocultamiento. Vivimos en una incesante preocupación por nosotros mismos” (Fink, 1966, p. 12).

Distinto a lo que puede acontecerle a otros animales, Fink consideraba que el hombre está abierto y no decididamente sujeto al *fundamento natural*; empero, su libertad no es para nada absoluta, guarda cierto límite que le mantiene oscuro, en un tipo de atadura paradójica. Por ello afirma: “no somos sin más y llanamente (...), sino que nos preocupamos por el ‘sentido’ de nuestra existencia” (1966, p. 13). Esta *preocupación* por el *sentido* es la que además de tener al hombre entregado a la vida y, valga decir, a la filosofía (así como a la ciencia y al arte); le convierte en un eterno buscador. Empero, es aquí donde el juego tiene más significancia: *el hombre como jugador no es solo un buscador, es principalmente un inventor, un creador, un productor de sentido, del sentido de su existencia de acuerdo con el tiempo y el espacio con los que se conecta*. Se es buscador en cuanto inventor; la búsqueda lleva infaliblemente a la invención. Y esto es posible porque, como dice Deleuze: “el sentido no es nunca principio ni origen, es producto. No está por descubrir, ni restaurar, ni reemplazar; está por producir con nuevas maquinarias” (1994, p. 90).

La vida como juego es, pues, un incesante intercambio entre la *paidia* y el *ludus*, como la libertad y la regla modificable, como el gran juego y los juegos, la gran tarea

11 Según Fink (1996, p. 23), “la relación del hombre con la apariencia enigmática del mundo lúdico, con la dimensión de lo imaginario, es *ambigua*. El juego es un fenómeno para el cual no tenemos ya listas unívocamente las categorías adecuadas. Su multivocidad cabrilleante, interna, permite ser tocada, quizá más verdaderamente, con los medios intelectuales de una dialéctica que no nivela las paradojas. La eminente esencialidad del juego –que el entendimiento común no reconoce, porque el juego solo significa para él falta de seriedad, inautenticidad, irrealidad y ocio– sí ha sido reconocida siempre por la gran filosofía. Así, por ejemplo, Hegel dice que el juego, en su indiferencia y su mayor ligereza, es la seriedad sublime y la única verdadera”.

y las pequeñas; esto hace de la agencia un ejercicio de reciprocidad, correspondencia o compensación entre ambos. De esto se trata ser jugador y estar puesto en juego a la vez. Esto es ser agente y ser vivido por la vida a un tiempo. Esto es ser creado (o engendrado por la naturaleza) y ser creador, artista, inventor. Esto es afirmarse en el azar como lanzador de dados. En una palabra, el hombre-agente-jugador se sabe a sí mismo en el juego y se juega a sí mismo en el sentido más profundo de implicarse en *el* (y en *su*) vivir. La ética como estética de la existencia, del hombre en cuanto artista (desde Nietzsche a Foucault), así como el carácter de invención de la ciencia, el arte y la filosofía (en Deleuze y Guattari tanto como en Prigogine y Stengers), son argumentos en favor de esta afirmación que, por demás, está suficientemente desarrollada y documentada. Es necesario, por tanto, llevar hasta el extremo de sus consecuencias, la concepción de que el mundo, tal cual lo *vive* cada uno de nosotros en su *subjetividad producida*, no es el mismo. Esto es, que no existe, como la reflexividad científica o la filosofía lógica lo pretenden, un mundo real, de hechos brutos o cosas-en-sí, aparte de quienes lo vivimos. Hay más bien, una suerte de mundos lúdicos yuxtapuestos, juegos entrecruzados que cada cual acomete desde su *perspectiva*; sentidos recíprocos y también contradictorios repletos de símbolos traducibles e incommunicables. Y todo ello, porque como escribiera Heráclito (fragmento 20): “una vez nacidos, desean vivir y dar con su destino –o mejor descansar– y dejan tras de sí hijos para que engendren otros destinos”. El hombre como jugador es pues el hombre que, siguiendo a Nietzsche, ha abandonado el rebaño y celebra fiestas por la vida, escribiendo nuevos valores en tablas nuevas.

### Referencias bibliográficas

- Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus.
- Bergson, H. (1979). *Introducción a la metafísica*. Buenos Aires: Ediciones Siglo Veinte.
- Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido*. España: Editorial Planeta-DeAgostini.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2005). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Editorial Anagrama.
- Davidson, D. (1995). *Ensayos sobre acciones y sucesos*. Barcelona: Crítica.
- Fink, E. (1966). *Oasis de felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM.

- Fink, E. (2011). Fenómenos fundamentales de la existencia humana (extracto). *Observaciones Filosóficas*. Recuperado de <http://www.observacionesfilosoficas.net/fenomenosfundamentales.htm>
- Frankfurt, H. (2006). *La importancia de lo que nos preocupa: ensayos filosóficos*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Gadamer, H. (2005). *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Heráclito. (1983). *Fragmentos*. Madrid: Ediciones Orbis.
- Holzappel, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Editorial Trotta.
- Korsgaard, C. (2004). *Anuario Filosófico*, XXXVII/3, 645-677. Recuperado de: <http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/4577/1/KORSGAARD.pdf>
- Prieto, F. (1992). *Escritos filodoxos*. Bogotá: Ediciones Ciencia y Derecho.
- Schiller, F. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Recuperado de: [http://www.antorcha.net/biblioteca\\_virtual/filosofia/schiller/indice.html](http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/filosofia/schiller/indice.html)