

Antrópica

Revista de Ciencias Sociales y Humanidades



FACULTAD DE CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS. UADY



El Siglo de las Luces y del Juego. La primeridad del Homo Ludens

The Age of Enlightenment and Play. The primacy of Homo Ludens

Hugo Delfín Casanova Leal

Escuela Venezolana de Planificación (Venezuela)

Resumen

El juego es presentado por los diversos autores en dos grupos, uno desde la antropología y las ciencias psicosociales como los trabajos seminales de Huizinga y Callois derivando hacia las ciencias especiales, el otro desde la antropología filosófica y la ontología como proceso vital y fenomenológico. El primero llega al homo ludens como humano que juega abriendo todo el espectro de actividades psicológicas y pedagógicas pero sin deslindar juego de homo ludens, Schiller, Heidegger y Gadamer, lo hacen, no jugamos porque haya juegos sino al contrario dirá el segundo, el humano es puesto en juego, este es un existencial que modela una praxis en tensión de las dimensiones de razón, pasión y acción explicando las rupturas entre ellas que se crearon a partir de la Ilustración en economía y en política, es Schiller quien lo advierte. El racionalismo y el romanticismo atestiguaron estas dicotomías aun vivas en los acontecimientos político-económicos actuales que vuelven la mirada hacia una falta de equilibrio en las dimensiones lúdicas quedando la pregunta de Schiller aun sin responder. Fenomenológicamente el homo ludens es primeridad pues el juego se apodera de él en la caída del ser, el juego se transubstancia en homo ludens.

Palabras clave: homo ludens, impulso lúdico, razón suficiente, filosofía de juegos

Abstrac

The game is presented by various authors in two groups, one from anthropology and psychosocial sciences such as the seminal works of Huizinga and Callois deriving towards special sciences, the other from philosophical anthropology and ontology as a vital and phenomenological process. The first arrives at homo ludens as a human who plays, opening the whole spectrum of psychological and pedagogical activities but without separating play from homo ludens, Schiller, Heidegger and Gadamer, do so, we do not play because there is play but on the contrary, the second will say, the human is put into play, this is an existential that models a praxis in tension of the dimensions reason, passion and action explaining the ruptures between them that were created from the Enlightenment in economy and politics, it is Schiller who warns about it. Rationalism and romanticism witnessed these dichotomies still alive in the current political-economic events that turn their gaze towards a lack of balance in the dimensions, leaving Schiller's question still unanswered. Phenomenologically, homo ludens is firstness because the game takes possession of him in the fall of being, the game transubstantiates itself in homo ludens.

Keywords: homo ludens, playful impulse, sufficient reason, game philosophy

DOI: <https://doi.org/10.32776/arcsh.v11i22.510>

<https://orcid.org/0000-0001-7393-5163>

casanovade@gmail.com



Recepción: 20 de julio de 2024 | Aceptación: 19 de junio de 2025

© 2025 UADY. Esta obra es de acceso abierto y se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Introducción

El título del presente artículo tiene dos partes, la primera afirma que el siglo de las luces se conjuga con el siglo del juego, denominación que tomamos de Ambrosini “El siglo XVIII no sólo es el siglo de las luces, es posible nombrar a este período “El siglo del juego” ya que el fenómeno lúdico merece un nuevo enfoque” (Ambrosini, 2003, p. 39) quien hace la propuesta a partir del desarrollo estadístico de la época y sobre la actividad lúdica como inicio de la racionalización del azar, además donde aparecen los casinos, la lotería se desarrolla de la mano de los gobernantes como recaudación, así el inicio histórico es conveniente. Sin embargo, el intento de racionalizar la probabilidad eliminaría lo que tenga de juego¹ al reducirla a un mero cálculo subsumido por la razón. Las probabilidades engloban a los eventos, pero no les eliminan lo que tengan de contingente.

Si el siglo de las luces se nombra honor a la razón ¿cómo es que la denominación *siglo del juego* puede emparejarse con aquel?, no lo hará por el juego en sus aspectos fácticos sino por el *homo ludens* que tiene el mismo rango epistémico y filosófico. Huizinga quien introduce en la antropología la idea lo presenta así

Cuando se vio claro que 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 como gustaba creer en el siglo XVIII en un ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber*” (Huizinga, 2007, p. 7).

Este modo de introducirlo en la discusión no permite una clara comparación entre los distintos modelos. Tanto el *Sapiens* como el *faber* proceden de la racionalización, el primero del conocimiento y el segundo de la técnica pudiéndoles asociar dos grandes eventos la ciencia y la revolución industrial, pero el *ludens* no tiene un gran evento fáctico al cual asociar.

Huizinga trae a colación el *ludens* por decepción del *sapiens* y del *faber* en la Ilustración mostrándolo como alternativa. Pero habría que despejar la duda que queda, las categorías filosóficas de razón y praxis son ya convencionales, pensar y actuar parece suficiente para moldear a un humano como *sapiens* o *faber* ¿Cómo entra el juego en crítica de la razón?, esa duda la despeja Huizinga con el *ludens* pero no lo deslinda del juego, de modo que queda la separación de ambos y ver por qué entra en la escena como crítica de la razón. Schiller con sus impulsos hace una aproximación pues pueden asociarse con el *ludens* y hacerlos equivalentes siendo interesante en Schiller pues Xubiria, (Schiller, s/f, p. 105) en la nota

1 Los axiomas de la probabilidad enunciados por Kolmogórov solo acotan un espacio formal para la probabilidad

156 expone que ya Fichte lo llama impulso estético siendo cosas distintas, por lo tanto, hay una concepción de juego en Schiller que rebasa lo meramente estético.

Ahora muchos autores hablan del “juego” como juego y lo refieren al humano, Caillois (1986, p. 37-38) ofrece seis características, es libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio; Holzapfel (2003, p. 90) lo corrige, la libertad, la incertidumbre y la reglamentación determinan la existencia y el mundo, esto es gran cantidad de actividades sociales y políticas pueden definirse con estas características; las otras, la separación, la improductividad y la ficción serían específicas del juego, pero añade que no solo influyen en el mundo sino que lo orientan, por ejemplo la ficción es imaginación creadora; sin embargo, la improductividad tomada como que no produce bienes se queda corta si pretende que la caracterización vaya más allá, de modo que Holzapfel da el paso de referir estas características como una definición metacientífica que permita luego las definiciones disciplinares. Otro autor, Gordo (2020, p. 22) dice que el juego es universal, voluntario y libre, con espacio y tiempo diferente, reglado, de finalidad en sí misma, se manifiesta alegría y tensión, con mentalidad abierta y necesidad de improvisación, pero al mismo tiempo la autora describe que científicamente “Estudios como los de Jak Pankse² o Stuart Brown³ corroboran que el juego es una actividad primaria, preverbal y preconsciente equivalente al sueño o a comer” (Gordo Morante, 2020, p. 19). Anteriormente ella, intentando deslindar algunos campos del juego había separado *game* de *play* (por comodidad del inglés) para diferenciar con el primero a los juegos como los conocemos y con el segundo una actitud o motivación, de modo que hay una rica mezcla de características disciplinares que abarcan lo psicológico, lo pedagógico, lo cultural, lo biológico, lo político (con Ortega), Huizinga añade lo jurídico y lo militar, esto es toda la ciencia sociopolítica así como la ciencia psicosocial y la vida corriente pero a nuestro juicio confundiendo niveles del lenguaje y metalenguaje.

Tal confusión la muestra Gordo (2020, p. 22) pues de los dos grupos de características señalados el segundo pertenecería al metalenguaje y el primero a una clasificación particular. Igualmente sucede con Huizinga y Caillois, el primero habla del juego como productor de cultura y lo asocia con la guerra, el derecho y hasta con la filosofía, el segundo critica la definición del primero pero hace una clasificación de juegos en cuatro órdenes según si en el juego predomine el papel de la competencia (*Agon*), del azar (*Alea*), del mimetismo (*mimicry*) o del vértigo (*ilinx*) (Caillois, 1986, p. 41), incluso usa esta clasificación como metáfora

2 Transcribimos la nota de la autora. 1. Jaak Panksepp es un neurocientífico y psicobiólogo que estudia los mecanismos neurales emocionales y afectivos. 2. Panksepp, J. 2010. «Science of the Brain as a Gateway to Understanding Play: An Interview with Jaak Panksepp». *American Journal of Play* 2(3):245-77.

3 Transcribimos la nota de la autora. Fundador del *National Institute of Play* de California

de desarrollo histórico, pero si recordamos que Heidegger dice que jugamos no porque haya juegos sino que hay juegos porque jugamos invierte el orden del punto de partida de los estudios, estos no podrían partir de juegos (como *game*) y generalizarlo sin entrar en antinomias.

Y, efectivamente, en relación con la pregunta por la totalidad del todo de aquello que llamamos mundo tenemos que decir lo siguiente: la totalidad del ser que en cada caso viene ya entendido en la existencia, y en particular el carácter de ese entender y la organización de lo entendido, es decir de ser-en-el-mundo en general y en suma, el mundo tiene carácter de juego” (Heidegger, 2001, p. 322).

El plano filosófico de Heidegger o de Gadamer, entre otros aun cuando pueden tropezarse o confundirse con el nivel de clasificación de los juegos se queda en el metalenguaje. De modo que para abarcar nuestro título tendremos que diferenciar los niveles del juego en la vida corriente y en la ciencia para luego justificar al *homo ludens* como primeridad del humano (en sentido peirceano, como posibilidad o cualidad (Everaert-Desmedt, 2004), *homo ludens* es primeridad como representamen que vincula humano-juego “es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referente a ninguna otra cosa” (Peirce, p. 86), llegar al *ludens* en sentido de Heidegger “el hombre juega porque antes y de antemano es puesto en juego” (Holzapfel, 2003, p. 71).

Así en primer lugar, discutiremos los aspectos ontológicos del juego y que Heidegger adelanta pues considera que tiene una dimensión ontológica, usaremos el esquema de G. Bacca (1984) para el juego en estado fenomenológico pues da tres características ontológicas, tres de objetivación y dos gnoseológicas necesarias para definir juego como dato ontológico y luego define tres niveles de ciencia donde el juego puede concretarse (ciencia natural/observacional, experimental y sintética con un dato que fluye por ellas incrementando la racionalidad), seguidamente entraremos con el *homo ludens* con la pista inicial de Schiller del impulso lúdico surgido de los impulsos formal y sensible, agregamos el práctico (como razón práctica) para completar el tripie pensar (razón), sentir (pasión) y hacer (acción) que el *ludens* juega. Esto es el *ludens* se mueve entre estas dimensiones.

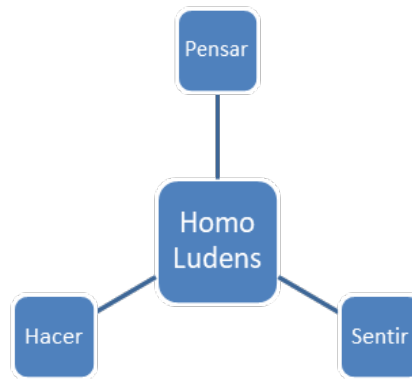


Diagrama 1: Tripie del Homo *Ludens*. Nota: El tripie contempla las dimensiones donde juega el homo *ludens* los impulsos de Schiller y la representación de Gadamer. Fuente: diseño propio.

Así caracterizado el juego ontológicamente daremos algunas pistas para una clasificación bajo este esquema de ciencia, luego hablamos de las reglas pues se piensa que todo juego es reglado y con esta base buscamos el camino que definirá al homo *ludens*, seguidamente damos una explicación de este para finalmente exponer la dinámica del *ludens* y su actualidad.

Aspectos ontológicos del juego

Para Bacca (1984)⁴ las características ontológicas del dato son que el fenómeno se presenta *el mismo* (*a*), se muestra *de sí mismo* (*b*) y por *sí mismo* (*c*) variando estas dos últimas en los niveles de la ciencia; objetivándose como *distante* ($\square$), distinto ($\square$) y distinguible ($\square$) frente a un observador en estado de exposición sensible frente al objeto (*a*) y centrado en él, aclarando que el dato asciende a científico cuando en esta exposición medie un esquema modelizante de lo sensible, verbigracia un episteme o creencia y tenga como centro el acto de conocer, puede ser simplemente dejar que la brisa de la playa invada al cuerpo y se disfrute o ponerse a conocerla (dos modos de jugar con ella).

Así el juego es *él mismo* pues como dice Schiller se presenta como pulsión mostrando de *sí mismo* sus caracteres, es *actividad primera, preverbal* (estableciendo un puente hacia los animales) y *preconsciente* (pues no nace con la consciencia); finalmente el juego es por *sí mismo* pues se apodera del jugador (para Gadamer juego es *ser jugado*) y para Heidegger, el humano juega porque es puesto en juego

⁴ ofrece una matriz generadora o protocolo para definir datos onticos [cita a Carnap y a Popper (1959, p. 128)] y que luego corrige para datos ontológicos, caracteriza tres grupos de ocho caracteres, el ontológico (3), el de objetivación (3) y el gnoseológico (2), en este último incluye la corrección de Hanson de la carga teórica de la observación. Estas características definen tres niveles del dato en la ciencia y que pueden ser aplicados al juego, estos niveles son ciencia natural/observacional, experimental y sintética.

por causalidad no por razones psicológicas. Finalmente puede ser objetivado como *distante* () el jugador puede cambiar de juego, *distinto* () pues el jugador no es el juego “Es posible distinguir el juego mismo del comportamiento del jugador el cual forma parte de toda una serie de comportamientos de la subjetividad.” (Gadamer, 1977, p. 144), y *distinguible* () pues uno es un juego y *otro* es otro juego⁵; ahora hay un aspecto de la distinguibilidad que es compleja ¿qué no es juego? ¿cómo distinguir lo que no es juego?, esto se ha presentado como oposición a lo serio como lo hace Platón, no-juego es lo serio o el trabajo, pero lo opuesto a lo serio es lo divertido (que no siempre es atributo de juego) y Caillois (1986) parece distinguir entre juego, trabajo y ciencia “El juego está condenado a no fundar ni a producir nada, pues en su propia esencia está anular sus resultados, a diferencia del trabajo y la ciencia que capitalizan los suyos” (Caillois, 1986, p. 21) afirmación no menos que ingenua pues para Ortega el Estado tendría su origen en el juego (no lo discutimos aquí), además hoy se tiende a ver el trabajo con actitud de juego y en ciencia no menos de siete descubrimientos, se hicieron con intervención de la casualidad casos de serendipidad como la penicilina, los rayos X, la radioactividad, la LSD, el Teflón o la viagra donde es difícil decir si estaba pensado anulando, de paso, que el juego sea improductivo en esencia.

Ahora, en el mismo sentido semántico o lingüístico de oponer juego a serio o a trabajo lo que se acerca a la respuesta de ¿qué no es juego? es lo absoluto⁶, un dualismo nos obliga a partir de uno de los polos negando al otro pues ambos son absolutos, no dependientes, la creación de indicadores empíricos en ciencia social implica la relativización de los valores absolutos observados, la ecuación matemática tiene dos componentes uno fijo, paramétrico (absoluto) y otro variable (que puede jugarse) y veremos en Heidegger que la construcción de *mundo* implica al juego pues los absolutos son infértiles hay que *con-jugar* las cosas para darles sentido, cuando se observa un objeto, sea un producto en la tienda o una piedra con forma llamativa, el objeto se ve desde varios ángulos, se juega, el propio escorzo husserliano es el juego del alma de solo mostrar una parte dejándole a la otra alma el juego de descubrirla. Así en términos kantianos un concepto sin intuición/sensación es vacío porque no se ha jugado, hay que

5 Bacca presenta la distinguibilidad como refuerzo de distinción en algunos casos

6 Ferrater Mora (1964) hace un resumen de la discusión sobre Absoluto. La distinción fundamental parece ser entre absoluto puro y simple, absoluto por sí (*simpliciter*) y absoluto respecto de otra cosa. Lo absoluto se opone a lo dependiente, a lo condicionado y relativo. Brevemente dice el autor que los escolásticos tomaron lo absoluto como lo no dependiente para diferenciarlo de lo no absoluto, mientras que los autores modernos prefieren la distinción de absoluto como contraposición a lo relativo apareciendo distintas doctrinas como el monismo (reducción de todo lo relativo a un absoluto), fenomenismo (referir lo absoluto a algo relativo trasplantando a lo relativo los caracteres de lo absoluto; otras formas como el dualismo o el pluralismo dividiendo lo absoluto en dos o más entidades absolutas. El juego entraría en esta discusión como que no juego es lo absoluto pues tiene dependencia, hay que mover algo para jugarlo, hay que relativizarlo.

rellenarlo de sensación (hacer definiciones de él), jugarlo para que cobre sentido y una sensación/intuición sin concepto es ciega cuando se vive plenamente, integralmente (se diría con mínimo pensamiento) o estado de contemplación del yogui. Estos aspectos ontológicos, objetivación y los gnoseológicos (observación sensible o teorizante) se corresponden con una meta-teoría de juegos de donde pueden definirse juegos particulares.

Sobre la clasificación de los juegos

No haremos una clasificación de los juegos pero sí anticiparemos un modo de hacerlo, si el juego para Heidegger aparece en la dimensión existencial y para Bacca el humano posee dominio causal estricto de la razón, entonces una clasificación del juego implica el modo de suspensión de la razón bajo control humano moviendo los aspectos ontológicos vistos.

Así en la naturaleza se dan juegos *naturales* pues en ella el humano no ha intervenido la razón suficiente, pero los identifica, el juego de las olas o del viento, las estrategias de caza de los animales son juegos donde la ley aparece conjugada con otras en trama fisicoquímica o biológica con intervención del azar.

En el nivel observacional el humano aprovecha la razón suficiente para crear juegos donde la naturaleza no se ve alterada, en una competencia el desarrollo de destreza opera como control de la ley, en judo se aprovecha la fuerza del oponente en su favor o los giros de las gimnastas son permitidos nómicamente, en la vida corriente se controla a la razón en la preparación de los alimentos o produciendo leña; pero el control de la razón se incrementa en la síntesis de los alimentos como el azúcar que implica una alteración de la naturaleza, por otra parte la creación de robots implica un mayor control de la causalidad por el dominio de las leyes físicas y electromagnéticas. En todos estos casos hay un incremento del dominio de la razón suficiente apareciendo el juego pese a su control pues se juega con lo que permite la ley.

Sobre las reglas

No hemos caracterizado al *juego* mediante las reglas pues han sido introducidas para el análisis de los juegos como los conocemos y en estos son importantes pues son específicas de cada uno, pero fuera de ellos tendríamos que especificar que toda la actividad social y política es reglamentada ya sea por el derecho, por la costumbre o por acuerdos locales y personales, la comunicación requiere de reglas para cerrar tratos, ¿qué hacen las reglas en el juego que no hagan en otra actividad considerada no lúdica? “En el juego, las reglas de juego y jugadores no

solamente se co-pertenecen inmediatamente, sino que en el juego hay algo más: el juego es de antemano algo más original” (Heidegger, 2001, p. 324) y se refiere a la afinación del juego, el temple, el ánimo necesario para jugarlo. Las reglas son estables y cambian con los eventos que hace que se tengan que modificar pues la dinámica del juego hace que estas se pongan a límite de su incumplimiento, de modo que toda actividad lúdica reglamentada necesita un supervisor que haga que las reglas no se incumplan, pero el riesgo está siempre presente, en la vida social a menudo se faltan las reglas existiendo un espacio de tolerancia pues, faltar a las reglas implica sorprender al contrincante o tomar ventaja; sin embargo, generalmente nos comportamos de acuerdo con ellas.

Elster (1991) y De Bono (1988) analizan la sociología y la gerencia a través de una teoría de juegos racionales, el primero va a establecer la importancia relativa de las reglas, del *último* diremos algo al final, las conductas pueden verse bajo dos conjuntos de restricciones, el primero compuesto por restricciones físicas, económicas, legales y psicológicas conformando un *conjunto de oportunidad*; el segundo, se da internamente jugando las primeras para ver el curso de acción a tomar o cómo usar el conjunto de oportunidades (Elster, 1991, p. 23). En este esquema serán importantes las oportunidades y los deseos que en lenguaje schilleriano implica una tensión entre la razón y la sensación, estas restricciones operan como circunstancias por salvar, jugar, vencer, generalmente estamos en nuestro conjunto de oportunidades y sorteamos las restricciones de modo seguro, pero igualmente se presenta el cumplimiento de deseos que se ven amenazados o fuertemente restringidos. En un juego corriente, como los conocemos, las restricciones se sortean con entrenamiento, trabajo en equipo y buena estrategia, pero al abrimos al juego de la vida las restricciones pueden ser fuertes o livianas y requerir de un mejor aprovechamiento, puede hacerse en el conjunto de oportunidad que no incluye solo a las reglas, por este motivo estas no determinan el juego, sino que son un componente más del conjunto de restricciones.

El camino al homo *ludens*

La razón suficiente es vital para comprender el juego porque viene como bloque cerrado. Holzapfel (2003, p. 12) explora este asunto, interpretando a Heidegger, expone que en el estadio existencial de la razón suficiente (siendo los dos primeros el ontológico y el epistemológico) esta puede ser suspendida (sin quedar anulada) “en el juego, en las fiestas, en el arte, la mística, pero también, como veremos, en experiencias llanas y simples [...] como contemplar” (Holzapfel, 2003, p. 12) esto es, todo aquello Otro que se apodera de mí *¿y esto Otro de la razón suficiente no son atributos de la sensación o del hacer que acompañan a la razón sin abandonarla?*, las fiestas, el arte o la mística ¿no son acaso categorías que sin ser jugadas por el humano

estarían condenadas al santuario del concepto?, es decir ¿todo esto Otro no es componente del juego? Así pretendiendo haber des-fundido juego (*game*) de la propensión del humano a jugar (*play*) en las teorías corrientes, quedarían los juegos por una parte y un humano en contingencia con el juego por la otra, juegos que se inventa, pero el sentido de Heidegger no es el juego como ente, sino que considera que este es una dimensión ontológica del ser cuando da el salto al no-ser. Aquí seguiremos a Holzapfel (2003) por el resumen que hace de un planteo mucho más extenso en Heidegger.

Leibniz postula la razón suficiente de alcance universal, nada escapa a la razón suficiente, en palabras corrientes todo tiene un *por qué* y explora lo que considera son sus tres estadios, el ontológico, el epistemológico y el existencial centrándose en este último. El segundo consiste para Leibniz, volver a dar la razón “a lo que de por sí lo tiene” (Holzapfel, 2003, p. 12) eso haría la ciencia, descubrir lo que está encubierto o en la vida corriente justificar las acciones con argumentos válidos; pero en el existencial, el humano usaría este descubrimiento para todo lo que hace, sería él quien daría la razón “El mundo es, desde esta mirada, el ensamblaje entre razón suficiente en todos los estadios y las posibilidades de suspensión” (Holzapfel, 2003, p. 12). Así el humano en palabras del autor es un buscador de sentido -designación, manifestación y significación- pero que Deleuze piensa que estos caracteres no lo agotan y que aun agregando el *acontecer*, que suceda, tiene un hueco, esto es el mero acontecer carece de sentido, así el desplazamiento del estadio ontológico al epistemológico “trae consigo a su vez que la razón suficiente ha comenzado a alojarse ahora en el espacio representacional, en la malla conceptual del sujeto” (Holzapfel, 2003, p. 28) y para Heidegger en la modernidad la razón suficiente es emplazada a mostrarse en cada momento implicando poder-hacer recreando la intención, en Heidegger dar la razón implica que el sujeto domina al objeto haciéndolo calculable “el principio de razón es por ende el principio más elevado de la razón, en tanto que a través de él la razón alcanza como razón el más grande despliegue de su esencia” (Holzapfel, 2003, p. 30) [el autor cita a Heidegger], la razón es así razón suficiente.

Siguiendo a Holzapfel si bien el ente tiene fundamento el propio ser no lo tiene, pues el ser es la propia razón y como carece de aquel, pues fuera de ser no hay nada, el *no-ser*, implica para Heidegger un abismo, saltar a lo sin *fundamento* y ese salto va a algún lugar “Podríamos decir que así como todo pensar heideggeriano es un «ir de camino al ser», al «fundamento sin fundamento», al «abismo del ser», lo es también este *locus*” (Holzapfel, 2003, p. 41) o lugar, y más adelante dirá que el lenguaje expresado en la poesía y el arte son caminos de búsqueda de ese locus y en este nos debatimos, estamos en un salto entre el fundamento y lo sin-fundamento “Pues bien aquí tiene lugar a su vez un nuevo *acontecer*: el juego”

(Holzapfel, 2003, p. 45) acontecimiento que define una dimensión ontológica donde hace presencia la dimensión existencial humana.

En este sentido original, lato y, últimamente también, metafísico, hay que tomar la expresión «juego» cuando decimos: «mundo» no es sino la denominación con que nos referimos al juego que la trascendencia juega. El ser-en-el-mundo es este original jugar el juego (en este original jugarse del juego o jugarse el juego) en el que toda la existencia fáctica tiene que entrar y ejercitarse para poder desarrollarse, pasar, suceder, (jugarse) como existencia, de suerte que en la duración de su existir, esto es a lo largo de su existir, a esa existencia o Dasein le pueda ir (esto es, le pueda salir el juego, es decir, le puedan salir las cosas, es decir, se la puedan «jugar» las cosas y los demás) en tales o cuales términos y de tal o cual manera (Heidegger, 2001, p. 325)

Esto es llamamos mundo al juego que hace la trascendencia y en este toda la existencia fáctica deberá entrar para suceder como existencia y hacer que salgan las cosas por lo tanto en términos bacquianos el juego en el humano se transustancia en *homo ludens*⁷, este es una transustanciación del *juego* no como hecho fáctico obviamente sino como estar en el salto del fundamento sin-fundamento. El ludópata es un poseído totalmente por el juego que él en su circunstancia —de no salvarla, en términos orteguianos— lo transforma en un comportamiento extremo (forma) y asume otra identidad (sustancia) o en el boxeo el jugador puede perder la razón por la pasión excediendo sus hechos; en cambio en el animal el juego se apodera de él cuando aparece la necesidad de alimento, la defensa o el apareamiento, la suspensión de la razón es menor pues priva la necesidad, pero en el boxeador la suspensión es elevada pues no hay razón para producir más daño *que el que le da el triunfo*; por ello decimos que el *homo ludens* juega en el tripie del pensar, el hacer y el sentir en grado de control de la razón para la recreación de mundo.

En filosofía de la ciencia Aretxaga (1999, p. 109 ss.), resume la crítica de Bacca a la causalidad y la colocamos como complemento a Heidegger, pero sobre todo para mostrar que el tema del juego en esta perspectiva deviene como caos-orden. Brevemente, el filósofo concluye que la causalidad es ineficiente, que hay indeterminación entre antecedente y consecuente, la probabilidad y el indeterminismo predominan sobre el determinismo no habiendo lugar para la causalidad final, no hay proporcionalidad entre la causa y el efecto,

Por lo tanto, el dominio de la causalidad estricta está amenazado. Este tema es actual y debatido “La probabilidad y el determinismo no se oponen ni siquiera a escala macroscópica, sino que se complementan. La existencia de bifurcación da un carácter histórico a la evolución de un sistema” (Prigogine, 1999,

7 transustanciación [Aufhebungen Hegel; según la interpretación y traducción de Bacca (1986) que descompone en transformación (cambio de forma) y transmateriación (cambio de materia) dando una sustancia].

p. 29-30), se refiere a las condiciones iniciales de un sistema sensibles en efecto mariposa, por su parte Tyrtania (2008) dirá que “La disipación de la energía no se puede detener ni mucho menos revertir: la energía no es reciclable”, “El principio de entropía es el motor de la evolución: sobrevivimos en un mundo cuyo desgaste aumenta”. Así si la naturaleza ofrece relaciones de caos-orden, entonces juega a producir condiciones iniciales que el humano podría dominar. De ahí Bacca establece que de haber un dominio causal estricto este no está en la física ni en la naturaleza por lo tanto estará en lo artificial que es dominio del humano, de modo que el ensayo, el error, el experimento, la comprobación de hipótesis, la informática, la robótica entre otras categorías científicas entran como juego de ajustes para construir un mundo.

El Homo Ludens

El fuerte dominio de la razón hecha ciencia y técnica deviene en la reificación de todo, nada se salva a la objetivación y cálculo, proceso que se acelera en la modernidad, particularmente es señalado el siglo XVIII como siglo de la razón “La enfermedad de la razón —escribe Horkheimer—radica en su propio origen, en el afán del hombre de dominar la naturaleza” (Sanchez, 1998), el autor de la *Introducción* de la Dialéctica de la Ilustración, señala que el objetivo de esta fue liberar a los hombres (del dominio de la naturaleza) y hacerlos señores, por lo tanto su programa fue el desencantamiento del mundo disolviendo los mitos bajo el imperio de la razón, en ese camino el humano renuncia al sentido, pero la Ilustración contiene ya una *reductio ad hominem* (Sanchez, 1998, p. 13) que es atacar a la naturaleza y por otra parte no elimina la barbarie pues el control de la razón igualmente se hace poder sociopolítico provocando guerra y control salvaje del mundo, así la promesa de la razón recae en mito pues esta barbarie es pensada, planeada y por tanto sentida, de modo que se trata de salvar a la Ilustración de ella misma de la pérdida de valores como la libertad, la justicia, la solidaridad, no obstante paradójicamente la barbarie ha acompañado el desarrollo de las sociedades y naciones desde siempre, el asunto fue haber prometido que la ciencia y la técnica resolverían los problemas de la humanidad y el desencanto de la naturaleza se tradujo en desencanto de la razón. Yendo contra el mito, esta hizo mito, venganza de la naturaleza.

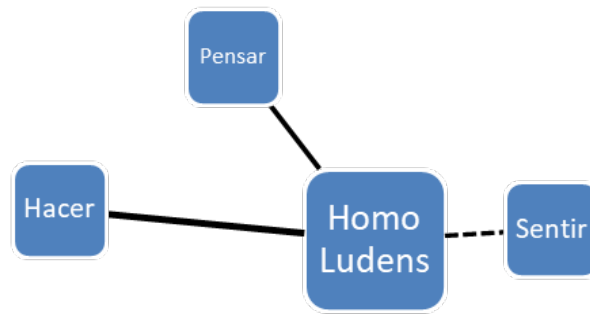


Diagrama 2: ¿Homo *Ludens* de la Ilustración? Nota: Movilidad de las dimensiones lúdicas. Fuente. Elaboración propia.

Iniciamos este aparte con el tema del siglo XVIII pues es a partir de este que *homo sapiens* y el *economicus* se hacen con la razón, la monopolizan y se sobreponen por encima del *homo politicus* y del *sensibilis* siendo ahora el centro de la polémica sociopolítica, el *economicus* comandando la sobreviviente máquina newtoniana de la eficacia entrópica y de la nueva matemática oculta en la informática rebaja al *politicus* por corrupto y al *sensibilis* por hippie e iluso significando el retorno del mito de la razón. No hay *homo economicus* puro imposibilidad que se nota en algunos acontecimientos que no vienen al caso pero que muestran que la falta de balance con los otros acarrea barbarie, tesis primera del *ludens*, por ello le quitaremos a este eso de hombre que “juega” o que solo es Agon, Alea, Mimicry o Ilinx, estas proceden de estos modelos humanos en un solo juego de trascendencia en el mundo.

Es Schiller tal vez quien tenga el mérito de haberlo visto, eso piensa Giralt (2011, p. 104) cree que a partir de este autor lo lúdico será visto más allá de la didáctica, la pedagogía o del azar. Schiller llega a lo lúdico a través de los impulsos y no del juego como *game*, especie de trampa semántica en que caen otros, esto es no se trata solo de un *impulso*⁸ lúdico que podría confundirse con *ganas* de jugar, tampoco es un impulso biológico.

La razón ha hecho lo que puede hacer cuando descubre y proclama la ley; quien debe cumplirla es la voluntad denodada [hacer] y el sentimiento vivo [sentir]. Si en pugna con las fuerzas de la verdad ha de obtener el triunfo, entonces debe comenzar por volverse ella misma una *fuerza* y crear un *impulso* que la represente

8 En la nota 145 Xubiria (Schiller, s/f, p. 96) aclara que el filósofo en otra parte declara que “no tengo ningún reparo en emplear esta expresión” que traduce de *Trieb*, aplicándola por igual a quien tiende a seguir una ley o quien desea satisfacer una urgencia, aunque está consciente que se usa más para esto último. La discusión actual sobre la palabra se da desde Freud para quien es igualmente un instinto, en Schiller es más una pulsión como veremos pues partir del humano que siente y piensa implica el uso de tales facultades más allá de lo psicológico

en el reino de los fenómenos⁹; pues los impulsos son las únicas fuerzas motrices del mundo sensible (Schiller, s/f, p. 80).

Estos impulsos tienen un origen en la tensión creada entre el cumplimiento de la ley que proclama la razón y las fuerzas naturales representadas en la sensibilidad humana. Continúa el filósofo expresando que hasta ahora la razón ha dado contadas muestras de victoria y se pregunta si será porque el corazón la desoyó y el impulso no pudo dar forma a la razón, y se pregunta ¿de dónde procede este oscurecimiento de las mentes una época donde se han ofrecido conocimientos para rectificar los comportamientos?, si la razón se ha purificado de los engaños de los sentidos, de una “sofística embustera” ¿por qué seguimos siendo bárbaros? (Schiller, s/f, p. 81), entonces invoca la famosa frase ¡Ten la osadía de ser sabio!, que consiste en educar el sentimiento “ellas [las luces] parten también, en cierto modo, del carácter, porque es el corazón quien debe abrir el camino que lleva al intelecto” (Schiller, s/f, p. 82).

El precepto que le ha sido dado por su naturaleza racional es permanecer él mismo constante en toda mudanza y transformar todas las percepciones en experiencias, en la unidad del conocimiento y hacer una ley para todos los tiempos. Solo en tanto se transforma el hombre existe y solo en tanto que permanece inalterable, él es quien existe (Schiller, s/f, p. 94). Mientras el hombre no intuya ni sienta no es más que *forma* y facultad vacía, mientras que solo desee, sienta y actúe por mero apetito es solo *mundo* o contenido del tiempo. Si no desea ser mero mundo ha de dar forma a la materia y para no ser solo forma debe dar realidad a la disposición que lleva consigo.

En términos actuales, en la trilogía pensar, sentir y actuar, eliminado el sentir queda un pensar-actuar atado a las circunstancias, andar sin compromiso, un egoísmo extremo, facultad vacía, sin moral ni ética; ahora si elimina el pensamiento queda un sentir-actuar que lo hace errático, aquí la actuación queda sujeta al sentimiento. Finaliza la carta undécima marcando dos exigencias de la naturaleza racional y sensible, transformar en mundo cuando es mera forma y manifestar sus capacidades exige realidad absoluta, la segunda exige formalidad absoluta, anular dentro de si todo cuanto es mundo e introducir acuerdo en todas sus mudanzas. En palabras de Schiller debe exteriorizarse todo lo interno y dar forma a todo lo externo.

Finalmente, el humano se descubre en conflicto entre la razón y sentimiento, para Schiller “la historia es el paso del salvaje, dominado por la sensibilidad, al bárbaro, dominado por la razón” (Giralt, 2002, p. 43), paso que no es

⁹ Incluimos parte de la nota 117 del traductor: El reino propio de la ley no es el de los fenómenos, sino el de las ideas. Pero ambos reinos no pueden guardar entre sí una relación de indiferencia (...)

literal sino en tensión donde una no domina a la otra pues hay *conflicto*, los impulsos formal y sensible, estarían en potencia pues ellos mismos ni por sí mismos, aislados no pueden realizarse, así la tensión entre ambos deviene en un impulso lúdico pues su realización requiere de la concreción de las fuerzas en pugna,

Si el impulso sensible junto al racional constituye los dos polos enfrentados de la naturaleza humana, el «impulso de juego» debe ser pensado como el lugar de encuentro en el que la voluntad de predominio de cada uno de aquellos dos desaparece equilibrada por la presencia de la otra (Giralt, 2002, p. 44).

Sin embargo, si se equilibra y desaparece no se realiza y el humano no podría modificar la naturaleza, esto es el “impulso” como tal, como gran motivación tiene que tener una salida, sin *acción* implicaría una parálisis total, la acción evitará el círculo vicioso que halla la autora pues si los impulsos tienden a quedarse extasiados el impulso de juego se atraganta con ambos si no deja de ser mero impulso y no salta al juego. El impulso lúdico no es el juego, sin este aquel queda en ganas pues si el sensible reclama mudanza, como dice Schiller (s/f, p. 99) y el formal reclama unidad y permanencia el ser-no ser quedaría en mera dicotomía ahogada, infértil.

¿Qué significa un mero juego, cuando sabemos ya que, de entre todos los estados de que el hombre es capaz, precisamente el juego, y sólo él lo vuelve completo y le hace desplegar a un mismo tiempo sus dos naturalezas? (Schiller, s/f, p. 109).

El tercer pie

El *homo ludens* camina con tres pies integrando mente-cuerpo y que hoy la psicología muestra como cerebros límbico, racional y reptil. Si Heidegger nos da el salto al juego, Schiller nos muestra las tensiones fundamentales del humano, Gadamer nos dará el juego, la obra de arte, pues el mundo del humano es su obra.

Gadamer para introducir la obra asociada con el juego dirá que lo que era objeto de reflexión en el arte no era la consciencia estética sino la experiencia con la obra y con ello el modo de ser de esta, con la experiencia modifica al que la experimenta estableciendo un enlace con el juego “Y este es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego” (Gadamer, 1977, p. 145) pues posee su propia esencia independientemente de la conciencia del jugador haciéndolo objetivable y siendo similar para la obra de arte, así ¿el modo de ser de la obra de arte es el modo de ser del juego?, antes había expresado que “Es posible distinguir el juego mismo del comportamiento del jugador” (Gadamer, 1977, p. 144). Esta asociación es fructífera por el carácter fenomenológico que le imprime, los jugadores (artistas) formarían parte del espa-

cio lúdico donde aparece el juego, este se manifiesta a través de ellos y de todo el movimiento de la obra, expresa que el propio uso de la palabra delata esta objetividad, cuando decimos “juego de luces”, que algo “tiene juego” o “juego de fuerzas” se hace referencia a un movimiento que no se adhiere a algo, indica que la palabra *Spiel* como danza hace referencia a esto mismo, estos movimientos no tienen propiamente un objetivo sino que se renuevan en su constante repetición, el juego como tal carece de sustrato “el juego es pura realización del movimiento” (Gadamer, 1977, p. 146), así no debe entenderse como desempeño de una actividad aunque, reconoce, que estamos habituados a referir el juego a la subjetividad, cita a Huizinga quien afirma que los mismos primitivos no logran separar *ser* y *jugar* por lo que habría un primado del juego sobre la conciencia y siendo así va a decir que el humano “también” juega pues este existe en la naturaleza, el juego es un proceso natural que el humano asciende a cultura.

Ahora profundizará en la relación y en esta el juego tiene un carácter medial pues “permite sobre todo que salga a la luz la referencia del arte al ser” (Gadamer, 1977, p. 148), de modo tal que dirá *todo jugar es un ser jugado* este se apodera de los jugadores provocando ese ánimo del juego que para el autor no procede del sujeto, diríamos que el juego invoca en el ritual del movimiento la esencia de la obra y cada juego produce esa variedad de estados de ánimo pues —en palabras del autor— cada juego tiene un espíritu propio y peculiar que “no tiene otro fundamento sino que en cada caso prefiguran y ordenan de un modo distinto el vaivén del movimiento lúdico en el que consisten” (Gadamer, 1977, p. 150), de modo que cuando habla de las instrucciones que lo prescriben no son *reglas del juego* como los manuales, el espacio donde el juego se desarrolla como movimiento lúdico es valorado internamente por lo que se estaría refiriendo a un espacio-tiempo¹⁰ del juego que tiene que ver con lo que se juega, por lo tanto el actor o jugador elige su juego, dirá que el juego humano requiere su propio espacio de juego que no es físico a nuestro modo de ver sino que es lúdico, un espacio-tiempo que es movimiento.

Ahora reflexiona sobre la diversificación que produce la mediación, dirá que siempre se juega a algo y con esto hace un preámbulo para llegar a la *representación*. Dice que los mismos niños establecen sus tareas al jugar al balón y para Gadamer tales objetivos no consisten en cumplirlos sino en la ordenación y configuración del juego, “El juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es pues, la auto representación¹¹” (Gadamer, 1977, p. 151), dice que jugar

10 La idea de introducir el concepto relativista de *espacio-tiempo* se hace necesario pues el juego en tanto que movimiento no se limita a un espacio físico determinado, aunque por razones de montaje del juego este se presenta como un obstáculo

11 El término es complejo. Representar es volver a presentar y en el sentido fenomenológico que vemos, el papel se le presenta al jugador y este lo vuelve a presentar en la escena, esto es claro

es siempre ya un representar, pero agrega más adelante que igualmente es una posibilidad de representar para alguien, en ese espacio cerrado del juego se retira un tabique (simbólico) que muestra al espectador y hace patente el carácter medial, “Ya habíamos visto que el juego no tiene su ser en la conciencia o en la conducta del que juega, sino por el contrario atrae a este a su círculo y lo llena de su espíritu” (Gadamer, 1977, p. 153) pues lo está representando siendo solo un jugador pero el espectador vive el *ser jugado*, por lo tanto dirá Gadamer que el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores. Aclara que incluso en juegos donde aparentemente no hay espectadores estos aparecen simbólicamente, cita el caso de un ensayo de música donde la pieza ensayada debe “salir bien”, esto es como si alguien la estuviera escuchando. Esto cierra el carácter medial del juego pues el espectador no es sino el *otro del juego* a quien se le presenta la totalidad de lo invocado en la trama. En la retórica política, los discursos y riñas verbales en el ágora tienen como espectador a un público objetivo y el juego consiste en derrotar lógicamente al contendor para que la verdad defendida resulte evidente al espectador; sin embargo, ese *otro* puede ser otros jugadores en otro juego. Al retirar el tabique para que entre el espectador se cierra el proceso medial del juego pues el *ser jugado* se habrá mostrado, aparece y se presenta a otro que lo vive o mejor se le presenta vivido, poseído, por esto la magia y el mito pueden jugarse

La representación del dios en el culto, la representación del mito en el juego no es, pues, juegos en el sentido de que los jugadores se agoten por así decirlo en el juego y encuentren en él una auto representación acrecentada; son formas en las que los jugadores representan una totalidad de sentido para los espectadores (Gadamer, 1977, p. 152-153).

La transformación del juego en construcción y la mediación total

La auto representación de los actores (jugadores) logran en el espacio lúdico que la obra se haga presente en el modo jugado, actualmente sería como la interpretación de una obra de dos modos distintos que no anula la obra referente, ella sigue ahí y a esto es lo que creemos que llama *transformación en una construcción*¹² y solo allí la obra se aparta del jugador se realiza, se hace real, y por ello dirá que le conviene el carácter de *ergón* (función) no solo *energéia* (principio motor) y por ello es una construcción (en la NT sería igualmente un constructo algo ya hecho)

cuando desea ser un excelente actor (jugador), todo esto se le presenta para ser jugado haciendo que el jugador lo represente, él ha elegido este juego; ahora si se *auto* representa solo hace alusión a lo que el jugador pone de sí a lo dado como juego, dice Gadamer “La auto representación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando, esto es representándolo” (Gadamer, 1977, p. 151) de modo que cada juego se juega distinto

12 El traductor aclara en la nota 16 que el término *construcción* traducido de *Gebilde* significaría una “formación ya hecha o consolidada” vinculada con *bilden* o “formar” por lo tanto *construcción* puede entenderse en parte como constructo o configuración

aunque dirá luego que sigue estando referida a la representación pues en esta se invoca “Nuestro giro «transformación en una construcción» quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero” (Gadamer, 1977, p. 155), en sentido subjetivo dice que los actores ya no están que solo cambiarían de ropaje, la identidad del que juega no se mantiene pues el que se disfraza no desea ser reconocido.

Si no existen los actores pues están sus representaciones, tampoco estará el mundo en el que viven, admite que la transformación en una construcción es un desplazamiento a otro mundo que se habrá *hecho*, construido otro en el juego, como mundos paralelos, pone de ejemplo el drama, este está ahí, sostenido sobre sus propios cimientos y no hay comparación con la realidad; incluso Platón de quien dice es el más grande crítico de lo real habla de la comedia y de la tragedia de la vida como la del escenario sin que pueda hacer distinción alguna por lo que el arte como realización del juego es el mundo mismo que se construye “en cuanto se está en condiciones de percibir el sentido del juego que se desarrolla ante uno, esta distinción se cancela a sí misma” (Gadamer, 1977, p. 156) agrega que el gozo que produce la representación es en ambos casos el mismo, el gozo del conocimiento, de este modo la transformación en una construcción adquiere carácter epistemológico pues el drama o comedia mostrados ganan realismo en el sentido según el cual pueden ocurrir u ocurrieron en cuyo caso son representados, incluso la ciencia-ficción o la ficción misma asumen rasgos de realismo por la posibilidad óptica que ofrecen. Dice Gadamer que en la representación emerge lo que de otro modo está como sustraído “La «realidad» se encuentra siempre en un horizonte futuro de posibilidades deseadas y temidas, en cualquier caso de posibilidades todavía no dirimidas” (Gadamer, 1977, p. 157), de modo que la obra suscita expectativas sobre la realidad las cuales se excluyen hasta que una de ellas cobra sentido real anulando a las demás y convirtiéndose en algo parecido a una representación escénica y por ello el juego es hilo conductor de la explicación ontológica, esto es, el que ve la realidad como una totalidad de sentido hablará de comedia o tragedia como en la escena, el ser de todo juego, dice, es *enérgeia*¹³ que tiene un *telos*, agrega que el mundo de la obra de arte es un mundo totalmente transformado “A partir de la llamada realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad” (Gadamer, 1977, p. 157), aclaremos un poco, Gadamer no ha dicho que la obra de arte sea una prefiguración de la realidad, un modelo de ella como prueba experimental, pero la muestra en sus dimensiones, en su plano, en su universo, pero cargada de posibilidad o realismo potencial.

13 La enciclopedia Herder dice que *Enérgeia* incumbe a la forma al Primer Principio o primer motor cual es actividad. <https://encyclopedia.herdereditorial.com/wiki/En%C3%A9rgeia>

Por esto y a nuestro modo de ver, Gadamer introduce el tercer pie del *ludens* pues las acciones de cada cual en la vida son representaciones de un juego que debe ser posible puesto que es hilo conductor de un algo que deberá suceder. En un juego de básquetbol unas son las reglas del juego que se presentan como límites del espacio lúdico, otra es la estrategia del juego o la partida jugada que se acuerda entre todos con el entrenador, pero aún no es el juego, este aparece como puro movimiento de los jugadores y cada cual haciendo el suyo ¿qué invoca el movimiento concertado y orquestado de cada cual?, el movimiento aparentemente caótico tiene un orden, hay un mundo en construcción (la partida) que debe lograr las anotaciones, cada uno distinto a los otros. En la vida corriente es similar, no jugamos uno sino múltiples juegos sobrepuestos unos sobre otros y con múltiples jugadores con intensidad variable pero irrepetible buscando que ocurra. Gadamer nos da el sentido de la acción.

La dinámica del homo *ludens*

Las dimensiones vistas del *ludens* no son ni independientes ni separadas del contexto mundo social general, el tema se ha presentado como *game*, sin embargo, los filósofos vistos lo elevan a condición vital y existencial, la vida no es un juego en sentido corriente, pero sí la vida se juega, es jugar la vida pues es movimiento permanente. El mundo que vivimos y jugamos no puede presentarse solo en un espacio y bajo unas reglas generales, pues para el *homo ludens* el espacio es múltiple pues hay múltiples escenarios, múltiple conjunto de reglas y jugadores, son juegos simultáneos, partidas que se terminan unas y comienzan otras cambiando de jugadores y de bando, ganando algunas y perdiendo otras y esto es mucho más que *game*. La representación y la mimesis se ofrecen permanentemente pues debemos cambiar de vestimenta, roles, escenarios y libretos, lo que muda para Schiller, pero permaneciendo un yo que ha de transformar facetas.

Nuestras múltiples y sobrepuestas representaciones varían de tono en las dimensiones del *ludens* provocando aprendizajes, tal vez no tanto en el sentido interpretado en Schiller sino como una rueda de aprendizaje vital, en cada partida de las múltiples que se juegan muchas veces sin límite de tiempo o hasta que aparezca lo invocado. Para García (2005, p. 19 ss) a quien seguiremos en este aparte final, la primera fase de esta rueda lúdica es la de una inmersión en la realidad, representándola siendo afectiva y emocional, con un impacto en el plexo solar de alegría, rabia o emoción que es el *sentir*, luego las fases de reflexión y conceptualización que se corresponden con el *pensar* y finalmente la *acción* ejecutando la alternativa seleccionada, diríamos jugando la alternativa pues se alterna con otra que puede jugarse también. Ese tripié acopla las dimensiones y en esta interacción

(...) si sentimos y pensamos, pero no actuamos, sufrimos de *parálisis*; si pensamos y actuamos, pero no sentimos, sufrimos de *ausencia de compromiso*; y si actuamos y sentimos, pero no pensamos, estamos disparando flechas que no dan en el blanco, *disparamos sin apuntar* y nos dejamos llevar por un voluntarismo torpe e inconsciente (García Casanova, 2005, p. 19).

Estas patologías que el autor señala para la gerencia son extensibles a la vida corriente y podemos caracterizarnos como jugadores que somos más racionales que sentimentales y pragmáticos, pero nunca anulando las dimensiones lúdicas, con ellas nos desenvolvemos en el juego hay juegos que requieren más del pensamiento (la escritura), del sentimiento (la canción) o del hacer (la fábrica), o juegos donde se combinan ellas como destreza en un laboratorio o las ventas, por otra parte en ese jugarse la vida el espectador no es pasivo puede ser inquisidor, crítico o permisivo que alienta o desalienta el juego como los padres, jefes o pareja, de manera tal que el modo de jugar tiene sintonía social. La cuarta pared se corre para incorporar en el escenario un ambiente político, social y económico que fungen como restricciones del juego, poder o no poder hacer depende del uso del conjunto de oportunidades, se puede pensar y sentir privadamente pero el hacer dependerá del juego de los otros y de los límites que deban superarse.

Discusión y conclusión

Las tres dimensiones lúdicas pueden concretarse en los *homo*, *economicus*, *juridicus*, *sapiens*, *faber*, *sensibilis* y *politicus*, los tres primeros ligados a la razón, el *faber* al hacer, el *sensibilis* al sentimiento y el *politicus* a los tres, clasificación no exhaustiva pero que dejaremos para nuestra discusión. En el tripié del *homo ludens* bajo la razón dominan el *sapiens* y el *economicus*, el primero por el dominio causal y el segundo por la construcción de mundo quedando la preocupación de Schiller sin responder ¿por qué seguimos siendo bárbaros? “El conocido paralelismo establecido por Schiller entre el salvaje, dominado por el impulso sensible, y el bárbaro, dominado por el impulso formal, es suficientemente claro y conocido como para exigir ulteriores comentarios” (Giralt, 2011, p. 105) salvo refrescar que el bárbaro dominado por el impulso formal domina igualmente a la razón y el salto al juego que implica un balance fractal de las dimensiones no se produce, el *economicus* no anda perdido ni está paralizado pero le falta compromiso, ausencia de sentimiento que era el reclamo de Schiller, por lo tanto una tarea inconclusa que obliga a modificar la interrogante ¿se logrará de algún modo un mejor balance?, aun esto está presente incluso en el ámbito empresarial donde la objetividad apremia, las teorías de juegos, por ejemplo de Elster y De Bono, dejan desequilibrado al *ludens* en su andanza con los tres pies. El primero afirma respecto del comportamiento del jugador que “hay tres formas de conducta irreductiblemente diferentes: la racional y egoísta, racional y no egoísta e irracional”

(Elster, 1991, p. 17), por su parte De Bono en un tono más abierto en su conocida obra analiza el pensamiento en aras de optimarlo y lo separa en seis sombreros de colores; puede verse que para De Bono (1988, p. 19) la razón va en los colores, blanco (neutralidad u objetividad) y azul (control y organización del pensamiento), el sentimiento en los sombreros rojo (furia y emociones), negro (triste y negativo), amarillo (alegre y positivo) y verde (creatividad). Si bien hay más colores para el sentimiento al ponerse un sombrero de racionalidad excluye a uno emocional, pero puede jugarlos siendo este esquema propio del *ludens*.

En general la falta de proporcionalidad en el espacio dimensional del *ludens*, puede expresarse unidimensionalmente, Foucault (2007) cuando habla sobre el ataque al estado por los agentes económicos refiere que Adam Smith había enunciado su *mano invisible* de modo tal que el estado era impotente para conocer todos los procesos económicos “De hecho, el mundo jurídico político y el mundo económico se presentan desde el siglo XVIII, como mundos heterogéneos e incompatibles” (Foucault, 2007, p. 326) el *economicus* le dice al *juridicus* (y al *politicus* por añadidura) que es impotente porque no sabe y no sabe porque no puede saber. De modo que siendo un constructo político-económico bipolar y antagónico, que hoy reaparece con fuerza, la disimetría dimensional del *homo ludens* en la razón se presenta quebrada imposible de dialogar con la sensación pero que provoca acciones muy distintas y contrarias, de modo que el *ludens* se mueve bajo una intencionalidad que mira de reojo las reglas pues el desarrollo de poder le permite usar su conjunto de oportunidad, si domina el *economicus* presiona al *juridicus-politicus*, las reglas de diálogo de la acción comunicativa se podrían ver truncadas por una acción estratégica que guarda para sí una *segunda* intención que oculta tras la que verbaliza pues los acuerdos no siempre son simétricos.

Así, independientemente de esta dialéctica entre las dimensiones lúdicas vemos que estas están integradas en el *homo ludens*, la tensión schilleriana entre los impulsos no tiene solución por vía del equilibrio, tampoco se disuelve, ni se reeduca para formar un individuo sensible que sea ajeno a la barbarie, más bien transubstanciada en *homo ludens* se apodera del actor en una configuración particular que individualiza la vida y hace que el individuo aproveche su conjunto de oportunidades. El *ludens* configurado en cada individuo decide una línea de acción y podría reconfigurarse. ☼

Referencias

- AMBROSINI, C. (2003). *La noción de “juego” en el pensamiento contemporáneo. Su aporte a la reflexión ética sobre la situación actual*. Tesis Doctoral, Universidad de Buenos Aires, Filosofía y Letras, Buenos Aires.
- ARETXAGA BURGOS, R. (1999). *La filosofía de la técnica de Juan David García Bacca*. Facultad de Filosofía y CS de la Educación. Bilbao: Univ de Deusto.
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. (J. Ferreiro, Trad.) México: Fondo de Cultura Económica. FCE.
- DE BONO, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. (M. Pandolfo, Trad.) Buenos Aires: Granica.
- ELSTER, J. (1991). *Tuercas y Tornillos* (Segunda ed.). (A. Bonnano, Trad.) Barcelona, España: Gedisa.
- EVERAERT-DESMEDT, N. (2004). *Peirce's Semiotics*. (L. Hébert, Ed.) Recuperado el 17 de junio de 2024, de Signo: <http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>
- FERRATER MORA, J. (1964). *Diccionario de Filosofía* (Vols. I (A-K)). Buenos Aires, Argentina: Montecasino.
- FOUCAULT, M. (2007). *Nacimiento de la biopolítica. Curso en el Collège de France (1978-1979)*. (H. Pons, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica, FCE.
- GADAMER, H.-G. (1977). *Verdad y Método* (Vol. I). (A. Aparicio, & R. Agapito, Trads.) Salamanca: Sígueme.
- GARCÍA BACCA, J. (1986). *Tres ejercicios literario-filosóficos de lógica y metafísica*. Caracas: Antrophos. Editorial del Hombre.
- GARCÍA BACCA, J. D. (1984). *Teoría y Metateoría de la Ciencia* (Segunda ed., Vol. II). Caracas, Venezuela: Ediciones de la Biblioteca. Universidad Central de Venezuela.
- GARCÍA CASANOVA, R. (2005). *El trébol y la matriuska. Gerenciar la vida y vivir la gerencia en la organización emergente*. Caracas, Venezuela: Epsilon Libros C.A.
- GIRALT, E. G. (2002). Individuo y naturaleza en Schiller. La noción de juego. *Materia*(2), 35-55.

- GIRALT, E. G. (noviembre de 2011). El reposo en agitación y el impulso de juego: algunas reflexiones sobre las teorías de B. Pascal y F. Schiller acerca del fracaso del proyecto humano. *Observar*(5), 95-116.
- GORDO MORANTE, E. (2020). *La Experiencia Lúdica Adulta. Activar el espíritu de juego a través del espacio*. Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Técnica Superiores de Arquitectura.
- HEIDEGGER, M. (2001). *Introducción a la Filosofía* (Tercera ed.). Madrid, España: Cátedra (grupo Anaya).
- HOLZAPFEL, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid, España: Trotta.
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens* (2000. 7ma reimpresión ed.). Barcelona, España: Alianza/Emecé.
- MANDELBROT, B. (1997). *La Geometría Fractal de la Naturaleza*. (J. Llosa, Trad.) Barcelona, España: Tusquets.
- PEIRCE, C. S. (s.f.). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- PÉREZ, M. A. (Jun-Dic de 2019). ¿Racionalidad o inteligencia animal? Una discusión desde la filosofía. (A. Soriano, Entrevistador) Voces. Hojas del Bosque 5(10), 24-34. Bogotá.
- POPPER, K. (1959). *The Logic of Scientific Discovery*. Londres: Hutchinson & co.
- PRIGOGINE, I. (1999). *Las leyes del caos*. (J. Vivanco, Trad.) Barcelona, España: Crítica.
- SANCHEZ, J. J. (1998). Introducción. En H. Max, & T. Adorno, *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos* (J. J. Sánchez, Trad.). Valladolid, España: Trotta.
- SCHILLER, F. (s/f). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. (M. Zubiria, Trad.) Argentina: Universidad Nacional de Cuyo.
- TYRTANIA, L. (2008). La indeterminación entrópica. Notas sobre disipación de energía, evolución y complejidad. *Desacatos*(28), 41-68.