ACERCA DE LA NATURALEZA DE LA LÚDICA Y SU FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA Y ANTROPOLÓGICA: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

Authors: Luz Escobar
luchy456@gmail.com
Luis Pérez
galois123@gmail.com

RESUMEN

La preocupación por el estudio del juego y el fenómeno lúdico han despertado el interés de pensadores de diferentes campos del saber, destacando entre ellos disciplinas sociales como la educación, la didáctica de las ciencias, didáctica de la matemática, las ciencias del deporte y recreación, la filosofía y la antropología. Un acercamiento al fenómeno lúdico como objeto de interés indagatorio desde la filosofía y la antropología, dejan claro dos vías de aproximación al fenómeno destacando entre ellos a pensadores presocráticos como Heráclito, hasta Heidegger, Fink y Gadamer, quienes profundizan en la estructura ontológica del juego como parte constitutiva del ser en el mundo; y por otra vía el interés por el estudio del juego como una actividad humana y sus implicaciones en el campo social, cultural y antropológico, colocando a la actividad lúdica como elemento constitutivo y generador de los procesos culturales y civilizatorios, destacándose los planteamientos señalados por Caillois y Huizinga

PALABRAS CLAVE

Naturaleza de la lúdica, dimensión filosófica y antropológica del juego

ABAUT THE NATURE OF THE PLAYFUL AND ITS ANTHROPOLOGICAL AND PHILOSOPHICAL FOUNDATION: A CONCEPTUAL APPROACH

Author: Luz Escobar
luchy456@gmail.com
Luis Pérez
galois123@gmail.com

ABSTRACT

The procupation for the study of the game and the ludic phenomenon has awakened the interest thinkers in different fields of knowledge, highlighting above them social disciplines as the education, the sciences didactics, math didactics, sports and recreation didactic, the philosophy and anthropology. A close-up to the ludic phenomenon as object of investigative interest since the philosophy and anthropology, leaving clear 2 ways of approach to the outslanding phenomenon between them presocratic thinkers as Heraclito, until Heidegger, Fink and Gadamer, who go deeper into the ontological structure of the game as constituent part of the being in the world; And goint for another way of interest for the study of the game as a human activity and the implications in the social, cultural and anthropologyc field, placing the ludic activity as a constitutive element and generator of the cultural and civilizations processes. Standing out the approaches gived by Caillois and Huizinga.

KEYWORDS: Nature of the ludic, philosophyc dimension and game's anthropology.

INTRODUCCIÓN

El fenómeno lúdico ha sido objeto de estudio e interés por conocer su estructura ontológica, epistemológica y cultural por el hombre desde mucho tiempo atrás pudiendo afirmarse que hoy día el mismo ha tenido un recorrido que se ha hecho cada vez más profundo desde una perspectiva filosófica intentando por esta vía señalar la naturaleza del juego desde una mirada filosófica indagando en su estructura ontológica mientras que por otro lado ha seguido una línea que intenta aproximarse a la acción lúdica como elemento relevante en la conformación de los aspectos sociales y culturales de la humanidad.

Pensadores como Kant, Hegel, Heidegger y Wittgenstein se preocuparon por el tema lúdico llegando a señalar que este presenta el mismo talante que la poesía. Es así como Heidegger, en una lección presentada a sus estudiantes en la Universidad de Friburgo entre 1928 y 1929 en un curso de Introducción a la Filosofía identifica al juego como un concepto existencial del mundo, indicando que la existencia trasciende al ente y que la comprensión del ser es trascender, por lo que el juego va más allá del umbral de lo cotidiano. Esta afirmación permite inferir que Heidegger coloca al juego como el punto de arranque para la transcendencia del ser, lo que podríamos interpretar que el hombre se hace en el mundo jugando y es la actividad lúdica lo que le da sentido al ser en su trato con el mundo, el ser se desenvuelve en el mundo en una acción lúdica.

Siguiendo esta línea de pensamiento vemos que el juego se presenta como una de las manifestaciones más genuinas del ser en el mundo, idea que está en consonancia con lo desarrollado por el filósofo en su obra cumbre Ser y Tiempo al presentar la transcendencia del juego como un fluir lúdico, en permanente movimiento como ya antes lo afirmaba Heráclito.

Estas ideas constituyen un tema fundamental en el pensamiento de Fink, quien profundiza en el mundo de la vida y el modo en que se presenta

el mundo ante la conciencia del ser, lo que lo llevaría a plantearse la naturaleza de la realidad en sentido lúdico. Para este pensador el juego es entendido ontológicamente como una ventana de la existencia humana. El hombre no solo está en sí mismo, sino que abre su ser hacia los otros, ratificando su existencia y este acercamiento solo es posible desde una experiencia lúdica, en el espacio de libertad ejercida en el jugar.

Se puede conjeturar que en ambos filósofos el ser del juego se manifiesta en la transformación, en el movimiento permanente, en el sentido que la identidad del que juega no se mantiene estática; jugar es así una construcción que se presenta como una totalidad de sentido, siendo el juego el estado de la utopía y el sueño.

La idea presentada por Fink, va más allá del pensamiento de Heidegger en lo que respecta a la actividad lúdica ya que el juego no es solo una manera de ser en el mundo, sino que es el modo genuino y auténtico de la vivencia del mundo convirtiendo al juego en el logos de la existencia humana.

A diferencia de la posición ontológica de Heidegger, y la cosmológica de Fink, Gadamer por su parte pone su acento en la relación a la actitud lúdica y la necesidad de hacer un análisis ontológico al concepto de juego orientado hacia lo estético y lo epistémico. Este filósofo en su obra Verdad y Método pone de relieve la experiencia transcendental de jugar en la propia vivencia del jugador, en tanto que jugar es pasar a otro modo de desenvolverse en el mundo, de manera que ”jugar es un ser jugado”, ya que quien juega pone todo su ser interviniendo en él.

Mientras que para Heidegger, el juego es posibilidad del ser en el mundo, Fink lo ve como un proceso dinámico de la vida cotidiana que se hace transcendente en la experiencia cósmica del ser, mientras que Gadamer, lo identifica como un reflejo de las experiencias vividas.

Por otra parte los estudios relacionados con el juego desde una visión antropológica han sido de singular interés por representantes ligados a la corriente de la antropología cultural cuyas ideas

pueden resumirse en el planteamiento realizado por Roger Caillois y Huizinga. Caillois define al juego como una actividad libre y voluntaria donde no puede haber ningún tipo de coacción o influencia, mientras que Huizinga en Homo Ludens, señala la presencia del juego en la vida social como eje central de la existencia y de la actividad del hombre, circunscribiendo el fenómeno lúdico en el universo humano y en la cotidianidad de la vida social, relacionando el juego con la misma formación de la cultura, pudiendo decirse que la cultura es juego, lo que deja ver claros indicios de una visión antropológica del fenómeno lúdico; por tal razón expresa que la actitud lúdica ha debido existir antes de la existencia de la cultura.

Por su parte Caillois, también desde una perspectiva antropológica de la lúdica señala que el juego propone y difunde estructuras abstractas que inspiran acciones civilizatorias y culturales, señalando las acciones lúdicas en divisiones según predomine en ellas un núcleo específico de la acción lúdica, ya sea la competición el azar, la simulación o el vértigo.

En ambas perspectivas antropológicas del fenómeno lúdico se puede señalar al juego como una actividad libre propia de la acción humana, en uno de naturaleza lineal y en el otro de carácter total, donde la actividad lúdica adquiere múltiples formas mientras que el otro se presenta como una única actitud como elemento desencadenante de la actividad lúdica; pero en ambos la acción lúdica es un elemento antropológico creador de cultura que satisface necesidades de comunicación, coincidiendo en la estructura lúdica de toda cultura, lo que ratifica la idea del carácter antropológico del fenómeno lúdico.

En cuanto al significado del término juego y sus implicaciones lúdicas, puede verse en una primera afirmación, que Bolívar (1998) marca una diferencia profunda en la aparente similitud que implican las definiciones de lo lúdico y el juego: “Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios

tratan estas expresiones casi como sinónimos.” (p.1) Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Así pues, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

La lúdica debe asumirse, entonces, como una dimensión del desarrollo humano, es decir, parte constitutiva y fundamental del ser humano, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, entre otras. En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que, según Bolívar (1998):

> …A mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento. (p.2)

Sin embargo, no basta con afirmar que la lúdica es una dimensión humana, se caería en una definición meramente genérica, por lo cual es necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión. En este sentido, la lúdica encarna la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan sólo uno de ellos.

Asegura Bolívar (1999) que “la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía” (p.3); lo que hay de común en este abanico es la

búsqueda de emoción placentera. Con Neef, citado en Bolívar (1998), se puede expresar que la lúdica debe ser concebida “no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa” (p.4). Esto es que el ser humano no sólo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético

Por su parte, el juego, según Huizinga, citado en González (2001) asume que:

> …en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazase para destacarse del mundo habitual. (p.26).

En otras palabras, es una función llena de sentido, pues en él hay algo que rebasa el instinto mediato de conservación que confiere un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo, por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.

Ahora bien, una preocupación general que se observa en el ambiente y dinámica escolar conduce a la búsqueda de la motivación del alumno desde un punto de vista más amplio, que no se limite al posible interés intrínseco de la matemática y de sus aplicaciones. Se trata de hacer patentes los impactos mutuos que la evolución de la cultura, la historia, los desarrollos de la sociedad, por una parte, y la matemática, por otra, se han proporcionado. Cada vez, va siendo más patente la enorme importancia que los elementos afectivos, la lúdica, puedan hacer que la persona asuma como una experiencia enriquecedora a la matemática.

Es claro que una gran parte de los fracasos matemáticos de muchos de los estudiantes tienen su origen en un posicionamiento inicial afectivo totalmente destructivo de sus propias potencialidades en este campo, que es provocado, en muchos casos, por la inadecuada introducción por parte de sus maestros. Por eso se intenta también, a través de diversos medios, que los estudiantes perciban el sentimiento estético, el placer lúdico que la matemática es capaz de proporcionar, a fin de involucrarlos en ella de un modo más hondamente personal y humano.

Asumir a la lúdica y el juego como la filosofía y el mecanismo que permitan acercar al alumno a la matemática no es una tarea imposible, más bien necesaria como una alternativa válida en la enseñanza matemática.

Ahora bien, reflexionar en relación a la pregunta que interroga por el fundamento de la realidad del mundo, del ser, es un problema que reviste cierta complejidad; además de ser un problema fundamental, ya que a partir de él se sustentan, en gran medida, una variedad de presupuestos filosóficos. De este modo, se debe entender que desde los primeros planteamientos filosóficos, la pregunta por el fundamento de lo existente ha emergido como una necesidad apremiante.

Desde las concepciones presocráticas, la cuestión que interroga por el fundamento, ha permeado la gran mayoría de los intentos por comprender al mundo y la realidad, lo cual ha sido una constante en todo sistema filosófico, independientemente de la diversidad de respuestas que se puedan dar al respecto.

En “Reflexiones acerca del sentido de las palabras” (1936), Borges cita a Novalis, para comentar que las palabras son portadoras, junto a su significado, de elementos connotativos y significados arbitrarios. “Existe, la significación usual, la etimológica y la figurada o insinuadora del ambiente. La primera suele prevalecer en la conversación con extraños, la segunda es alarde ocasional de escritores y la tercera es

costumbres de haraganes para pensar" (p.12).

El término lúdica proviene del latín "ludo" y traduce juego. Generalmente, el juego se asocia a diversión, recreación y alegría; es un término de múltiples acepciones semánticas y variadas interpretaciones polisémicas.

En el idioma español, la palabra juego indica unión y movimiento y puede operar como sustantivo o como verbo. En inglés a palabra "Play" se utiliza para señalar una actividad cuyo objetivo es la diversión o el entretenimiento, incluso con la creación; y "Game" evoca una imagen que se usa para señalar una competencia reglada, o un partido. Términos como "Gambol", "Frolic", "Romp" remiten a significados como juguetear o retozar. Términos como "Jocus", "Paidia" y "Ludus", según Caillois (1958), son utilizados para indicar maneras de jugar.

Gadamer (1999), señala que el término alemán correspondiente a lo lúdico es "Das spiel", el cual posee una serie compleja de asociaciones semánticas que no tiene correlato en español; usualmente asociadas al mundo del teatro y la conciencia estética. En este sentido el autor señala:

> El jugar está en una referencia esencial muy peculiar a la seriedad. Como dice Aristóteles, el juego es para distraerse. Mucho más importante, es el hecho de que en el jugar se da una especie de seriedad propia, incluso sagrada (p.144).

Para Gadamer, el jugador sabe que el juego no es más que juego, y que el mismo está en un mundo determinado por la seriedad de los objetivos. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es su referencia a la seriedad, sino la seriedad del juego mismo. El jugador sabe lo que es el juego; lo que no sabe es que lo sabe. De tal forma que el juego no es lúdico porque sea juego, sino porque en él, el sujeto se expresa emocional y simbólicamente.

El fenómeno lúdico ha sido tratado por algunos pensadores tales como Fink y Gadamer. Ya Heráclito postulaba que "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones;

cosa de un niño es el poder regio" (Gadamer, 1999).

A partir de lo anterior se podría afirmar que, si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si se puede desprender de su pensamiento una aproximación conceptual del mismo, ya que el logos, entendido este como principio activo y transformador de la realidad, es postulado por este como el fundamento de lo existente, como una acción originaria en la medida en que este es inmanente.

Desde esta perspectiva, el filósofo de Efeso inicia una tradición de pensamiento distinta a la mitológica, creativa y activa de fundamentar el mundo; pudiendo decirse que la filosofía Heráclito es una filosofía de la acción, del devenir y del juego.

Dentro de esta misma línea de pensamiento se pueden inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche. Hegel dice que el juego es la seriedad sublime y la única verdadera. Nietzsche (1972), señala "no conozco otro modo de tratar las grandes tareas que el juego" (p.17). Sin embargo, Kant considera que el juego posee solo una significación subjetiva lo que ha prevalecido en la estética y la antropología.

Por otra parte, Huizinga en Homo Ludens (1972) trata específicamente el juego en forma sistemática. En el señala su definición de juego y sus características esenciales, su trascendencia cultural en el desarrollo de los pueblos y sus relaciones con el mito. Huizinga señala:

> El juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, con un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y jubilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. Y se relega el juego a un papel secundario, ¿Qué pasará con los niños en el futuro? ¿Dónde aprenderán a acatar y cumplir normas? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario (p.117).

Al estudiar el fenómeno lúdico como experiencia sociocultural, se considera que hay que trascender la

experiencia y la objetivación empírica, teniendo que transitarse por senderos de la interpretación y la indagación reflexiva, para comprender la diversidad lúdica en una dimensión de la imaginación simbólica y en un sistema de relaciones intersubjetivas, en el cual ella es su manifestación.

Si se entiende que lo lúdico no es un acto cognoscitivo, y que por lo tanto no genera conceptos ni responde a una lógica formal y a una epistemología implícita. Lo lúdico es fundamentalmente expresión emocional y simbólica del sujeto. El concepto es la producción del pensamiento en relación con una realidad objetiva y el símbolo es la forma de expresión de la subjetividad y lo dado por la imaginación del ser humano. De esta manera, se entiende que la comprensión del fenómeno lúdico se debe abordar bajo un sistema de relaciones que involucre varios factores, que según Cassirer (1975), sería la comunicación y la interacción; dado que la acción lúdica es un acto de comunicación simbólica con el cual el sujeto busca el reconocimiento de su yo, es una expresión simbólica de la subjetivad del ser humano, y en cuanto símbolo se relaciona con el inconsciente y la emocionalidad.

La imaginación simbólica pone de manifiesto la proyección de un sentido en el plano de lo emocional y luego se apropia de un efecto externo para expresarse en función del juego. La relación entre lo subjetivo, producido por la imaginación, y lo externo, objeto de percepción, se sintetiza en el símbolo.

Esto quiere decir, de acuerdo con Díaz (2008), que en la interpretación del fenómeno lúdico se hace necesario distinguir las condiciones subjetivas de la imaginación que la formaliza como expresión simbólica y el contexto cultural y colectivo como referente de la representación simbólica contenida en las diferentes formas de expresión lúdica. Comprender la lúdica en su dimensión simbólica, implica por lo tanto remitirse al inconsciente, dado que todo símbolo es expresión de él.

Por otra parte, Fink (1996), considera que se hace necesario determinar el sentido del ser, a partir

de una condición óntica que revele la esencia del mismo. El juego es una entre muchas de las dimensiones de la existencia, pero que por sustentar esencialmente a la condición óntica, se considera un fenómeno esencial fundamental.

Según este autor, de lo que se trata es de comprender la apertura lúdica de la existencia humana hacia el fundamento lúdico del ser. Solo el juego, indica Fink, por poseer una serie de características muy particulares, puede cumplir una función fundamentativa en el plano ontológico. De lo que se trata es de restituir el lugar que lo lúdico tiene en la fundamentación de la realidad humana, su carácter de fenómeno fundamental de la existencia, como plantea Huizinga: "el hombre juega como niño, por gusto, por debajo del nivel de la vida seria, pero puede jugar por encima de este nivel (p.48).

Así mismo, Gadamer (1991), sostiene que la peculiaridad del juego reside en que este puede incluir en sí mismo a la razón, pero una racionalidad libre de fines externos, solo fines inmanentes. Lo que significa que cuando se juega con un fin, el juego deja de ser tal para convertirse en un ejercicio para algo.

De tal manera que al considerar el fenómeno lúdico como carente de objetivos externos, es lo que permite considerarlo como el fundamento de la experiencia del mundo. Para Gadamer, la actividad lúdica solo puede hallar su tarea en la representación, porque juagar es siempre una representación de carácter simbólico (p.151).

De manera que el verdadero ser del juego es la transformación en sentido simbólico, una construcción que se representa así mismo, como señala Fink: "el mundo lúdico no tiene lugar ni duración en la conexión real del espacio – tiempo, pero tiene su propio espacio interno y su propio tiempo interno (p.22).

Según este autor, el juego es un ámbito experiencial intersubjetivo propio y único de los seres humanos, una experiencia originaria y fundamentativa de toda creación humana. De allí que sea propicio pensar la esencial del mundo como juego, una acción simbólica que tiene

la pretensión de hacer presente, sensiblemente el mundo y la vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bolívar, C. (1998) **Aproximación a los Conceptos de Lúdica y Ludopatía**. Ponencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Borges, (1936): **Reflexiones Acerca del Sentido de las Palabras**. En revista Por Nuestro Idioma. Año1 N° 4. Abr/Mar. 1936. En Suplemento Radar Libros. Diario Página/12. 22/8/99

Caillois, R (1986) **Los Juegos y los Hombres, la Máscara y el Vértigo**, México, FCE.

Cassirer (1975), **Esencia y Efecto del Concepto de Símbolo**, México: Fondo de Cultura Económica.

Díaz, J. (2008) **La Estructura de la Emoción Humana**. Salud Mental. Agosto vol. 24. Nº 004. Instituto nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente. México

Enriz, N (2011) **Antropología y Juego**. Cuadernos de Antropología Social # 34

Fink, E. (1996). **Oasis de Felicidad**. UNAM. México,.

Gadamer, H. (1999) **Verdad y Método I**. Salamanca: Sígueme

González, C. (1990) Huizinga-Caillois: **Variaciones sobre una Visión Antropológica del Juego.** https://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978. Búsqueda realizada 11.06.2018.

Hegel, F (2006) **Fenomenología del Espíritu**; traducción de Manuel J. Redondo, Pre-Textos, 2006

Heidegger, M (1989) **Holderin y la Esencia de la Poesía**. Anthrops. Madrid

Heidegger, M (1996) **Introducción a la Filosofía**. Madrid.

Heidegger, M (2005) **La Idea de la Filosofía y el Problema de la Concepción del Mundo.** Herder. Madrid.

Holzapfel, C (2003) **Critica de la Razón Lúdica**, Trotta Barcelona

Huertas, J (2012) **El Juego como Problema Filosófico**. Cuestiones de Filosofía # 14. Colombia.

Huizinga, J. (1987). **Homo Ludens.** Madrid: Alianza

Hegel, F (2006) **Fenomenología del Espíritu**; traducción de Manuel J. Redondo, Pre-Textos, 2006

Heidegger, M (1989) **Holderin y la Esencia de la Poesía**. Anthrops. Madrid

Heidegger, M (1996) **Introducción a la Filosofía**. Madrid.

Heidegger, M (2005) **La Idea de la Filosofía y el Problema de la Concepción del Mundo.** Herder. Madrid.

Holzapfel, C (2003) **Critica de la Razón Lúdica**, Trotta Barcelona

Huertas, J (2012) **El Juego como Problema Filosófico**. Cuestiones de Filosofía # 14. Colombia.

Huizinga, J. (1987). **Homo Ludens.** Madrid: Alianza