




EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR DE LA SUBJETIVIDAD Y SU PRAXIS

THE GAME AS A THREAD FOR SUBJECTIVITY AND ITS PRAXIS

Mario Díaz Domínguez

Universidad Autónoma de Tlaxcala, Facultad de Filosofía y Letras, Tlaxcala, México.

 <https://orcid.org/0000-0001-9390-7979>, e-mail: mario.diaz.dominguez@uatx.mx

Recepción: 1 de junio de 2024 – Aceptación: 20 de agosto de 2024

Resumen

En un mundo acelerado y lleno de urgencia nuestra praxis se ha convertido en un reflejo de ese mundo. Adjunto a ello se ha construido una idea de subjetividad moderna científicista que pretende tener el control y el dominio sobre los fenómenos que le aparecen. Esto ha generado el desvanecimiento de algo inherente a nosotros: la participación con y en el mundo. Si la subjetividad asume que no domina las cosas ni a los otros sujetos, sino que participa con ellos en algo mayor, podemos pensar en una reconstrucción de otro tipo de praxis que no se impacienta, sino que se demora de manera prudente con las cosas y con los prójimos. Para pensar sobre tal temática, hemos recurrido al ámbito del juego, el cual, visto desde la fenomenología que hace Hans-Georg Gadamer, nos permite abrir otras sendas para pensar al juego como vía alterna que posibilite la transformación de nuestra praxis.

Palabras claves: Subjetividad, praxis, juego, participación, transformación.

Abstract

In an accelerated world full of urgency, our praxis has become a reflection of that world. Attached to this has been constructed an idea of modern scientific subjectivity that pretends to have control and dominion over the phenomena that appear to it. This has generated the fading of something inherent to us: participation with and in the world. If subjectivity assumes that it does not dominate things or other subjects, but participates with them in something greater, we can think of a reconstruction of another type of praxis that does not become impatient, but delays prudently with things and with others. In order to think about such a theme, we have resorted to the field of play, which seen from the phenomenology of Hans-Georg Gadamer, allows us to open other paths to think of play as an alternative way that makes possible the transformation of our praxis.

Keywords: Subjectivity, praxis, play, participation, transformation.

Introducción

Si tomamos en cuenta la importancia que tiene el juego para la vida diaria y sus posibles formas de comparecer, encontramos una vía de suma relevancia que es la posición fenomenológica de Hans Georg Gadamer respecto al juego. Allí se vierten distintos análisis que nos permiten *ver* un matiz diferente del juego, empero sobre todo de acercamiento a nosotros mismo a través de él. El juego se convierte entonces en un camino de acceso fenomenológico que descubra nuestro habitar en el mundo desde nuestra praxis, tanto moral como reflexivamente, pues a partir del juego podemos irnos desocultando y conociendo la estructura de nuestra situación como sujetos de praxis, aquí y ahora, en el mundo.

Si bien es cierto el juego ha sido considerado cosa banal, la intención de este escrito es demostrar cómo éste quita el velo, hasta cierto punto, del empoderamiento de la subjetividad moderna científica, la cual entroniza al sujeto como amo y señor de todo cuanto hay, siendo la medida cuantificable y calificable de las cosas y del otro semejante. La idea de tener un dominio y cálculo sobre lo aludido permite la sensación de dioses en la tierra y esto no es propio de aquello que somos y que estamos siendo en el mundo: finitud y límite. Por tal motivo, consideramos que la idea de juego gadameriana nos permite pensar una praxis diferente en torno a la subjetividad moderna científica, llevándola al plano de la prudencia y la participación con todo lo que hay. El juego es el espacio donde constatamos el modo de praxis que rige nuestro estar siendo en el mundo.

Lo primero que se pretenden en este trabajo es mostrar la no banalidad del juego, a saber, que no es una distracción del mundo que habitamos ni mucho menos una evasión de nuestra praxis cotidiana. Este primer momento nos ofrece un recorrido de la concepción de juego a través de diferentes autores que lo han problematizado de diversas maneras. La finalidad consiste en familiarizarnos con la vida y trayecto del *concepto juego*. La segunda parte consiste en ofrecer un horizonte más detallado y amplio de la idea de juego por medio del pensamiento de Hans-Georg Gadamer, pues con él, así como en algunos pensadores aludidos, el juego es plenamente transformador de nuestra propia praxis porque tiene un carácter autorreferencial y de conexión con la otredad. Hemos recurrido como hito central a la lectura de *Verdad y Método*, donde encontramos el apartado del juego como hilo conductor de la explicación que se pretende en este escrito. Así consideramos que podemos asomar lo que nos atañe en torno al problema fenomenológico del asunto mismo: la relación entre el juego, la subjetividad y la praxis.

Estos dos puntos nos permitirán cierto tipo de inferencia, para ir dando cuenta de cómo el juego cumple su verdadero objetivo, esto es, que siempre se está jugando en el mundo y, a su vez, se están mostrando los diferentes comportamientos de nuestra subjetividad. Si logramos hacer transparente esa situación, estaríamos dilucidando nuestra praxis en

el mundo, para pensar si es necesario continuarla o modificarla en algo más. Pues lo más inmediato que tenemos es nuestra praxis, ya que toda conciencia está condicionada por la conciencia inmediata de nosotros mismos: nuestra praxis en el mundo.

El juego al ser pensado de otro modo —fenomenológicamente— otorga otras vías de acceso a nuestra praxis para que podamos confirmar, negar o superar nuestra propia morada en el mundo, y hacer de él un lugar más habitable. Pues seguros estamos que el pensamiento radical es capaz transformar nuestra cotidianidad, y que ésta brinda un torrente vivencial al pensamiento para que él nunca esté vacío. Únicamente en esa unidad entre pensamiento y praxis es posible que el mundo, y aquél que lo piensa, tomen colores insospechados.

El juego y su relación con la subjetividad y la praxis

Hans-Georg Gadamer utiliza distintos ámbitos de reflexión para señalar que la subjetividad no es el centro de todas de las cosas, por ejemplo, recurre a la obra de arte para decir cómo participamos de ella, no dominándola ni mucho menos sometiéndola a nuestra individualidad. Lo mismo pasa con la historia y lo mismo ocurre con el lenguaje. El sujeto, apegado a la estructura científica, configura una imagen del mundo no adecuada y pertinente para su praxis, ya que al no poner en cuestión el pensar calculante imperante, su actuar deja de ser solidario para con los otros, generando un mundo hostil y ajeno a la permanencia de la vida.

Si logramos claridad acerca del comportamiento del sujeto en el juego por medio de su praxis, se hará patente que no posee la verdad absoluta, ni el control de la realidad; pues todos estamos inmersos en el gran juego del mundo, el cual no está bajo nuestro dominio, sino que estamos dentro de él a partir del tipo de praxis del agente. Si nosotros controláramos el juego, éste ya no sería un juego como tal, pues se perdería el rasgo primordial que es la participación, más no el control. Recordemos los versos del gran poeta Rainer Maria Rilke, con los que Gadamer abre *Wahrheit und Methode*:

*Solang du Selbstgeworfenes fängst, ist alles
Geschicklichkeit und läßlicher Gewinn-;
erst wenn du plötzlich Fänger wirst des Balles,
den eine ewige Mitspielerin
dir zuwarf, deiner Mitte, in genau
gekonntem Schwung, in einem jener Bögen
aus Gottes großem Brückenbau:*

*erst dann ist Fangen –können ein Vermögen, -
Nichts deines, einer Welt. (GW 1, epígrafe).¹*

Intentemos atisbar esos versos sobre *el balón que te lanzó una compañera eterna*: ¿Quién es esa compañera? Pues gracias a que me ha lanzado el balón yo puedo entrar en el juego para jugar, ya que de lo contrario no podría estar jugando. Ante tal cuestión no podemos responder con certeza quién o qué es esa compañera eterna, pero lo que sí podemos señalar sobre la pregunta es que nos pone en situación, nos colocó en el juego. La respuesta sólo apunta a un carácter inmemorial, es decir, *algo* que escapa a mi subjetividad. Quizá para Gadamer lo importante está en el ya estar jugando y no quedarse suspendido cavilando sobre qué lanzó el balón. También se puede pensar que el no tener respuesta sobre qué lanzó el balón es para recordarnos que no lo sabemos todo, pues dioses no somos. A nosotros nos corresponde la finitud y el límite de la comprensión. A partir de esto, podemos sólo saber lo que el juego nos permita saber para jugarlo, es decir, sus modos de operación en relación con nosotros.

Este aspecto nos permite demostrar el no conocimiento total y completo de todo lo que nos circunda en su origen. La subjetividad queda anclada en lo que estamos siendo, en este caso, al juego con la pelota lanzada. Está fuera de la subjetividad el dar cuenta y razón de qué o quién lanzó el balón. Esta enunciación de una subjetividad mitigada le sugiere a Gadamer distintos ámbitos de experiencia como lo es el paralelismo entre juego y obra de arte, empero en este caso únicamente nos centraremos en el juego para mostrar la manera en que éste actúa en nosotros.

El juego al no ser una trivialidad puede ser considerado como objeto de estudio y análisis, porque nos ofrece cierto conjunto articulado de cosas y personas para una misma finalidad. Es decir, que el juego puede ser considerado como un espacio de reunión para el encuentro y el vínculo entre cosas y sujetos. El juego es el transcurrir de todo ello. Sin embargo, Nicola Abbagnano nos ofrece otra consideración del juego, el cual puede verse

.....
 1 En tanto no recojas sino lo que tú mismo arrojaste,
 Todo no será más que destreza y botín sin importancia;
 sólo cuando de pronto te vuelvas cazador del balón
 que te lanzó una compañera eterna,
 a tu mitad, en impulso
 exactamente conocido, en uno de esos arcos
 de la gran arquitectura del puente de Dios:
 sólo entonces será el saber-coger un poder,
 no tuyo, de un mundo.

como: “Una actividad u operación que se ejerce o se sigue sólo con miras a sí misma y no por el fin a que atiende o por el resultado que produce” (*Diccionario de filosofía* 628). Si consideramos esta asunción, el juego pone en un hacer al sujeto, es decir, en un llevar a cabo algo, pero este hacer o llevar a cabo no es a capricho del sujeto sino al proceso del juego mismo. No obstante, en la cotidianidad lo que nos interesa del juego es su resultado, esto es, la victoria del sujeto sobre el otro. Si el juego no tiene como teleología el resultado, ¿por qué nos hemos centrado sólo en ello? Una posible respuesta es que habitamos en una sociedad de productos y resultados, de competición, esto es, que toda praxis lleva la finalidad de obtener algo a cambio por ese hacer. No nos demoramos en el goce o disfrute del juego mismo, de su realización, sino que eso queda eclipsado por el logro final, por una actitud de competencia que desdibuja al otro y me afirma sobre él. Este punto Abbagnano lo refuerza citando a Immanuel Kant: “El juego es una ocupación por sí misma placentera y no tiene necesidad de otra finalidad” (628).

En el ámbito de la pedagogía el juego es un tema bastante mencionado en autores como Friederich Fröbel donde el juego es la condición de posibilidad tanto biológica como intelectual para el aseguramiento del organismo. Esto es de suma relevancia porque el juego no es visto aquí como el ámbito de diversión del infante, sino como aquello de lo que dependerá su relación con la otredad. En suma, el juego es una formación para la vida y las relaciones que ésta conlleva. De esta manera se asegura que el niño se vaya comportando de una mejor manera en el mundo. La idea es que el juego le construya una praxis que potencie tanto sus propias capacidades como también las de los demás en la medida que interactúan jugando. El juego, como formación paulatina del niño, le va dando a conocer la importancia del otro como parte de él. Si esto es así, en la edad madura sabrá que no sólo existe su capricho o sus quereres individuales, sino que eso está en juego con los deseos de los otros; de este modo, él tendrá que pensar cómo interactuar con la diferencia, pero al mismo tiempo en unidad con los demás.

Por otra parte, pensadores como Herbert Marcuse coloca al juego como aquello en lo que debería convertirse el trabajo, o sea, que el trabajo capitalista, que subyuga y desaparece las cualidades del hombre y la naturaleza, debe ser transformado por medio de una praxis liberadora para que el trabajo sea como un juego, el cual nos otorgue el libre desarrollo de todas nuestras capacidades y la realidad sea transformada. Recordemos que en *Eros y Civilización* en el capítulo IX, Marcuse hace cierto tipo de seguimiento a la estética de Friedrich Schiller en relación con el juego como actividad liberadora para un sujeto avasallado y enajenado, ya que el juego es el paso de la belleza a la libertad. Se alcanza la liberación del sometimiento externo e interno en la medida que jugamos y vamos conociendo las reglas del juego, pero sobre todo vamos conociendo cómo se nos permite ejecutar algo a través de

esas reglas. De esta manera, el mismo juego puede irse modificando en tanto que nosotros vamos jugando.

El impulso del juego es el vehículo de esta liberación. El impulso no aspira a jugar «con» algo; más bien es el juego de la vida misma, más allá de la necesidad y la compulsión externa —es la manifestación de una existencia sin miedo y ansiedad, y así, es la manifestación de la libertad misma— (*Eros y civilización* 174).

Como podemos darnos cuenta, la idea de juego, por medio de estas puntualizaciones, va perdiendo su carga de banalidad o mero aspecto de divertimento. El juego es un ámbito bastante serio que produce una transformación de nuestra praxis y, por ende, de nuestro comportamiento como sujetos en el mundo. Conviene reparar en esa parte donde señala Marcuse que *el juego no se trata de jugar con algo o con alguien*, porque no estamos imponiéndonos sobre la otra persona que es parte del juego, no se trata de una lucha de sujetos, sino que el juego es algo que va más allá de nuestros propios intereses: el juego como búsqueda de libertad. El juego convierte nuestra praxis en conciencia de nosotros mismos: Nos dice Marcuse:

La transformación de la fatiga (el trabajo) en juego, y de la productividad represiva en “despliegue” —una transformación que debe ser precedida por la conquista de la necesidad (la escasez) como el factor determinante de la civilización (179).

Continuando con este lacónico recorrido sobre el juego, recordemos que también es tema de Ludwig Wittgenstein (*Los cuadernos azul y marrón*), cuando apela a los juegos lingüísticos para señalar cómo los lenguajes diversos están apegados a ciertas reglas contextuales del propio uso de la lengua, pues ésta es la realización de un modo de vida, la cual puede constarse en su aplicabilidad artística, científica, histórica, etcétera. Estamos ante la imperiosa necesidad de la identificación de múltiples juegos del lenguaje, que nos otorgaría múltiples formas de praxis, y al igual que el juego, el uso lingüístico queda supeditado en significación por el marco cultural donde se realiza.

Las diversas formas de ser sujeto dependen de las distintas maneras de los juegos lingüísticos, esto nos da paso a pensar que no existe una sola forma de ser sujeto de praxis, antes bien se trata de la manera en cómo nos relacionamos con nuestro contexto familiar, social, político y religioso; pues de ello depende la carga axiológica que tenemos el mundo y la manera en que actuamos sobre él. La subjetividad se construye a partir de estos juegos, los cuales regulan la acción humana, éstos condicionan nuestro saber del significado de las palabras por medio de la praxis social y del uso que el interlocutor haga de ésta.

No podemos dejar pasar por alto en este recorrido que Eugen Fink (*Spiel als Weltsymbol*) remite a Heráclito para hablar también del juego: “αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεττεύων παιδός ἢ βασιληῆ” (DK 22 B 52).² Para Fink, el juego trata de algo cósmico, como si el universo tuviese una presencia lúdica. Entiéndase aquí lúdico como formación de algo. El juego no sólo se remite a individualidades subjetivas, sino al movimiento de la propia existencia en dirección a la totalidad, por ello es símbolo del mundo. Es allí donde yace el problema de la existencia que se juega. La subjetividad y sus relaciones con la otredad quedan instauradas dentro del juego y su praxis vital.

Como puede verse, la tematización del juego no es algo emergente y ha sido tratada de diferentes maneras y desde diversos campos reflexivos a través de una pléyade de importantes pensadores. Se ha venido mostrando cómo el juego nos ofrece principalmente un modelo de racionalidad y también una propuesta de libertad en relación con nuestro medio. Empero, el punto central se ha enfocado en el señalamiento de que la subjetividad no es la diosa que rige los hilos de todo lo existente, sino que es parte de algo más grande que la supera y la supedita a otros ámbitos de relación. Si esto es así toda praxis queda abrazada inherentemente a la idea de juego que tenemos y al modo en que participamos de él.

Aproximaciones fenomenológicas gadamerianas en torno al juego

Cuando nosotros participamos en un juego no somos dueños de él, sino que el juego es algo que acontece y somos llevados, a conciencia o sin ella, al movimiento del juego mismo. El juego nos toma y nos hace ser partícipes de él. El juego no es únicamente algo subjetivo, sino que toda subjetividad es una parte dentro del juego. Éste tiene cierta parte de autonomía sobre el sujeto, porque no puede hacer lo que a él le plazca, antes bien debe sujetarse a las reglas del juego, pues éste tiene de alguna manera un movimiento propio donde nosotros estamos insertos en él, porque nos interpela de diversas formas. A propósito de esto nos dice Jean Grondin:

Lo que se afirma no es nunca el juego autónomo de los jugadores, sino la autonomía del juego mismo. Gadamer habla de una primacía del juego frente a la conciencia del jugador. La subjetividad juega sólo correctamente cuando entra en el juego, es decir, cuando se somete a la ley del juego [...] el verdadero sujeto del juego es el juego mismo, que atrae a los que participan en él y los introduce en su realidad lúdica (*Introducción a Gadamer* 67).

² *Die Zeit ist ein Knabe, der spielt, hin und her die Brettsteine setzt: Knabenregiment!* (El tiempo es un niño que juega y desplaza los dados; de un niño es el reino).

Podemos percatarnos de que el juego no es producto de nuestra subjetividad, sino que vamos siendo en él. Hay una relación del sujeto con el juego, no solamente activa, tampoco meramente pasiva, sino una voz media, tal como los verbos griegos y latinos, donde la participación siempre es en término medio, es decir, la participación del sujeto en relación con el verbo, que en este caso es *jugar*. La voz media es el uso del verbo que describe al sujeto como participando en los resultados de la acción. Se trata del agente interesado en la acción.

Hemos venido marcando con énfasis alrededor de este escrito que el juego exige ser pensado con mayor seriedad, pues la importancia de su aparecer impele y hace transparente modos de praxis. También hemos marcado que generalmente solemos escuchar la palabra juego y de súbito pensamos que es un pasatiempo o un relajamiento en algún momento de nuestra vida; sin embargo, Gadamer no lo piensa de esa manera. Él nos ofrece las siguientes consideraciones respecto al juego:

Si atendemos al uso lingüístico del término “juego”, considerando con preferencia los mencionados significados metafóricos, podemos encontrar las siguientes expresiones: hablamos de juegos de luces, del juego de las olas, del juego de la parte mecánica en una bolera, del juego articulado de los miembros, del juego de fuerzas, del “juego de las moscas”, incluso del juego de las palabras. En todos esos casos se hace referencia a un movimiento de un vaivén que no está fijado a ningún objeto en cual tuviera su final [...] El movimiento que en estas expresiones recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición (*Verdad y Método* 146).

Si revisamos con cuidado esta consideración gadameriana respecto al juego, podemos afirmar que la existencia es un juego. Escandaloso es oír tal juicio, si por juego entendemos diversión o entretenimiento. En nuestra cotidianidad solemos escuchar la expresión: *Esto es serio y no es un juego*. Tal enunciado señala que partimos de la idea de que todo aquello que no sea juego es digno de atención, y aquello que es juego es cosa baladí. Sin embargo, Gadamer nos muestra que la estructura del juego está en movimiento, y éste genera cambios inesperados, variaciones insospechadas en todo aquel que participa del juego. Nuestra existencia se va metamorfoseando en la medida que se va adentrando al juego.

Es cierto que la conciencia común niega al juego su seriedad y gravedad, y esto es porque no soporta lo inesperado para su vida, es decir, que en el juego pueden suceder cosas que uno no había contemplado, y lo que comúnmente se espera es actuar sin alteraciones; tener cierto control sistematizado que nos permita experimentar la sensación de seguridad en la vida. Sin embargo, así como en el juego, la vida presenta cambios drásticos, que no dependen de uno mismo, y esto produce cierto pavor e incluso miedo. Esto es generado por la pérdida de seguridad de nuestra existencia en el mundo.

En nuestra cotidianidad creemos que estamos listos para recibir sobresaltos o alteraciones en nuestras vidas o jugadas inesperadas, pero realmente no es así porque solemos aceptar lo aludido sólo en vaivenes de un partido de fútbol, en un juego de cartas, en cualquier juego de mesa, empero no queremos aceptar que eso mismo que sucede en el juego pueda ocurrir con nuestra existencia. Regularmente, decimos: *¡Ha concluido el juego! Bueno, pues, ya me distraje un lapso de tiempo, ahora sí, pasemos a la realidad, pasemos a hacer cosas más serias, es decir, de nuevo a la vida.* Nótese la escisión que tenemos entre juego y vida. Sin embargo, hemos venido señalando que tal separación no existe.

Si prestamos atención a la propia vida y la manera en cómo se nos manifiesta, nos daremos cuenta de que se nos hace presente como un juego. Cuántas veces nos han sucedido cosas que llamamos extrañas y las llamamos así porque nos creíamos seguros y firmes con lo que estábamos haciendo, esperando un resultado que no podría ser alterado. Sin embargo, cuando ese resultado esperado no llega, solemos decir: *Pero, qué pasó. Hice todo lo que tenía que hacer, todo iba bien y de repente todo cambió y las cosas no salieron como yo esperaba.* Acto seguido, sufrimos por ello.

Esta situación es semejante a lo que ocurre cuando estamos jugando y estamos dentro del juego. Repentinamente las cosas dan un giro inesperado a lo que ya estábamos esperando. Esos vuelcos nos generan confusión y atolondramiento, pues en el fondo está la pregunta: ¿Cómo pueden ocurrir situaciones sin que yo las haya provocado o sin que me haya dado cuenta? El juego nos saca de la creencia del autodomínio y control, y hace que nos cuestionemos la praxis que hemos estado llevando a cabo. Se genera una dislocación de nuestra subjetividad y su comportamiento, que exige ser repensada y, por lo tanto, se sugiere otro tipo de acción que permita volvernos a meter en el juego, pero ahora de distinta manera. Así surge una nueva praxis.

Este mismo modelo sucede con nosotros en el mundo de la vida cuando no nos detenemos a pensar sobre cómo estamos ejecutando nuestra existencia. Aquí se arrojan dos cuestiones, la primera tiene que ver con el no enseñoramiento de la subjetividad, por ejemplo, no tenemos potestad ni de la muerte, ni de nuestro propio nacimiento, ni conocemos con certeza las consecuencias de una toma de elección; la segunda tiene que ver con el desconocimiento del origen de mí de mí propia praxis. En ambos casos el juego disloca la idea inquebrantable de la subjetividad.

Ese movimiento que caracteriza la propiedad del juego es el que acontece en nuestro existir, pues no hay una meta específica que guíe el movimiento, incluso si la hubiera ésta iría cambiando en su transcurrir. Señalar que la vida es un juego significa decir que ésta no está en nuestro dominio ni mucho menos que es algo controlable. Sin embargo, esta idea es demasiado chocante cuando hemos llevado una praxis que dicta lo contrario, en

donde hemos creído que somos el centro y amo de la realidad. La dificultad de asumir el acontecimiento es la problemática de aceptar que sólo participamos del juego dentro de su movimiento, y que no sabemos hacia dónde nos conduce. Nos dice Gadamer:

El movimiento de vaivén es para la determinación esencial del juego tan evidentemente central que resulta indiferente quien 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 (*Verdad y método* 146).

Cuando nos detenemos en la cita gadameriana nos percatamos que el movimiento no tiene una teleología para la individualidad del sujeto, porque el movimiento es del juego, no del sujeto. Además, el juego no puede tener un fundamento porque si esto fuera así, el juego no sería el movimiento, sino que tendríamos que buscar qué es lo que mueve al juego, y esto nos podría conducir a pensar nuevamente que somos nosotros la causa, y de nuevo volvemos a entronizar la subjetividad. No obstante, hemos visto que es el propio juego que se pone en su propio movimiento. No se trata de salirnos de la participación que tenemos en el juego, sino más bien de adentrarse cada vez más en él. Jugarlo mejor, esto es, dejarse guiar por su movimiento.

Seguramente la sensación de no controlar el juego nos lleva a la idea de salirnos del juego, empero eso sería salir de la vida. Lo que corresponde, entonces, es internarnos y participar de este juego sin cesar, hasta que la finitud nos encuentre, es decir, hasta que el propio movimiento del juego elimine nuestra participación. No obstante, si pensamos que es el juego el que termina y no nosotros, estaríamos renunciando a nuestra finitud y al movimiento incesante del juego. Sin embargo, en el fondo está el deseo latente de no dejar nuestra participación en el juego, nadie quiere salir de él: ¿Acaso no volvemos a empezar cuando *termina* el juego de la baraja, el domino, la reta de fútbol, etcétera? ¿Acaso no estamos siempre empezando aquello que creíamos ya terminado? Gadamer nos dice:

El modo de ser del juego no es tal que, para que el juego sea jugado, tenga que haber un sujeto que se comporte como jugador. Al contrario, 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 (*Verdad y método* 146).

Tal como hemos visto en la primera parte de este escrito, la voz media no quiere decir que la acción recae solamente en el sujeto, ni que el sujeto realiza la acción sin más; esto no

significa que no hay ninguna acción en él, sino que ésta es de participación con algo, así el sujeto tiene cierto grado de acción, pero no absoluta; pues no todo depende de él. Si asumimos esta postura podríamos tomarnos en serio el juego, y de esa manera se develaría el ocultamiento de nuestra praxis que siempre está siendo mediada por algo. Nunca jugamos solos, pues al jugar con los otros, sabiendo que todos somos participantes, es impensable reducir al otro a cosa u objeto. El juego es la conexión de intersubjetividades y con ello praxis diversas vinculadas. Sobre este punto nos dice Santiago Guervós: “El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como si fuera un objeto, ni tampoco que se entienda a partir de la reflexión subjetiva del jugador” (*Hans-Georg Gadamer (1900-)* 33).

Ahora bien, no sólo hemos cosificado al otro sujeto desde una subjetividad científica, sino también que puede pensarse al juego como mero objeto. Si nuestra actitud ante el juego es objetualizarlo es que estamos irguiendo la subjetividad sobre el juego y esto no es así, porque el juego no deja controlarse por más que lo queramos y, si creemos que llegamos a controlar el juego, eso sería hacer trampa, pues se trata de dejar ser al juego. No obstante, nuestra praxis competitiva nos impele a pensar que la finalidad de cosificar el juego consiste en dominarlo para a la postre salir victorioso. Esto significa no aceptar mi papel de participante del juego, sino de dueño. Empero, ¿acaso puede hablarse de juego si nosotros nos enseñoreamos de él?

Lo relevante no es la autonomía de los jugadores respecto al juego, sino la autonomía que tiene el propio juego. No somos la base ni el cimiento del juego. Nuestra función es jugar, tomar la pelota que nos fue lanzada para irnos percatando cómo el juego va apareciendo en su movimiento. En la medida en que nos adecuamos al juego, participamos de mejor manera en él. Comprender el juego es adherirme a él, escucharlo y no forzarlo a mi deseo. El juego congrega a todos los participantes y estamos siendo movidos por el juego mismo. Por eso se dice que el juego es el sujeto mismo. Gadamer nos menciona lo siguiente:

Todo esto permite destacar un rasgo general en la manera como la esencia del juego se refleja en el comportamiento lúdico: todo *jugar es un ser jugado*. La atracción del juego, la fascinación que ejerce, consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores. Incluso cuando se trata de juegos en los que uno debe cumplir tareas que él mismo se ha planteado, lo que constituye la atracción del juego, es el riesgo de si “se podrá”, si “saldrá” o “volverá a salir”. El que tienta así es en realidad tentado. Precisamente las experiencias en las que no hay más que un solo jugador hacen evidente hasta qué punto el verdadero sujeto del juego no es el jugador sino el juego mismo. Es éste el que mantiene hechizado al jugador, el que le enreda en el juego y le mantiene en él (*Verdad y Método* 149).

¿Qué significa que el juego saca de nosotros un tipo de comportamiento? ¿Acaso el juego muestra la praxis que realizamos en el mundo? Por supuesto que sí. Cuando nosotros estamos jugando cualquier juego, nuestro temperamento o carácter queda constatado y revelado ahí. Es decir, que el juego pone a la luz nuestras inquietudes, nuestros corajes, nuestros anhelos de ser vencedor, las frustraciones de ser vencido, la solidaridad, la trampa, la alegría, el goce, el dolor. Todos estos estados van siendo despertados en la medida en que el juego se desenvuelve y nosotros lo jugamos. Si nos detenemos a pensar, el juego es quien está mostrándome a mí mismo quién soy en diferentes momentos de la vida, quiénes somos y cómo nos comportamos en el mundo con los otros y a partir de qué praxis lo hacemos.

Cuando solemos pedir disculpas por nuestras reacciones violentas dentro del juego o cuando abrazamos al otro con júbilo porque el juego nos favoreció estamos ante la expresión: *jugar es un ser jugado*. Por ejemplo, decimos en la derrota cuando nos ponemos iracundos: “discúlpame, el juego me sacó de mis casillas” o, también, podemos llegar a compartir la tristeza del vencido, lo cual nos muestra el sentimiento de empatía. El juego es, en suma, un acceso para conocernos a nosotros mismos.

Cuando el juego se adueña de nosotros es cuando suele mostrarse aquello que somos. Si nuestra actitud es la de no jugar, en el sentido de no seguir las reglas del juego, tengamos por seguro que también se nos está revelando una actitud de nosotros mismos. A tal grado que, cuando queremos dominar el juego y éste no lo permite, llegamos a proferir que el juego está mal. Preferimos acusar al juego que vernos a nosotros mismos derrotados. Esto porque habitamos un mundo lleno de competitividad, por eso tememos jugar; pues nadie quiere arriesgarse a verse vencido, todos queremos la sensación de ser señor del juego y de los demás jugadores. Sin embargo, cuando reducimos el juego sólo a la mirada del *vencedor*, ahora sí, lo convertimos en una trivialidad. Pero eso es muestra de una praxis competitiva y deseosa de trono por el placer de llegar a pensar que controlamos todo; ya que desde esa óptica nos parece inaudito el ser vencidos. Esto es, no aceptamos la idea de que hay algo que nos sobrepasa. ¿Acaso no es también parte del juego el perder alguna vez?

Conocemos la expresión latina *errare humanum est*, equivocarse o fallar es normal, el error es de humanos; empero reconocer que uno se equivocó ya no lo es tanto. Pareciese un completo desatino, que si el fallo es parte de nuestro obrar humano no sea aceptado con cabalidad y neguemos el error o lo ocultemos. Este tipo de acción muestra, en relación con el juego, el no asentimiento del equívoco y preferimos no jugar que aceptar un error dentro del juego por nuestra parte. La no aceptación del fallo como algo natural a nuestra praxis nos impide jugar, pero muchas veces se prefiere no jugar a asumir el error en nuestra vida. Si esto es así, no dejamos guiarnos por el juego, sino que salimos de él, huimos de él

para no vernos a nosotros mismos en una situación desfavorable, porque el jugador experimenta el juego como una realidad que le supera.

Estamos ante una autorrepresentación del movimiento del juego, porque éste provoca que cada jugador se mire por medio del juego: al representarnos en él se muestra, a los demás y a nosotros mismos, algo que desconocíamos de nosotros. Incluso la potencia del juego es tan grande que alcanza al propio espectador. Éste está también jugando de otra manera, quizá de una forma vigilante, quizá de apoyo sano o malsano al jugador. Lo que interesa aquí es el alcance que el juego tiene, que incluso envuelve al otro que no está centralmente jugando, pero si está dentro del juego de otro modo. Nos comprendemos todos en el juego si aceptamos jugar realmente. El juego nos permite lograr una unidad, pero también deja ser a las particularidades dentro de él. Gadamer considera que esta idea de juego nos eleva a un orden distinto de comprensión:

La entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo. La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar (*Verdad y método* 151).

Como podemos darnos cuenta el juego nunca es un simple objeto, antes bien actúa en aquél que participa del juego, incluso si eres espectador. En el juego surge un alargamiento de nuestro modo de ser, que nos dice algo de nosotros. No olvidemos, que el juego tiene primacía sobre la conciencia de cualquier jugador. Y algo muy importante del juego es que nos pone ante la alteridad, ante el otro que no soy yo, para vérmelas con él dentro del juego. El juego visibiliza al otro, lo pone delante nuestro. Estamos ante la posibilidad de conocer al otro porque somos con él en el juego.

La alteridad comienza a dejarme de ser extraña e indiferente, pues por medio del juego el otro se nos va manifestando, haciéndose cada vez más familiar. Pues el juego exige la participación del otro, nos percatamos de su presencia a través del movimiento del juego. De esta manera, comenzamos a tener una praxis diferente con la otredad. Una más propia y humana, donde no buscamos someter al otro, sino participar adecuadamente en el juego con el otro. Esto es, que voy descubriendo, paulatinamente, lo que implica y exige estar con este otro que no soy yo.

Sabemos lo que es el juego en la medida que lo jugamos, pero lo que no conocemos es que hay una relación previa con él, es decir, sin jugar a conciencia, de cierta manera, ya estamos participando de él, aunque sea de manera indirecta siempre estamos jugando, pero esto nos parece extraño e ininteligible. Es decir, lo que en un primer momento era desconocido del

juego se va haciendo conocido por medio del juego mismo. Esto es lo que nos da el carácter de extrañeza del juego al inicio, pero va tomando otro aspecto familiar en su fluir.

Estamos ante una comprensión que se mueve entre la familiaridad y la extrañeza del jugar. Por un lado, familiar por lo que capto de ese mostrarse del juego y lo que voy conociendo de él y de nosotros mismos y de los otros; por otra parte, extrañeza porque no termino de captar la totalidad del movimiento del juego, ni el conocimiento pleno de nosotros mismos, ni la seguridad del movimiento del otro en el juego. Sin embargo, esta oscilación nos despierta ante la vida, porque no podemos pensar que la conciencia deja en claro todo el juego, o, que llegamos a conocerlo absolutamente para dominarlo; sino más bien, que en la medida en que participamos del juego nuestra praxis se nos va haciendo más familiar, pero no del todo porque siempre nos queda algo de extraño.

La extrañeza continuamente está ahí, porque ésta no permite que el juego se termine; sino más bien, que la extrañeza se vaya convirtiendo en familiaridad, se vaya robusteciendo cada vez más, pero sin que todo sea familiar por completo. La finalidad del juego es que no concluye, pues no tiene un fin como tal por ser puro movimiento. La extrañeza es esa apertura que el juego nos presenta para que nosotros juguemos una y otra vez. La apertura nos permite tener una mirada más amplia, pero a su vez nos muestra también los límites de nuestra praxis.

Los límites de la praxis son el recordatorio constante de que no somos ningún dios. Éstos se nos hacen presentes en nuestra ejecución en el mundo. Desde el hecho de que tengo al otro enfrente mío. Desde aquí podemos decir, que los límites de la praxis son los límites que tenemos ante el mundo. Por ende, Gadamer menciona que: “Praxis es un comportarse y actuar con solidaridad. La solidaridad es la condición decisiva y la base de toda razón social. Hay una frase de Heráclito, el filósofo «que llora»: el logos es común a todos, pero los hombres se comportan como si cada uno tuviera su razón privada. ¿Tiene que seguir siendo esto así?” (*La razón en la época de la ciencia* 57).

Conclusiones

Lo que se ha mostrado en este trabajo es un cuestionamiento de la subjetividad que se coloca como núcleo de todas las cosas, y muestra una praxis bastante alejada de la convivencia solidaria de unos con otros. Para ello hemos planteado en un primer momento la importancia del juego y su relación con la subjetividad y la praxis, a partir de ahí se ha venido desglosando que la subjetividad queda disminuida, porque no puede responder acerca del origen del juego, ni mucho menos puede controlarlo a sus criterios. El juego se convierte entonces en la posibilidad de una praxis distinta del sujeto y también en la construcción de una subjetividad distinta.

Nos hemos acercado al pensamiento de Hans-Georg Gadamer para mostrar que el juego es el ámbito de mayor seriedad, ya que nos hace patente no sólo lo que vamos siendo nosotros dentro del juego, sino también la manera en que nos relacionamos con los otros y el tipo de participación que tenemos en el juego. Estas aproximaciones fenomenológicas gadamerianas respecto al juego nos han permitido dar cuenta, que nuestra praxis tiene límites y éstos están articulados con los límites de los demás y viceversa. Que el juego pone a la luz el tipo de racionalidad que nos mueve en el mundo y con ello el tipo de actitudes que nos motivan a actuar. El juego como algo transformador de la subjetividad y como apertura constante a siempre poder comenzar otra vez. Y, sobre todo, saber que siempre somos partícipes del juego y no dueños de él.

Mostrar que el juego no es una competición nos ha permitido pensar en la posibilidad de que la praxis no tiene que ser competitiva, pues esa no es la finalidad del juego, sino el descubrimiento de lo que somos y lo que hacemos en el mundo. Dado que el juego desoculta mucho de nuestro comportamiento no sólo se queda ahí, sino que también nos permite una liberación de ese comportamiento. Empero esto es posible si consideramos al juego como una obra en apertura de una constante construcción. Dejarse llevar por el vaivén del juego y no forzarlo desde la subjetividad conduce a un giro transformador de libertad.

El participar del juego es un dejarse ser jugado, es decir, que el juego se apropia de los jugadores, y es ahí donde el juego pone en interacción a los unos con los otros, no como meros rivales sino como parte de algo mayor que es el juego. De esta manera, los sujetos están prendado del juego y no son sin él. El juego les interpela y los hace moverse dentro de él participando del acontecimiento. Así se muestra la primacía que tiene el juego sobre toda subjetividad y también que el sujeto central es el juego y no los participantes. Esto es en demasía importante porque brotan los límites de la subjetividad y, por ende, de su praxis.

Si tenemos en diáfano esto podemos pensar que es posible otra praxis a partir de la idea de juego. Por lo tanto, una praxis solidaria puede surgir en la medida que la subjetividad es pensada de otra manera, es decir, una subjetividad que está dentro de un juego siendo vinculada para un nuevo florecimiento que sigue y está en espera.

Referencias

- Abbagnano, Nicola. *Diccionario de filosofía*, FCE. 2010.
- Diels, Herman. *Die Fragmente der Vorsokratiker, griechisch und deutsch*. Vol. I. Weidmannsche Buchhandlung, 1912.

- Fink, Eugen. *Spiel als Weltsymbol* (Gesamtausgabe 7). Karl Alber, 2010.
- Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método I*. Sígueme, 2005.
- . *Wahrheit und Methode*. Mohr Siebeck, 2010.
- . *La razón en la época de la ciencia*. Alfa, 1981.
- Guervós, Santiago. *Hans-Georg Gadamer (1900-)*. Ediciones del Orto, 1997.
- Grondin, Jean. *Introducción a Gadamer*. Herder, 2003.
- Marcuse, Herbert. *Eros y Civilización*. Sarpe, 1983.
- Wittgenstein, Ludwig. *Los cuadernos azul y marrón*. Tecnos, 2009.