

Fair Play

REVISTA DE FILOSOFÍA, ÉTICA Y DERECHO DEL DEPORTE
www.upf.edu/revistafairplay

Juego, luego existo: El existenciario del jugar

Mafaldo Maza

Universidad Autónoma Chapingo, México

Citar este artículo como: Mafaldo Maza (2021): Juego, luego existo: El existenciario del jugar, *Fair Play. Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*, vol. 19, p.48-77

FECHA DE RECEPCIÓN: 16 de Junio de 2020
FECHA DE ACEPTACIÓN: 29 de Febrero de 2020

Juego, luego existo: el existenciario del jugar

Mafaldo Maza

Universidad Autónoma Chapingo, México

Resumen

El juego como actividad humana es autotélica, vivencial y el jugar es una acción existencial para arrojarse a la vida, encontrar sentidos y significados para comprender el acontecer de la cotidianidad. Desde este horizonte se plantea que el juego ha sido y es una actividad que expresa situaciones y circunstancias para ser y existir, con base en lo cual, se plantea el existenciario del jugar. Para fundamentar la propuesta se analiza el concepto y características de lo que es el juego para algunos filósofos, así como también reflexionar sobre la fenomenología del cuerpo y la corporalidad; con ello, enfrentar el reto de plantear el jugar como actividad experiencial, existencial y vivencial, desde la cual podemos aprender a vivir y a ser.

Desde esta perspectiva u horizonte, el jugar es una intervención en el mundo, y también una interpretación de la dinámica que provoca el juego en la relación de los participantes, estrecha sus lazos y promueve la acción y reacción del ser para responder a las necesidades del juego y para apropiarse de cualidades que con la práctica se van manifestando en actitudes promotoras de extender las cualidades del ser mismo. Jugar es una apertura a la vida, un arrojarse a la propia existencia, un otorgarse a sí mismo la oportunidad de ser.

Palabras clave: existenciario, jugar, juego, fenomenología, corporalidad.

Abstract:

The game as a human activity is autotelic, experiential, and playing is an existential action to throw oneself into life, find meanings and meanings to understand everyday events. From this horizon it is stated that the game has been and is an activity that expresses situations and circumstances to be and exist, based on which, the existential of playing is proposed. To support the proposal, the concept and characteristics of what is the game for some philosophers are analyzed, as well as reflecting on the phenomenology of the body and corporality; with it, face the challenge of considering playing as an experiential, existential and experiential activity, from which we can learn to live and to be.

From this perspective or horizon, playing is an intervention in the world, and also an interpretation of the dynamics caused by the game in the relationship of the participants, it strengthens their ties and promotes the action and reaction of the being to respond to the needs of the play and to appropriate qualities that with practice are manifested in promoting attitudes to extend the qualities of being itself. Playing is an opening to life, a throwing oneself into existence, a granting oneself the opportunity to be.

Keywords: existential, play, game, phenomenology, corporality.

1. Introducción

Desde la reflexión y el análisis de la relevancia del juego y del jugar por su naturaleza autotélica, se realiza una interpretación sobre la oportunidad siempre abierta del jugar como una actividad voluntaria que busca más que otra actividad humana divertirse, sentir gozo, alegría, placer; jugar con uno mismo, es descubrir en el preciso momento de la dinámica lúdica y agónica un espacio para arrojarse, para atreverse, para aprender a ser y vivir. Es importante mencionar que la palabra en inglés -play- se asocia con el jugar, ya describe de inmediato una actividad, una acción, una reacción, por lo cual, al escribir en castellano la palabra juego más que verlo desde una definición específica para identificar un tipo de competencia o juego, propongo que la veamos desde su verbo jugar, que al igual que el play, ya nos invita a verla como una actividad, como una acción.

El jugar a lo largo de la historia ha permeado todas las actividades humanas de una manera u otra, en todas las civilizaciones y culturas el jugar, el juego, es una manera de entender la época, la idiosincracia, la visión de ver la vida y el mundo. Siempre importante en el debate por no parecer una actividad humana de relevancia y luego en la actualidad muchas veces relegado en algunos ámbitos, como lo es en la educación. Y, es precisamente en la educación donde tiene mayor sentido y significado por todas las potencias que genera a través del cuerpo y la mente; por tratarse que todos somos en algunos años de nuestra vida parte del espacio y ámbito educativo. ¿Hubiéramos aprendido mejor si nos hubiéramos divertido? Los griegos de la antigüedad lo sabían, es una de las razones por la cual el juego es especial para comprender su contexto cultural.

Ese horizonte innato del ser humano para divertirse debe estar inmerso en la didáctica de todas las áreas del saber. De hecho parte del sentido fundamental de la didáctica es otorgarle a las actividades presentadas de mil maneras un gozo y alegría por la experiencia percibida. Es más, debe ser tan significativa que precisamente el motor del juego, el jugar, es lo que en la corporalidad y reflexión va a disparar posteriormente las apropiaciones que se volverán aprendizajes. Las experiencias se vuelven significativas desde las inmediaciones e inmediatez del jugar, para luego ser reflexionada desde la apropiación de las emociones y la gratitud del recuerdo lúdico.

Desde esta mirada, vemos el juego y el jugar como una acción humana que ya está siendo realizada, expresada, manifestada, y partiendo desde estas posibilidades manifiestas del jugar se deriva una de las propuestas de la investigación, y que llamo, el existenciaro del jugar. Categoría que tiene el objetivo de explicar las características, su horizonte experiencial y vivencial, relevante en todas las actividades de la vida cotidiana. El término experiencial refiere Frida que puede rastrearse en el análisis de las propuestas de Dewey y Posner, desde la perspectiva de Díaz-Barriga es: “Así, las consecuencias de cualquier situación no sólo implican lo que se aprende de manera formal, puntual o momentánea, sino los pensamientos, sentimientos y tendencias a actuar que dicha situación genera en los individuos que la viven y que dejan una huella perdurable.” (Díaz, 2006: 3) Por lo cual, el término experiencial debe entenderse a lo largo del texto como aquellas situaciones vitales que dejan huella en lo sensorial, corporal, cognitivo, emotivo, etcétera.

Dicho horizonte manifiesta las acciones, actitudes, aprendizajes que han dejado huella en momentos, situaciones y sensaciones del ser, aunado a la comprensión vivencial que otorga de sentido y significado a ese estado de ser en el mundo. Es una manera de estar en el mundo de vida como dice Zygmunt Bauman sobre ser el *auctor* (al ser un neologismo debe ir en cursiva) de la vida: “El significado de vivir la propia vida -al estilo socrático- era la autodefinition y autoafirmación, y una disposición a aceptar que la vida no puede ser otra cosa que una obra de arte de cuyos méritos y defectos tiene plena y única responsabilidad el *-auctor-* (actor y autor convertidos e uno; el diseñador y de forma simultánea el ejecutor del diseño).” (Bauman, 2017: 99).

Hacemos algunas reflexiones sobre las definiciones del juego para autores que han sido esenciales para entender su desarrollo conceptual en el siglo XX, con base en esas reflexiones afirmar que el ser al jugar puede sentir y pensar: juego, luego existo; para entonces sustentar la propuesta del existenciaro del jugar. Se analiza e interpreta desde la perspectiva de la fenomenología de la corporalidad y el cuerpo, buscando fundamentar la propuesta del existenciaro del jugar.

2. Marco Teórico - Antecedentes del juego, ¿qué es el juego?

Como referentes históricos de lo que hoy conocemos como el juego, debemos remontarnos a la antigüedad en occidente: por un lado Grecia y Mesoamérica, particularmente México.

Tenemos en la Ciudad de Olimpia lugar donde se realizaron los primeros juegos de la antigüedad en el año 776 a.C. fundados por Heracles -asociado con Hércules- dicho lugar situado debajo del monte Olimpo, para honrar a los dioses. La vida, lo sagrado, la muerte y los dioses son indudablemente aspectos inherentes a la concepción de los juegos y de lo que para el ser humano es simbólico y sagrado. Este principio de principio de vida, de vitalidad, de renacer -sólo si he vivido puedo morir con honor sentenciaban los guerreros griegos- y de este modo, los atletas tienen la posibilidad de proyectar su capacidad humana en cada juego y en cada competencia que se realiza, y, al hacerlo se percibe como un acto para honrar a la divinidad y para trascender en la vida del atleta y de la polis. La vida y la muerte son principios de un renacer, para superar el reto, de confrontar los miedos, de encontrar con dignidad los escollos de la existencia y de este modo, crear un vínculo para reafirmar la esencia de lo que podemos ser al manifestarnos en el mundo a través del juego. Ya que había algunos juegos en los cuales la muerte era el motivo para honrar la vida de alguien y honrar su memoria con dichas justas. Como el caso que se narra en la Iliada donde Aquiles honra la muerte de Patroclo frente a las murallas de Troya.

Los juegos de la Grecia antigua incluyeron: los juegos Ístmicos, por realizarse en el Istmo de Corinto en honor a Poseidón; los juegos Nemeicos, en honor a la hazaña de Hércules al matar al león de Nemea; los juegos Píticos, en Honor a Apolo y celebrados en Delfos cada cuatro años; y, los Juegos de Olimpia en honor a Zeus y celebrados como ya se sabe en la región baja del Monte Olimpo y que son la base de lo que sentó la relevancia histórica, política, social, religiosa y filosófica del juego. A partir de allí se fue redefiniendo como un espacio simbólico para proyectar las emociones del juego y de la vida cada cuatro años hasta el 393 d.C. que Teodosio los prohibió. Fueron tan importantes los juegos de Olimpia que el tiempo llegó a medirse también por periodos de cuatro años, tiempo que indicaba cada justa en la ciudad. Y, fueron los espartanos -ganadores de muchas pruebas en sus primeras ediciones- que para glorificar y manifestar su honra a los dioses hicieron construir el Templo de Hera, al igual que para honrar a la diosa Niké, símbolo de la victoria.

Los atletas veían en el arete la posibilidad de trascender y definir sus vidas y alcanzar la inmortalidad, la cual, lleva ya un camino hacia lo sagrado. Aunado a esto se reafirmó su relevancia con detalles como: el ganador de la prueba de velocidad -lo que hoy sería la prueba de los 100 metros- tenía el honor y la gloria de que dichos juegos fueran designados como el atleta más reconocido, si consideraban inigualable su triunfo construían una estatua para honrar su hazaña y simbolizar el valor de su victoria.

Es así que el atleta griego comienza a representar los valores e ideas clásicas de su cultura, los victoriosos serían honrados de por vida y sus hazañas serán contadas para revalorar los alcances de la existencia humana. Y, en algunos casos como el de Filipides convertidos en mito. Durante las guerras médicas llamadas así porque los griegos nombraban a los persas como Medos, pelearon contra Darío I y su ejército Persa, durante la cual el corredor recorrió – en una primera versión - cerca de 240 km en tres días pasando por Atenas, Esparta, otra vez Atenas y Maratón. Una segunda versión menciona que después de pelear dos días, Filipides¹ corrió de Maratón a Atenas cerca de 42² km para anunciar ¡Niké! En ambos casos y sin importar que versión pueda ser la verídica, el acto heroico se convirtió en una hierofanía y posteriormente en un mito, el cual hasta el día de hoy representa una de las hazañas atléticas más memorables de la historia. Su relevancia ha marcado en los juegos de la época contemporánea que la prueba del maratón sea la última competencia de los juegos olímpicos y al igual que en la antigüedad al ganador se le considera un superdotado. La relevancia de los juegos era imprescindible para entender la concepción de la vida.

Los juegos en Grecia eran tan importantes como la filosofía, el arte y la política, eran un modo de ser para interpretar la manera en que entendían la vida. Una muestra de su relevancia era la tregua que existía casi de un mes previo a los juegos de Olimpia. Tal ha sido su relevancia a nivel general en el mundo que en la actualidad los juegos olímpicos son uno de los eventos más importantes en los últimos 50 años, generadores de múltiples debates de diversos temas alrededor del juego y los deportes.

Por otro lado, en la región conocida como Mesoamérica, de la que México es parte se tuvo la presencia de un juego que fue igual de relevante para las diversas culturas de la región.

¹ El cual tenía como profesión la de ser corredor.

² Por ello, la distancia del maratón es de 42, 195 metros. (Los últimos metros fueron contabilizados en 1912 por la Reina de Inglaterra).

Con más de mil años de existir como actividad cultural, social, ritual, mágica, el Tlachtli o Ulama, conocido como el juego de pelota mesoamericano representó una forma de ver la vida, una manera de representar la existencia, un modo de enfrentar los conflictos de una comunidad y por supuesto, la acción corporal y mental de sus practicantes. El juego se posesionaba en los pueblos como un acto sagrado, con relevancia social, política, educativa y religiosa. Por ejemplo, para los mayas creadores de lo que hoy llamaríamos la cancha más grande del juego de pelota en la Ciudad de Chichen Itzá, con una extensión semejante a dos campos de soccer, donde jugaban recreando la creación del universo. Se menciona en el Popol Vuh conocido como el libro sagrado de la cultura Maya, que fueron los dioses gemelos Hunahpú e Ixbalanqué quienes bajaron al inframundo descubrieron el campo que su padre había creado y decidieron jugar el juego de pelota contra los dioses; quieren recoger los huesos de la gente, para crear una nueva raza de humanos. Los gemelos ganan el partido y los dioses del inframundo les dan los huesos. El juego de pelota para los mayas y las culturas mesoamericanas eran un símbolo de vida, de muerte, de reencarnación.

Con más de mil doscientos campos -ahora registradas- en Mesoamérica, el juego de pelota constituye un rasgo cultural en la historia que permite caracterizar el mundo mesoamericano, desde entender la vida como una cosmogonía donde el juego es una actividad esencial, encontrándose en los límites de la vida, la existencia, la muerte y lo sagrado.

Los juegos de la antigua Grecia y del juego de pelota mesoamericano eran una manera de entender y enfrentar la vida, relacionados con el culto y conocimiento de la corporalidad -aspecto que retomamos más adelante con la fenomenología- para comprender la relación con los otros, para aprender normas y reglas para practicar las competencias, sabiendo que tienen implicaciones en la vida cotidiana. El juego era una manera de plasmar y manifestar la existencia, de entender la vida, la muerte, lo sagrado; por ello, nos permitimos usar el planeamiento racional de Descartes -pienso, luego, existo³- en cuanto a su argumentación procedente un término de otro, para poder decir: juego, luego existo. Los hechos y registros de la historia nos muestran lo importante y relevante que era el juego, que ha sido el juego y cómo en la actualidad lo sigue siendo. Desde este punto hemos realizados interpretaciones sobre el juego y de lo que implica el jugar para proponer y desarrollar más adelante el existencial del jugar, y todas sus características apoyan la categoría existencial del juego.

³ En latín: *cogito, ergo sum*. Expuesta por primera vez en su obra *el Discurso del método* en 1637.

Realizamos un brinco de XX siglos para reflexionar sobre lo que dijeron algunos autores prominentes que definieron el concepto del juego. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, ya que el juego es un ejercicio de funciones necesarias para la vida, al contribuir en el desarrollo de las capacidades para poder realizar las múltiples actividades.

Uno de los referentes obligados es el libro *Homo ludens* donde se puede identificar que entiende por juego es una: “Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. (Huizinga, 2005: 45-46). Mientras para el filósofo francés: “el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia”. (Caillois, 1986: 37) Ambos autores sus propuestas y reflexiones han permitido múltiples estudios al respecto del juego.

Por un lado, Huizinga menciona que los rasgos esenciales del juego son:

- Es una actividad libre, que se aparta de la vida cotidiana, de la rutina.
- El juego tiene un espacio y un tiempo, en el que existe un orden absoluto y propio.
- El juego absorbe a la persona que juega y consigue que se entregue con todo su ser, con entusiasmo y emoción.

Para el autor holandés uno de los principales beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y, al mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo.

Por otro lado, para Roger Caillois menciona que existen dos categorías de juego: la *Paidia*, que son las actividades relacionadas a la diversión, improvisación, y llenas de fantasía, asociadas con las actividades lúdicas de los niños; y, el *Ludus*, actividades basadas en el reto y la dificultad agónica para llegar al resultado final, (sobra una coma) las cuales exigen destreza ingenio, habilidad, y requieren de normas y reglas establecidas. Al respecto menciona:

“... en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *mimicry*, e *ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o la lotería (*alea*), se juega al pirata como se

interpreta (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*).” (Caillois, 1986: 41)

Por otro lado, Walter Benjamin en su texto *juguets y juego* menciona que al impulso lúdico se le pueden asignar significados: “La esencia del jugar no es un “hacer de cuenta que...”, sino un “hacer una y otra vez”, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito (...) El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido”. (Benjamin, 1989: 94). Para utilizar un ejemplo de lo importante de asignar significados a esta acción lúdica, lo que se juega hoy entre un educador y un alumno, en términos de transmisión, es el ofrecimiento de esas referencias, de esos significados que le permiten al alumno construir su propia palabra, al mismo tiempo, el jugador tiene la oportunidad de una vivencia y darle un significado. El juego da un sentido a la ocupación y acción vital, todo juego significa algo. El juego logra entretejer un sin fin de posibilidades de experiencias y vivencias que suceden durante el jugar.

Además de Walter Benjamin, reflexionamos sobre la propuesta de Hans-Georg Gadamer que contempla el juego como una posibilidad múltiple de movimientos, una acción esencial en la vida humana por su ámbito lúdico. “Se trata, en especial, del concepto de juego. Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”. (Gadamer, 2009: 31). Para él, la búsqueda por interpretar la esencia misma del juego encuentra respuesta en la reflexión subjetiva, en la hermenéutica, la cual, se presenta como la exposición del modo de ser del juego como tal. Es decir, el ser que vive la experiencia del juego posee una esencia propia que se sostiene de manera constante, independientemente de la conciencia de los que juegan, más importante, todos estos elementos se relacionan para realizar una interpretación desde la propia experiencia vivida. “Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es automovimiento. El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente”. (Gadamer, 2009: 31) El juego es un hacer comunicativo, se diluye la distancia entre el que juega y el observador ya que éste no es mero

contemplador sino que participa de la experiencia lúdica, jugar es siempre jugar con el otro, jugar con lo externo, con lo real, con la cosa, con la vida, con uno mismo.

También presentamos el concepto de Ortega y Gasset quién afirma:

“La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito... Esto nos llevará a transmutar la inveterada jerarquía y considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante de la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquella, como su mera decantación y precipitado. Es más, vida propiamente hablando es solo la de cariz deportivo, lo otro es relativa mecanización y mero funcionamiento.” (Gasset, 1983: 607-622)

El juego es una manifestación humana que representa la posibilidad abierta para actuar, para participar y para definirse según las circunstancias que cada uno plantea, y, es un estado que refleja la condición existencial frente al juego y lo podemos trasladar frente a la vida cotidiana. El jugar en el ámbito cotidiano y académico está al alcance de todos, es una apertura constante por encontrar un sentido entre tanta complejidad, de algún modo, explica de manera simple, clara, sencilla y didáctica, debido que el juego es una actividad necesaria e insustituible en la vida de los seres humanos, es una necesidad vital que nos brindan múltiples experiencias para aprender a vivir.

El filósofo español José María define los juegos como: "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión." (Cagigal, 1975: 29)

En algunos de los aspectos que coinciden los autores antes mencionados es que el juego es una actividad, una acción esencial para la vida del ser, ya sea desde su desarrollo biopsíquico, para promover la socialización, para estrechar las relaciones emotivas, para simplemente divertirse y encontrar un ámbito agradable, de gozo, de alegría que además va dejando huella a nivel físico, emocional, moral. Como mencione uno de los objetivos es constituir un horizonte y una línea de reflexión para entender, comprender e interpretar algunos de los aspectos del juego y de cómo el ser al jugar, tiene la posibilidad de aprender a ser, a estar y a vivir. Retomamos de De Groos que el juego es una preparación para la vida; de Benjamin, que el juego es un hacer una y otra vez esa acción que nos otorga experiencias y sentidos; de

Gadamer la posibilidad de interpretar las acciones, reacciones, movimientos, automovimientos, los cuales son parte de una actividad esencial humana; de Gasset, la libre y espontánea expresión de la actividad vivencial que tiene relación con todo lo demás. Por supuesto, en relación a Huizinga el contemplar el juego, el jugar se percibe como una actividad libre acompañada de emociones referentes sobre quienes somos; de Caillois, entender la división de los juegos que presentan diferentes maneras de enfrentarlos y de ser; de Cagigal, el elemento de tensión como camino para comprender las emociones y sensaciones que provocan el jugar y que son también esenciales para aprender a jugar y a vivir.

En todos los casos anteriores tenemos varias constantes, se incluye el movimiento desde la corporalidad, el movimiento, el libre ejercicio físico, pero también se busca recuperar el sentido vivencial que genera el juego, el jugar como una actividad esencial para la existencia, como actividad primaria, relevante y edificadora del ser. El juego es: un horizonte lúdico, agónico, creador de múltiples ámbitos recreativos y/o normativos, con situaciones emotivas, kinéticas y cognitivas desde las cuales las acciones y reacciones del ser se manifiestan desde su horizonte existencial.

El jugar como acción autotélica posee esa dimensión ontológica que al mirarla desde la fenomenología nos permite entender que jugar es una forma de ser en el mundo, de conocer el mundo, de expresarse e interpretar en la vida.

3. Filosofía del cuerpo: corporalidad y movimiento desde la fenomenología

Reflexionar y comprender las propuestas sobre el concepto de juego abre un panorama y establece una perspectiva para asumir la corporalidad y el movimiento como parte esencial para comprender que las experiencias durante el juego son un aprendizaje de vida a cualquier nivel y ámbito, como lo puede ser el lúdico y agónico, los cuales podemos interpretar desde la postura fenomenológica.⁴ Retomamos al filósofo francés Maurice Merleau-Ponty quien siguiendo la tradición de la fenomenología postulada por Edmund Husserl⁵, desarrolló su pensamiento con énfasis en el concepto *ser en el mundo* y buscó comprender la experiencia

⁴ En la Fenomenología de la percepción, Merleau-Ponty buscó dar continuidad al esfuerzo de demostrar los límites del saber científico, superar las diversas dicotomías que permean las ciencias y reconocer la fundación de cualquier conocimiento en la experiencia del mundo vivido.

⁵ Iniciador de la fenomenología.

del mundo vivido y su expresión a través de las amplias posibilidades creadas por el propio cuerpo. Es importante mencionar que al comprender que se trata de reflexionar la manera en que el ser puede aprender a estar y vivir, la propuesta del existencialismo del juego muestra diversas manifestaciones y expresiones de la corporalidad y el movimiento en las múltiples actividades lúdicas y cotidianas.

Para el filósofo no era posible pensar el ser humano como fruto de relaciones causales. Es decir, los significados dados al mundo no son meras elaboraciones intelectuales, sino son partes e instrumentos de ser en el mundo, argumentos esenciales para comprender la relevancia de la fenomenología. Es decir, la comprensión fenomenológica del mundo, así como la constitución del sentido por la percepción, abre una serie de ricas posibilidades para la investigación en aprendizaje, educación, filosofía, lenguaje, arte, juego; los aspectos anteriores esenciales e la vida del ser en el mundo. Esta postura filosófica ante la vida y comprensión de los fenómenos se define: “Fenomenología es la forma de acceder a lo que debe ser el tema de la ontología y la forma demostrativa de determinarlo. La ontología solo es posible como fenomenología.” (Heidegger, 1971: 46) De tal modo, que lo que se muestra de manera inmediata del ser, es precisamente las primeras sensaciones que son parte de sus percepciones corporales, las cuales como hemos ido comentando son comprendidas desde el ejercicio del pensar que es simultáneo y que también es parte de la esencia ontológica del ser. Por ello, se afirma que la percepción corporal ofrece un primer acercamiento con la realidad al dotarla de sentido, y, es el ejercicio del pensar el que va otorgando significación a esas percepciones y comprensiones que el ser realiza de la realidad.

Para Husserl y Merleau-Ponty, según la tradición fenomenológica, toda conciencia es conciencia de algo, y con ello se puede expresar o describir un concepto de intencionalidad, es decir, cualquier ser -el jugador, el que juega- se dirige constantemente al mundo, sea por medio de acciones voluntarias -intencionalidades de acto-, cuando se trata de establecer relaciones con el mundo, la corporalidad es una de esas relaciones primarias y esenciales.

La fenomenología como perspectiva filosófica y como método para proceder al conocimiento de las cosas se define como: “fenomenología quiere, pues, decir: permitir ver lo que se muestra, tal como se muestra por sí mismo, efectivamente por sí mismo”. (Heidegger, 1971: 45) Se puede ver la relación con la visión de Merleau-Ponty, cuando lo analiza desde comprender, interpretar y definir con la mayor amplitud posible la esencia de las cosas, es

decir, determinar el ser de las cosas, situar la esencia en la existencia, encontrar su lugar, su tiempo, su relación con la realidad, el mundo y consigo mismo. Y, en el caso concreto de la propuesta busca encontrar, definir, desarrollar actividades y caminos que ayuden, motiven a la comprensión e interpretación del jugar desde las posibilidades que brinda la corporalidad y su manifestación, siempre en la relación inherente con el ejercicio del pensar, porque en el jugar cuerpo y mente caminan juntos.

En este sentido, los caminos de la fenomenología para entender y comprender las posibilidades del cuerpo, refuerzan los argumentos para constituir la propuesta del existencial del jugar, que como explicaré más adelante, es un proceso abierto de caminos para comprender y describir desde los elementos corporales y lúdicos modos de apropiarse de las experiencias para aprender a vivir, para aprender a ser. Como afirma Daniel Campos: “La fenomenología es una tarea “descriptiva”: consiste en prestar cuidadosa atención al ordinario acontecer de nuestra experiencia de las cosas y en describir cuáles son los elementos fundamentales e irreductibles de esta experiencia.” (Campos, 2020:188:). La oportunidad que nos brinda la fenomenología para describir la corporalidad en movimiento con la implícita actividad de la reflexión al momento de jugar nos permite tener una línea para interpretar las acciones y las habilidades de quienes juegan.

Merleau-Ponty menciona como parte de su argumentación que el otro se me da como no podía ser de otro modo, es decir, a través de su cuerpo: “Los otros hombres jamás son para mí puro espíritu: sólo los conozco a través de sus miradas, sus gestos, sus palabras, en resumen a través de su cuerpo.” (Merleau-Ponty, 1994: 18). Por lo tanto, desde la postura de la fenomenología se produce un fenómeno curioso: vemos al otro a partir de su cuerpo y de los movimientos provocados por su corporalidad, pero, lo podemos ver gracias a que nosotros vivimos y lo percibimos desde nuestro propio cuerpo, de este modo, podemos iniciar su comprensión a través del ejercicio del pensar. Por lo tanto, es desde la corporalidad donde se asegura lo que el filósofo francés llama nuestro ensimismamiento y nuestra alteración, es decir, el modo de partir hacia el conocimiento de sí mismo y la comprensión de la relación con los demás y la realidad. Y, en el caso del juego comprender que extiende sus potenciales manifestaciones para sentirse vivo, para saberse vivo, para existir jugando.

Desde la fenomenología de la corporalidad el cuerpo es el verdadero portador para comprender el comportamiento desde la inherente capacidad del ejercicio del pensar. No es

necesario limitar, separar o evitar los razonamientos, son parte del ser y éste es otro de los argumentos de la fenomenología para comprender y explicar el objetivo de proponer el existencial del jugar; y, es que nuestras experiencias lúdicas y agónicas inician su percepción desde las simples sensaciones y emociones al jugar, al moverse -pero ya implican también un primer acto del pensar-, entendiendo por ello que nuestro acceso al juego -a la realidad, al mundo, a la vida- no es desnudo y que las sensaciones nos llegan como un todo y no de forma separada. Desde este horizonte epistémico y desde su interpretación, el juego y el jugar se comprenden con un sentido y significación vital.

Reforzando la postura fenomenológica, para Husserl el mundo compartido de la percepción lo denomina como *mundo de vida* (*lebenswelt* en alemán), es decir, aquel que damos por supuesto antes de cualquier tipo de teoría y que siempre estamos tentados a olvidar por el ámbito de lo empírico. Sin embargo, es el mundo vivido, lo que hace que las experiencias vitales y el ejercicio del pensar otorguen sentido a la existencia, a la vida, al deseo de trascender en el mundo. Para Merleau-Ponty, el *mundo de vida* es también el mundo que percibimos y que trabajamos entre todos, en el que actuamos y aprendemos a percibir, a pensar, aprendemos a aprehender y a enseñar y por supuesto, aprendemos a vivir. El juego y el jugar son parte de ese mundo de vida, y, es por sus características desde sus posibilidades se accede, se mueve, se experimenta, se juega, se comprende y se relaciona el mundo de vida.

El filósofo francés retoma este argumento de Husserl nombrado como el mundo de vida es, además, un horizonte vivencial gracias al cual los objetos se revelan como son. El mundo no debe ser entendido como algo que existe al margen de nosotros, al contrario, cómo vivimos en el, y ello implica desde el horizonte fenomenológico *vivir en la certeza del mundo*, lo que significa a su vez experimentar esa certeza del ser en el mundo a través de nuestras percepciones y reflexiones reflejadas en el acontecer vivencial; al jugar podemos vivir la certeza del mundo. En este sentido, los objetos de la realidad y que se presentan todo el tiempo también forman parte de el, son objetos gracias al mundo que están allí para percibirlos, y, por lo tanto, la persona, el ser, el jugador, puede conocerlos por las habilidades corporales, sensoriales y mentales -de reflexión- que tiene para vivir en el mundo.

Este vivir en el mundo, ésta en relación directa con la idea mencionada en la introducción, cuando Zygmunt Bauman refiere que debemos promover que el ser -pueden ser el jugador, el

que juega- sea el *auctor* de su vida, el autor y actor para arriesgarse a ser y vivir en el mundo. Si se reflexiona un momento en este argumento de Bauman, al jugar nos arriesgamos más de una vez y estar inmersos en una dinámica y situación lúdica y agónica nos hacemos diseñadores y autores de nuestro acontecer.

De este modo, llegamos a otro punto importante que nos aporta argumentos para fortalecer la propuesta del existenciario del jugar: el mundo de vida da como resultado epistemológicamente hablando una relación inmediata e inherente de las habilidades para aprender y conocer al ser, y de igual manera, se reivindica otro tipo de conocimiento, el que surge de la praxis vital, de modo que el ser -el alumno- es capaz de construir su aprendizaje y su conocimiento. El mundo de vida por lo que representa como potencialidad activa del ser, en el camino del aprendizaje expresa una manera de certeza en la vida, en el mundo.

Con base en todo lo anterior, aún cuando no se esté completamente de acuerdo con los postulados de una filosofía del cuerpo, no hay duda de que éste forma parte del mundo, pero yendo más allá de la mera constatación de este fenómeno, podemos decir que nuestras acciones están comprometidas directamente con nuestra propia corporalidad, y con la inteligencia emocional de aprender a saber que hacer lo más pronto posible con las percepciones obtenidas en nuestras experiencias. Merleau-Ponty, presentándose esencialmente como un filósofo del cuerpo, considera que es nuestro cuerpo aquello que asegura que existan para nosotros los objetos y la comprensión de ellos, pero también es desde ese horizonte en donde el alumno al aprender a percibir lo que está en la realidad aprende a dar sentido y significado a su existencia vital. En sus palabras: “La función del cuerpo es de asegurar esta metamorfosis. Transforma en cosas las ideas, en sueño efectivo mímica del mismo. Si el cuerpo puede simbolizar la existencia es porque la realiza y porque es la actualidad de la misma.”(Merleau-Ponty, 1994: 181). Se puede aprender que la relación de cuerpo y mente potencializa su ser cognitivo, su posibilidad de aprender a ser y estar en el mundo y por supuesto, a vivir en el mundo.

Por lo tanto, el cuerpo no es un objeto cualquiera del mundo, es un medio de comunicación entre nosotros y el mundo. Nuestro cuerpo es el horizonte de nuestra percepción: “el centinela que asiste silenciosamente a mis palabras y mis actos” (Merleau-Ponty, 1994: 8). El horizonte corporal del que estamos hablando ya no es el simple resultado de unas asociaciones establecidas en el curso de la experiencia, sino una toma de consciencia

que relaciona el mundo intersensorial para otorgarle sentido a las percepciones a través de los pensamientos y las reflexiones.

Se puede afirmar que el cuerpo dota de significación a las cosas que nos rodean y se dirigen hacia una intencionalidad vivida y encarnada. Vemos un objeto frente a nosotros y en el horizonte de la percepción de cada quién está incluido el esfuerzo corporal que se efectúa para acercarnos o alejarnos del objeto, de la cosa, de los demás. En este sentido, y en relación con el proceso de aprendizaje el fenómeno de la corporalidad incluye el sentido de espacialidad en la percepción y en la temporalidad, abre los caminos para recorrer el camino de la curiosidad innata a la curiosidad epistemológica. Nuestro cuerpo es el que abre las puertas de las percepciones y de la memoria convirtiéndose en un puente de comunicación entre nuestro pasado y nuestro presente, entre lo que hemos aprendido y conocemos, con lo que podemos aprender y conocer.

Es en el hoy, en el presente inmediato que se manifiesta en la temporalidad y en el espacio lúdico y agónico el momento justo para iniciar el horizonte del proceso cognitivo donde percepción y pensamiento se enlazan como habilidades esenciales de la corporalidad y de la mente para comprender las posibilidades del jugar. “Todo aquello que es percibido por la conciencia, es definido en la fenomenología como fenómeno, y le es atribuido un sentido en el momento de la percepción por la conciencia otorgadora de sentido. La percepción, es importante señalar, precede cualquier actividad categorial. Siendo así, la ciencia, al igual que el lenguaje y la cultura, es sólo una expresión segunda de esa relación fundadora” (Merleau-Ponty, 1994: 70).

Desde la fenomenología del cuerpo, se concibe al ser capaz de percibir, comprender, reflexionar, interpretar, aprender y, con todas esas potencialidades aprender a vivir, a darle sentido y significado a su vida. El ser -el jugador- es capaz de darse cuenta que su cuerpo en movimiento percibe y es percibido, que ve y es visto, el cuerpo como posibilidad que se abre también a la comprensión y al sentido. Las estrategias se diseñaron para que el elemento de la corporalidad sea el medio de relación constante con los otros y con sí mismo. Cuerpo y mente, percepciones y pensamientos son una forma de abrirse íntimamente al mundo, de percibirlo y por supuesto de aprenderlo: “el mundo no es lo que pienso, sino lo que vivo, estoy abierto al mundo, comunico indudablemente con él, pero no lo poseo, es inagotable.” (Merleau-Ponty, 2003: 16)

4. El existenciaro del jugar.

La posibilidad inmediata y esencial del jugar -del juego mismo- más allá de sus características, dinámicas o reglas, es que se manifiesta como una constante actividad lúdica para que el ser pueda desear y sentirse vivo, libre, espontáneo, ligero, divertido, esa es una posibilidad para todos los que juegan. Le permite al ser recibir un cúmulo de sensaciones que lo hacen emocionarse en el juego, motivarse para manifestar su ser ahí, su esencia. Y, parte de esas emociones, se expresan en las sensaciones de sentirse vivo con cada momento al jugar, y cada vez que juega se siente como si fuera la primera vez, pero, su apropiación de haber jugado otras veces le provee de las potencias para seguir aprendiendo del jugar, para sentirse y saberse vivo.

Una de las magias del juego, del jugar, es que renueva constantemente las emociones y sensaciones como si fuera la primera vez de experimentar el jugar. ¿cómo sucede esto? Con sorpresiva emoción de gozo, de alegría, de querer extender y ampliar el momento, de saber que a pesar de un determinado tiempo de juego siempre queda en la sensación de la experiencia lúdica la manifestación del ser hacia con los demás, hacia consigo mismo, con la situación y dinámica lúdica.

Con base en la esencia motivante y motivadora del juego, las prácticas deportivas y del ejercicio físico, se puede reflexionar sobre la posibilidad de cómo el ser a través de dichas actividades -jugador, persona, alumno, profesor, atleta, etcétera- puede apropiarse de actitudes tendientes a la virtud. Al jugar podemos aprender a ser y estar en el mundo. Entendiendo por ser a quién se reafirma y renueva con sus pensamientos, acciones, actitudes y movimientos, en específico, desde las posibilidades que otorgan las dinámicas del jugar.

Para explicarlo retomo la propuesta de Heidegger sobre su categoría de los existenciaros, y me permito mencionar dicho concepto con la intención de mostrar y expresar los contenidos que revelan porqué el jugar es una acción que ofrece posibilidad para ser, para existir, como una proyección del ser. Como se menciona en el ser y el tiempo: “La proyección concierne siempre al pleno “estado de abierto” del ser en el mundo”; el comprender mismo tiene, en cuanto “poder ser”, posibilidades, diseñadas por el círculo de lo esencialmente susceptible de abrirse en él. “(Heidegger, 1971: 163). La posibilidad de existir implica un dejar ser que es parte esencial de su estructura ontológica, le otorga un sentido de

comprensión del ser, de su manifestación para aproximarnos a la esencia del ser. Con base en lo anterior, jugar -el play en inglés- es ya una manera de arrojarse al mundo, a la vida, para encontrar el hilo conductor de la existencia, de aquello que nos hace llegar a ser, y jugar, es una de esas posibilidades. Jugar es una apertura a la vida, un arrojarse a la propia existencia, un otorgarse a sí mismo la oportunidad de ser. Por supuesto, que se debe entender la categoría ser desde sus posibilidades fenomenológicas para comprender su esencia ontológica. Se afirma que: “El “ser ahí” se comprende siempre a sí mismo partiendo de su existencia, de una posibilidad de ser él mismo o no el mismo.” (Heidegger, 1971: 22)

El jugar visto desde el horizonte del existenciarlo y en relación con los conceptos de algunos de los autores como Huizinga, Caillois, Benjamin, Gadamer, Cagigal, Bauman, en donde el juego se concibe como una actividad que se caracteriza por ser libre, que otorga posibilidades para actuar, para expresarse, para manifestarse. Es entonces que podemos describir el existenciarlo del jugar como una manifestación humana que expresa desde su inicial posibilidad una proyección de los movimientos del ser que juega, hacen referencia a sus acciones y reacciones en su relación con los otros a través del juego mismo. Podemos agregar a las definiciones de juego una que comprende la práctica deportiva, propuesta por el filósofo español Cagigal: “El deporte es una propiedad metafísica del hombre.” (Cagigal, 1985: 29). Lo cual nos invita a reflexionar sobre lo relevante que es aprender a moverse y participar -lo cual implica ya un estar allí- en las múltiples dinámicas del juego, los múltiples y diversos movimientos que genera influyen en el jugar mismo, además, de manera instintiva el ser que juega se siente parte de algo, se provee a sí mismo de la posibilidad de ser, de hacerse en el mundo, de afectar el exterior inmediato y porque no, de cambiarlo inmediatamente al jugar.

5. Qué es y qué propone el existenciarlo del jugar

Partiendo del planteamiento de: juego, luego existo, donde jugar es un modo de ser, de existir, y de vivir, presentamos la propuesta del existenciarlo del jugar, el cual se define como: un modo de vivencia desde la acción o reacción con las situaciones experienciales del juego, desde una dinámica recreativa y/o agónica, las cuales provocan, motivan, ejercitan y arrojan al ser para aprender modos de ser, existir y vivir desde el jugar.

Y, desde esta perspectiva el jugar es una intervención en el mundo, y también una interpretación de la dinámica que provoca el juego en la relación de los participantes, estrecha sus lazos, promueve la acción y reacción del ser -jugador- para responder a las necesidades del juego, para apropiarse de cualidades que con la práctica se van manifestando en actitudes promotoras de extender las cualidades del ser mismo. Hay una motivación, hay un sentido -en el juego mismo y su dinámica- que lo motiva y proyecta a ser, lo impulsa a dar más de lo que ahora es, de lo que él percibía sobre sí antes de jugar, y, que al concluir el juego puede sentirse de manera diferente, al menos en lo más básico e inmediato como lo pueden ser las emociones, sensaciones y percepciones de sí mismo. Estas emociones van desde el saberse motivado y alegre, a tener un ánimo renovado, con experiencia de gozo, para sentirse vivo al jugar.

Al jugar el ser expresa una actitud de placer casi inmediata que se extiende y aumenta con los movimientos realizados dentro del juego y en relación con los demás -sean compañeros, contrarios, espectadores- y, el ser a través de la corporalidad de sus movimientos participa y se coloca en una posibilidad de abierta disposición para percibir el entorno, para percibir las sensaciones que experimenta y que trata de asimilar, distinguir, conocer con la reflexión, todo ello, en relación con el prójimo, con los demás, con sus propios pensamientos, miedos, deseos. Al respecto Johan expresa: Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura”. (Huizinga, 2005: 17). Todos estos elementos componen un ámbito para que el ser pueda manifestarse, expresarse, relacionarse, sentir un ánimo vivencial por moverse dentro de la dinámica del juego y participar en ella, por supuesto, -ontológicamente hablando- se arroja al juego para disponer de su existencia a voluntades que van más allá de la suya, aún así se arriesga porque sabe y siente que al jugar es libre de expresar su forma de ser, fortaleciendo su voluntad, su carácter, y extendido su sentido y visión ante la vida.

Uno de los elementos esenciales del existencial del jugar es precisamente el aprender a ser, entendida como una posibilidad donde el -jugador, persona, alumno, atleta, deportista, profesor, entrenador, etcétera- es capaz de reinventarse, de reafirmarse, de construirse, de hacerse con lo aprendido a través del movimiento, de la corporalidad, y claro, de la percepción de las sensaciones y las reflexiones inherentes al jugar.

Este reinventarse implica una posibilidad para aprender a conocerse, para aprender a distinguir las emociones, sensaciones, pensamientos que le genera el jugar y la manera en como influye en su relación con los demás. También le permite aprender a apropiarse de sus decisiones, de sus elecciones, de pertenecer a algo. Además considerar que al jugar el ser puede aprender diversos modos para resolver conflictos, aprender a elegir sabedor que esos aprendizajes puede extenderlos a las diversas esferas de su vida cotidiana.

El existenciario del jugar tiene una idea de circularidad, es decir, al participar en el juego el ser se introyecta en un estado de autoafirmación, es consciente que puede reafirmar cada una de sus cualidades, de sus habilidades, de sus debilidades, de sus miedos, de sus características que lo hacen ser quien es a través de sus elecciones y acciones al jugar. Reafirmarse es una manera de aprender a ser, de aprender a diseñar y ser autor de su propia vida. Sin lugar a dudas, éste es un objetivo en la vida cotidiana, expresada claramente: “Se mire por donde se mire, la reflexión sobre el arte de la vida lleva en última instancia a la idea de autodeterminación y autoafirmación” (Bauman, 2017: 101).

El jugar nos manifiesta desde una perspectiva fenomenológica y dialéctica ese reafirmarse, porque quién juega no es el mismo al final del juego, algo ya cambio, el ánimo, el desarrollo del músculo, la percepción de los sentidos, la explosión de las sensaciones, la dirección del pensamiento, el desarrollo de las habilidades y las facultades, la apropiación de nuevos aprendizajes, físicos, mentales y morales. “El ser en un estado de ánimo del “encontrarse” constituye existenciarmente esa patencia del mundo que es peculiar del “ser ahí”. (Heidegger, 1971: 155).

El existenciario del jugar posee diversas características, que son de algún modo, atributos que el ser puede desarrollar a través del movimiento en el juego, son posibilidades para aprender a ser, acciones y reacciones con un ejercicio reflexivo que le ayudan para aprender a ver en el jugar un momento significativo que lo hace sentirse único, libre, motivado, vivo. Al mismo tiempo, estos atributos vivenciales construyen un diseño para ser en el mundo, el cual, se contrapone con la idea de un vacío existencial que siempre esta presente en la relación que el ser tiene entre su existencia y la percepción con la realidad y el mundo, sobretodo en nuestra actualidad. El jugar puede otorgarle al ser la seguridad ontológica para provocar a los demonios del juego.

6. Características del Existenciarío del jugar

Los siguientes aspectos o atributos explican las posibilidades, caminos, modos, medios, rutas, retos, desde los cuales el ser se puede reafirmar desde el jugar. Se presentan en forma alfabética, todos son importantes pero ninguno es indispensable del otro. Son un atributo que aparece según cada juego, cada jugador, cada contexto, cada situación kinética, lúdica, agónica, vivencial. Sin embargo, también por está misma circunstancia varios atributos pueden coincidir en ciertos momentos del jugar, y, allí, son modos de existir, de ser. Todos estos atributos provocan como ya mencioné la reflexión para afirmar: “juego, luego existo”.

Autotélico: el fin del juego y del jugar está en sí mismo, es decir, se juega por el placer de jugar. No necesita de otro fin, ya que es medio y fin al mismo tiempo. Si, se trata de un juego agónico -de competencia- entonces, se comprende que se incluyen las categorías de triunfo y derrota para alguna de las partes, sin embargo, esta situación manifiesta la necesidad de no perder precisamente el sentido autotélico del juego. Su razón de ser, y por ello, al jugar -si es lúdico y/o agónico- el ser extiende sus experiencias vivenciales.

Arete: la posibilidad de encontrar en el jugar un camino, una oportunidad, una ruta, un modo, un medio para aprender actitudes tendientes a las virtudes. Por supuesto, que quien juega y desea jugar no piensa que el objetivo primario de jugar es aprender virtudes, esta es una condición existenciaría que se desarrolla y se aprende con la experiencia y la reflexión al jugar; implica del mismo modo, un proceso de análisis para darse cuenta qué esta puerta se abre al jugar en la relación con los otros. Una vez que el ser se da cuenta que en el jugar se presentan circunstancias y situaciones similares a la vida cotidiana, sobretodo en aquellas puestas bajo estrés, nervios, miedos, en competencia, entonces, podemos darnos cuenta y aprender actitudes tendientes a las virtudes se presentan en múltiples momentos del jugar. Esas experiencias y reflexiones se pueden extender y trasladar a las situaciones de la vida cotidiana.

Corporal: al jugar el primer contacto del ser con el juego, es precisamente su participación corporal para estar en el ámbito lúdico. Su elección por jugar -la actividad del juego elegida- se percibe por las múltiples sensaciones y emociones que provienen de la corporalidad y que lo insertan en la dinámica, ámbito y espacio del juego, es su primer acercamiento y sentido de pertenencia con el juego y en relación con el prójimo. Es en la

corporalidad que el ser aprende a asimilar las múltiples sensaciones que percibe y la manera en que las asimila y comprende para poder disciplinar las emociones. Aunado a ello, la corporalidad al jugar es un elemento esencial de la salud que el cuerpo y la mente necesitan. En muchos juegos recreativos el ser al jugar encuentra que su principal motivación es principalmente el desarrollo de esta corporalidad pensando en la salud; la competencia pasa a segundo término.

Dialéctico: al jugar, el ser participa en un constante proceso de expresión corporal, emocional, cognitiva, que implica un proceso lúdico de cambio, de movimiento, de acción-reacción. El ser durante y en el juego puede darse cuenta que la experiencia ha influido en su manera de ver, percibir, comprender y asumir su existencia, aunque sea -y sería suficiente con ello- la de albergar la oportunidad espontánea y libre de divertirse. Si fuera agónico, entonces, también se puede ver expresada en las emociones provocadas por el triunfo o la derrota y su actitud frente a ellas; sin olvidar que si es un juego agónico siempre habrá alguien que gane y otro que pierda, pero ganar y perder van de la mano no se puede entender un opuesto sin el otro.

Emotivo: jugar es disfrutar, gozar, expresar, manifestar, explayarse, siendo éstas la oportunidad para aprender a disciplinar las emociones, a controlar las sensaciones, a conocer lo que uno siente y cómo se puede y debe actuar con base en ese dominio y control de las emociones, sobretodo, porque hay una relación inmediata con los otros y por supuesto, con las emociones de los otros. Las acciones que se realizan y ejecutan manifiestan y van definiendo el carácter y personalidad del ser en todas las posibles situaciones del jugar, y, esa experiencia, esa vivencia es ya una forma de aprender a ser, de aprender a estar.

Empírico: el jugar se aprende con la práctica, con la libre y espontánea participación, y, es en esa experiencia sensorial donde el ser se expresa y se manifiesta en este primer nivel de existencia. Las emociones y sensaciones que genera el jugar son un camino para existir, para ser, para estar, para descubrir lo que deseamos ser. Este primer acercamiento con las emociones y las sensaciones, es también un acercamiento con la percepción y reflexión de sentirse -saberse- libre, alegre, feliz, con ánimo de ser y estar, con motivación para reinventarse en cada posibilidad lúdica.

Existe: el jugar es una forma de ser y de estar en el mundo, de aprender a vivir. Con el jugar el ser deja huella a través de sus acciones, actitudes, expresiones corporales, intelectivas, morales. Todo ello describe un modo de existir en el mundo, de participar en el mundo, de proyectarse en el campo de juego y en la vida cotidiana. “Juego, luego existo”. Si el ser logra a través del jugar sentirse vivo, saberse libre, poderoso; y, encontrar el sentido y significación de ese momento, de su relación con los otros, con sus propios demonios internos para aprender a conocerlos y controlarlos con equilibrio y prudencia. Si de algún modo se manifiestan estas posibilidades entonces, afirmar “juego, luego existo” es saber que el ser se puede reinventar, reafirmar, al jugar y otorgarse su sentido de existencia.

Hermenéutico: el jugar con toda su gama de experiencias sensibles, emocionales, intelectivas, lúdicas, contiene un potencial experiencial para que el ser desde su propia perspectiva realice una serie de interpretaciones de por qué y para qué jugar, de qué manera el jugar le brinda una visión de la vida, del mundo, así como, de la relación con los demás. En el jugar y a través del jugar aprende y construye una visión de la vida con sentido y significado. En el jugar el ser hace una interpretación de qué es vivir y cómo vivir, en la medida de querer y poder realizar esta reflexión, no es una circunstancia implícita pero si, es un horizonte posible de percepción y cognición del juego y del jugar.

Holístico: son múltiples, diversos y variados los modos de ser y de estar que pueden aprenderse y manifestarse al jugar. Estos modos de ser contienen en si misma la posibilidad que se tiene para poder apreciar las sensaciones, emociones, pensamientos, acciones, reacciones, provocadas por el jugar. Entre ellas la experiencia lúdica la cual manifiesta un conjunto de posibilidades en donde se expresan múltiples movimientos técnicos, tácticos y hasta morales, todos ellos, con múltiples expresiones según el ser que juega y es el quien puede realizar -si lo desea- interpretaciones derivadas de todas las experiencias vividas al jugar.

Identidad: el jugar le permite al ser y lo motiva a reafirmarse, estableciendo características que forjan su personalidad, carácter, sentido de vida. Y, en el conjunto de este desarrollo en el jugar puede ir diseñando la identidad de quien es o de quien quiere llegar a ser. El jugar otorga un sentido de pertenencia e identidad para con el tipo de juego, con el equipo al que se pertenece, pero, principalmente y más importante hay un encuentro con uno mismo, un estado emocional para identificarse en múltiples sentidos y horizontes vivenciales.

El jugar sin lugar a dudas ayuda a sensibilizar las emociones, a pensar las acciones, a definir la personalidad, a forjar el carácter, y todo ello permite que el ser aprenda a conocerse y por lo tanto, que sepa quién es y quién quiere ser.

Impulsivo: tanto en el jugar como el vivir son experiencias que se nutren de múltiples actitudes, acciones, reacciones, unas correctas y otras incorrectas, unas razonadas y otras impulsivas; y, es en este sentido que en el jugar el ser seguramente actuará en ocasiones, situaciones y circunstancias como no lo hubiera querido hacer, esas experiencias que pueden ser percibidas como emociones de fracaso, frustración, miedo, enojo, ira, son parte de la vida, del jugar y por supuesto del aprender a vivir. Y, precisamente por ello, el ejercicio del pensar y disciplinar las emociones se elevan como actitudes esenciales para promover a través del jugar. Tal vez el secreto es aprender que el jugar es siempre la oportunidad de aprender a disciplinar los impulsos, las emociones, para actuar con serenidad, prudencia, con temple.

Lúdico: el juego así como es autotélico, también es lúdico, la primer sensación que nos impulsa a jugar es la tener un momento de diversión, de placer, de gozo, poseer momentos e instantes de alegría al jugar. Por supuesto que con las reglas, normas, y el sentido de competencia que se pueden agregar el jugar incluye muchas otras más metas, objetivos, retos, caminos posibilidades, pero en ningún momento debe hacerse a un lado su sentido más relevante: divertirse. En el jugar la primera sensación que nos hace experimentar sentirnos vivos es precisamente la alegría que recorre cada una de las fibras sensibles del cuerpo y que comprendemos de manera inmediata como una actividad única, como una experiencia que se desea revivir y experimentar una y otra vez; en el jugar la alegría esta incluida, de hecho desde antes de participar, muchas veces la sola ilusión de saber que uno va a jugar es suficiente motivo para sentirse alegre, y hasta feliz.

Mimético: en el jugar el ser puede ser alguien más, o algo más, de hecho puede ser él mismo deseando ser más en algunos modos y sentidos. La posibilidad mimética del jugar es de manera implícita una reflexión sobre las oportunidades que se tienen al jugar cuando se puede imaginar a ser otro, con miras a ir más allá, se crean situaciones kinéticas a través de la posibilidad mimética del juego y permite que el jugar sea una experiencia que vale la pena recordar y por lo tanto vivencial. Por ejemplo, una jugar desde lo mimético son los juegos e-

sport, donde el que juega accede a jugar siendo otro o, si mismo pero desde otras condiciones. Esta habilidad mimética, permite desarrollar el pensamiento, la imaginación, la creatividad, las cuales se relacionan con la memoria que logran juntar todas las experiencias impregnadas de percepciones y sensaciones únicas, se trata de una memoria cognitiva pero también memoria muscular.

Momentáneo: el jugar tiene un tiempo, con reglas, son reglas, con cronometro sin él, el jugar tiene una temporalidad definida de algún modo, y, esta característica también lo hace único. Cada vez que podemos jugar sabemos que de ser posible debemos disfrutar al máximo de todas sus emociones, experiencias, sensaciones, momentos lúdicos y agónicos porque conforme inicia el juego de igual manera se va agotando el tiempo o temporalidad del jugar. Con la vida sucede lo mismo, un día más de vida es un día menos de vida; un juego más, es un juego menos; por ello, en el jugar encontramos esa posibilidad de ser y existir, de vivir la experiencia a máximo. Muchos juegos recreativos no necesitan tener un fin -como en los niños- pero también son momentáneos. La diferencia con la temporalidad es que el momento manifiesta un horizonte experiencial para recordar ese juego en especial dejando una marca indeleble en la existencia.

Prospectivo: la capacidad de aprender a manifestarse en el mundo con el juego, con la corporalidad, es ya una posibilidad real para construir acciones hacia el futuro inmediato. Es decir, para saber como asimilar, dominar y controlar las emociones dentro del juego y por supuesto, esas experiencias y aprendizajes cómo le pueden ayudar a manifestarlo posteriormente en los diversos ámbitos de su vida. Elegir en el momento inmediato de las situaciones del juego, es aprender a elegir y esa posibilidad puede extenderse a las situaciones y conflictos de la vida cotidiana. Sus acciones manifiestan un camino para poner en práctica dentro y fuera del juego los aprendizajes vivenciales que se han vuelto significativos para el ser.

Reinventar: el ser a través de todo lo que le motiva para actuar, pensar y hacerse en la dinámica y competencia del juego, se reafirma a sí mismo, desarrolla sus habilidades físicas, mentales y sus atributos morales sabiendo que en cada juego puede llegar más lejos, puede extender esas habilidades y esos atributos ejercitados en el juego se renuevan con cada movimiento, con cada acción dinámica, con cada experiencia vivencial lúdica, con cada

experiencia del jugar. El jugar -cada juego por venir- ofrece un camino abierto para volver a conocerse, para reafirmarse, para autoconfirmarse. En el jugar nos podemos reinventar, el jugar nos ofrece los momentos para experimentar los límites potenciales que podemos rebasar para extender nuestra cualidades y habilidades sin importarle resultado del juego mismo.

Resilente: se aprende con el jugar la capacidad para dar un segundo esfuerzo, para aprender que la voluntad es una virtud esencial para aprender a ser. Y, es en esa condición de esfuerzo interno en donde el ser aprende que toda situación difícil, complicada y en conflicto puede ser afrontada, siendo dueño de sus pasiones y emociones para analizar el contexto -lúdico o de vida cotidiana- y buscar una solución.

Sensorial: apreciar la posibilidad del existenciario del jugar, se da con base en experimentar la capacidad de percibir todas las emociones que nos provoca el jugar. Esas experiencias sensoriales son un primer aprendizaje del jugar, además de ofrecer un cúmulo de posibilidades desde donde ya se puede aprender a percibir lo que nos rodea, a los otros, los compañeros de juego, los espectadores. El ser puede descubrir con la corporalidad y sus movimientos que puede expresar una interpretación de estar en el mundo a través del jugar y encontrar un sentido vital.

Situacional: el jugar posee la condición de ubicarse en una situación kinética, lúdica y agónica determinada, específica, especial, particular que provoca en el jugar múltiples elementos que lo hacen mágico y especial. El jugar una y otra vez un mismo juego implicaría que cada vez -aún siendo el mismo juego- se presentan diversas y diferentes situaciones, pero también, siendo una misma situación del juego, al jugar el ser es capaz de sentir, elegir, actuar y reaccionar de otra manera ante situaciones de competencia similares y tiene nuevamente la oportunidad de aprender de las acciones anteriores, para cambiar su estado mental y físico ante la situación o reafirmarla. En el acto del jugar, el ser es ya un participante de una situación que ahora se alimenta de tiempo y espacio. Las situaciones al jugar pueden ser identificadas como las experiencias vividas y que dejan huella. La situación es un lugar, un momento, una decisión, un recuerdo, una relación, un estado de ser, una actitud, una vivencia existencial.

Teleológico: el jugar expresa la constante posibilidad de apropiarse de aprendizajes significativos, aún, cuando no es su objetivo o meta, pero siempre es una posibilidad, lo que permite entender cómo podemos estar y vivir en cada situación del jugar y de la vida misma. Por lo tanto, el jugar aunque es un medio para ser y estar, desde lo espontáneo, logra que dichos aprendizajes sean puestos en práctica en y durante el juego, pero también se puede extender a las esferas de la vida cotidiana. De este modo, se crea un horizonte de experiencias y reflexiones para ver la existencia y la vida desde otras perspectivas aprendidas a través del jugar.

Temporal: el jugar tiene un tiempo determinado, si, es libre y espontáneo y en muchas ocasiones no se sabe cuando exactamente podrá durar, cuantos minutos, cuantos tiempos, etcétera. Si, se trata de un juego con tiempo limitado y específico entonces, el tiempo se convierte en parte de las emociones que experimenta el ser al jugar a través de la presión que genera la expiración del juego. En ambos casos, la temporalidad en el jugar es una oportunidad para renovarse con cada juego, para reinventarse en cada experiencia lúdica, para motivarse en cada movimiento corporal. Seamos claros, la temporalidad es un límite del jugar, un límite que genera una serie de sensaciones que el ser también debe aprender a conocer y a controlar. El tiempo del jugar es cómo el tiempo de la vida, uno nunca tiene la certeza de cuando será el último juego y el último día de la vida. Por lo tanto, el jugar nos motiva a experimentarlo en toda la posible magnitud para que el ser pueda reinventarse. Jugar cómo si fuera la primera vez.

Vivencial: la experiencia emotiva del jugar permite sentirse vivo, saberse vivo, con posibilidades de aprender a distinguir y conocer las sensaciones que son parte del ser. Al ser una experiencia vivencial el ser puede -si lo desea- encontrar y descubrir algunos de los sentidos de porqué es importante su existencia y cómo puede comprender algunos de los aspectos de su carácter, personalidad, corporalidad, relación con los otros, etcétera, todo ello a partir de la experiencia del jugar. La experiencia del jugar es en esencia vivencial, es decir, se manifiesta una condición de existencia, de aprender a ser, de aprender a vivir. El jugar es antes que cualquier situación, motivo y meta, estar vivo, sentirse vivo, externar la existencia misma. Desde la manera y modo más puro de experimentar un sentido de vida, podemos afirmar: juego, luego existo.

7. Conclusiones

El existenciario del jugar es un modo de ser ante las situaciones del juego y de la vida, es una posibilidad para encontrar en el jugar una razón para ser y estar en el mundo, para aprender a conocerse, a definirse, a reinventarse y por supuesto para aprender a vivir. El jugar es una expresión de arrojo voluntario para sentirse vivo, para disfrutar de los momentos de la vida, para aprender a ser alegre, pero también, para aprender a conocer y equilibrar las emociones que nos pueden dominar, causar miedo, estrés, nervios, dolor. El jugar es una catarsis y como tal desde su cotidianidad expresa las emociones más humanas, las percepciones más sensibles, los pensamientos más ligeros y profundos, todo ello en instantes. El jugar es un espacio y un tiempo existencial para aprender a estar consigo mismo y con los demás; para descubrir todas las habilidades, facultades y capacidades que poseemos.

El jugar, es un modo de recibir percepciones, sensaciones, relaciones, situaciones, desde las cuales, reflexiona decide, elige, interpreta; con todo ello obtiene un camino experiencial, existencial, vivencial y, como tal, extiende el panorama de la actitud ante la vida, ante los retos, ante las adversidades y también ante las bondades; hay en el jugar un impulso natural por encontrar quiénes somos y cómo nos relacionamos con los demás en múltiples actividades de la vida.

Si afirmamos: juego, luego, existo; además de que puede ser un simple juego de palabras para hacer notar un modo de ser; también manifiesta por todo lo expuesto que al jugar existimos, vivimos, aún cuando no nos percatemos de ello, aún cuando la reflexión sea posterior o cuando no nos interese -como en el caso de los infantes o niños- sin embargo, la posibilidad existencial se manifiesta abriendo múltiples caminos para hacer del juego un modo de vivir. Juego, luego existo, desde la interpretación fenomenológica que hemos abordado implica que en el jugar hay una relación inherente entre el cuerpo y mente, percepciones y pensamientos, por lo tanto, si juego, hay una posibilidad existencial permitida por el horizonte corporal y cognitivo, desde el cual entonces, puedo saberme y sentirme vivo.

El existenciario del jugar es una motivación para sentirse vivo, libre, para percibir las alegrías y las tristezas que inundan los diversos juegos, para aprender a darse cuenta de las limitaciones y de las capacidades, para aprender a disciplinar las emociones para no ser

dominadas por ellas, sino comprendidas para aprender a actuar, a reaccionar, a decidir, a disfrutar del juego y de saberse vivo. Jugar es una posibilidad cotidiana a cualquier nivel, y, desde todos los horizontes posibles de arrojarse a la vida, casi siempre desde la alegría y el gozo, pero aún cuando no es así, el jugar nos hace sentir cada fibra sensorial y cognitiva para saber que está pasando algo, para darnos cuenta que estamos experimentando múltiples sensaciones y pensamientos que nos llevan al grado de saber que existimos y vivimos.

Jugar es dar un paso para atreverse, para arrojarse, para aventarse, también, para caerse y siempre levantarse. El jugar es una oportunidad otorgada por sí mismo para estar en el campo, la cancha, el césped, el tablero, la ruta, el agua, el aire, la tierra; es un aprender a decidir en cualquier circunstancia, en todas las situaciones posibles, en todos los ámbitos creados y que se van a generar desde todos los juegos posibles. El jugar es dejar huella en el momento, en el ahora, en el hoy, pero esta huella no es trascendente de inmediato, se necesita sentir, percibir, pensar, imaginar, para entonces elegir los horizontes desde los cuales el ser se atreve a dar todo de sí en cada momento del jugar; se experimenta la emoción de estar vivo, de existir y de algún modo, de ser el diseñador y actor de sí mismo.

Esta propuesta del existencialismo del jugar es la apertura hacia unas líneas teóricas y del horizonte interpretativo para constituir y exponer un existencialismo del juego, el cual, contempla que la reflexión fenomenológica de la corporalidad se extiende más allá del juego, para abarcar el ámbito de los deportes, ya sea, el deporte práctica -como afirma Cagigal- el amateur y recreativo o, el deporte espectáculo, asociado con el profesionalismo. Estos temas por supuesto merecen otro espacio de análisis y reflexión.

Bibliografía

- Bauman, Z. (2009), *El arte de la vida*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Benjamín, W. (1989), *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ed. Nueva visión. Buenos Aires.
- Cagigal, J.M. (1975) *Deporte, espectáculo y acción*. Ed. Aula A. Salvat, Madrid.
- Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Ed. FCE, México.

- Campos, D. y, Torres, C. (2020) *¿La pelota no dobla? Ensayos filosóficos en torno al fútbol*. Ed. Mino y Davila. Educador.
- Díaz, F. (2006) *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. Ed. McGraw Hill, México.
- Gadamer, H (2009). *La actualidad de lo bello*. Ed. Paidos, Barcelona.
- Goleman, D. (2019) *La inteligencia emocional*. Ed. Penguin Random House, México.
- Huizinga, J. (2005) *Homo Ludens*. Ed. Alianza, Madrid.
- Merleau-Ponty, (1994) *Fenomenología de la percepción*. Ed. Planeta, España.
- Merleau-Ponty, (2003) *El mundo de la percepción*. Ed. FCE, México.
- Ortega y Gasset, J (1944). *Obras Completas*. Madrid: Revista de Occidente.