Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Filosofía y Letras

Maestría en Filosofía

EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR DE UNA HERMENÉUTICA ONTOLÓGICA

Tesis para optar por el grado de

Maestro en Filosofía

Presenta

Uriel Delgado Páez

Director de tesis Dr. Ricardo Gibu Shimabukuro

Septiembre de 2015

A mis padres

A SDS

A EAS

"Quien entiende su vida únicamente como un punto en el desarrollo de una estirpe, de un Estado, de una ciencia, y de este modo enclavada por entero en el curso del devenir, en la historia, no ha comprendido la lección que le imparte la existencia y tendrá que aprenderla de nuevo. Este eterno devenir es un guiñol embustero que logra que el hombre se olvide de sí mismo, es la verdadera distracción que dispersa al individuo a los cuatro vientos, el juego absurdo y sin fin que «el gran niño-tiempo» juega ante y con nosotros. El heroísmo de la veracidad consiste en dejar de ser algún día su juguete."

Nietzsche, III Intempestiva.

Índice

Introducción

Capítulo I: El carácter ontológico del juego: El ser del juego

El juego como ser en sí 6

El juego como fundamento sin fundamento 9

El juego como desproporción óntica 15

Capítulo II: El carácter fenomenológico del juego: La conciencia de juego

El carácter pasivo de la conciencia de juego 20

El carácter práctico de la conciencia de juego 26

El carácter temporal de la conciencia de juego 32

Capítulo III: El carácter hermenéutico del juego: La vivencia del juego

Juego y comprensión 36

Juego y vivencia 39

Espacio y tiempo de juego 43

Conclusión: El juego como vivencia de la posibilidad 51

Introducción

La idea del presente trabajo de investigación es defender la tesis acerca de que el juego, planteado desde una perspectiva ontológica, fenomenológica y hermenéutica puede ser tematizado como *vivencia de posibilidad*.

Para lograr esto, el primer paso será tematizar el carácter ontológico del juego a partir del movimiento intrínseco a su ser que da cuenta de su carácter originariamente autónomo. Esto permitirá plantear al juego como un ser en sí en el que se da una conformación de sentido que opera como fundamento de sí mismo. A partir de esto, se tematizará que el juego posee una fuerza o potencia originaria que es capaz de trascender el nivel óntico de la realidad; esto debido a que el juego no responde a ningún principio o fundamento que no sea su propia conformación de sentido. De esta forma, el primer capítulo concluirá con la idea de que a partir de la trascendencia óntica intrínseca al ser del juego, es viable caracterizar lo propio de la potencia ontológica del ser del juego por su carácter de apertura a la posibilidad.

A partir del planteamiento del juego en clave ontológica -donde se caracteriza a la posibilidad como lo intrínseco a la potencia ontológica del ser del juego- se continuará el trayecto del presente trabajo de investigación, lo cual nos permitirá abordar la noción de juego desde una perspectiva fenomenológica y posteriormente desde una hermenéutica.

La primera vertiente que despunta a partir del planteamiento ontológico del juego, es la que se da en relación a la potencia intrínseca a su ser con respecto al jugador, puesto que aquí subyace el nivel fenomenológico del juego. Esto debido a que, en el acontecimiento del ser del juego, lo que se manifiesta al jugador puede ser tematizado desde la perspectiva de una conciencia de juego. De esta forma, la relación entre el carácter ontológico del juego y su relación con el jugador será el correlato que permita plantear al juego -desde una perspectiva fenomenológica- como conciencia de juego; conciencia de juego que tiene como carácter propio ser una conciencia que -con respecto a la posibilidad- opera en términos de posibilidades de poder-hacer.

Este poder-hacer, que es el correlato fenomenológico de la potencia intrínseca al ser del juego, tendrá como base fundamental un criterio resolutivo de carácter práctico. A partir de esto, el segundo capítulo concluirá señalando que, este criterio resolutivo de carácter práctico

intrínseco al poder-hacer propio de la conciencia de juego, se da desde el acontecer del tiempo y espacio propios del juego como momentos de comportamiento. Esto indica que lo que se realiza en la conciencia del jugador es un desplazamiento de la conciencia interna del tiempo hacia el tiempo intrínseco al ser del juego; este desplazamiento apunta hacia posibilidades de momentos de comportamiento por parte de la conciencia de juego, lo cual se manifestará a la conciencia del jugador a través de una particular forma de vivencia.

En este punto queda perfilada la tematización hermenéutica que se aborda en el tercer capítulo del presente trabajo de investigación, puesto que a partir de la vivencia de un tiempo propio dado a la conciencia del jugador, es que se abre una perspectiva que apunta hacia el papel de la comprensión a partir de la vivencia particular del jugar. En efecto, la dimensión práctica que fundamenta al criterio con respecto a la decisión por la posibilidad de un poder-hacer en el juego, hace viable un acercamiento de corte hermenéutico en relación a la comprensión con respecto al juego y su carácter vivencial.

Por lo que, la vertiente hermenéutica será la vertiente que se desprenda a partir de la relación dada entre, la potencia ontológica del ser del juego y su despliegue a nivel fenomenológico desde del desplazamiento de la conciencia de juego hacia un tiempo propio. Aquí se hace visible que el nivel hermenéutico del juego apunta hacia la comprensión del ser del juego desde la vivencia particular del jugar, puesto que la comprensión en el juego, se da a partir de una determinada vivencia que se conforma a partir del encuentro entre la fuerza de la posibilidades que ofrece su ser al jugador y el sentido que la comprensión adquiere en el jugador cuando vive fácticamente el tiempo de juego.

Así quedan relacionadas las tres perspectivas que dan forma a la tematización que defiende el presente trabajo de investigación y que radica en que, desde de los enfoques fenomenológico y hermenéutico que se desprendieron a partir de la caracterización ontológica del ser del juego, es que es posible conformar una tematización que posibilita defender la tesis acerca de que el juego, es ante todo y de manera originaria, *vivencia de posibilidad.*

Capítulo I

El carácter ontológico del juego: el ser del juego

El objetivo del capítulo primero será enfocarse en la tematización de los caracteres ontológicos del juego, la idea central será la de trazar un camino que comience con el carácter fundante del juego como un movimiento autónomo que delimita su propia existencia. A partir de esto será viable señalar la independencia del juego en relación a cualquier principio o fundamento de razón, esto con la finalidad de dar cuenta de una fuerza o potencia intrínseca a su ser. Esta potencia intrínseca al ser del juego radica en que ofrece una apertura a lo posible, lo cual indica que el juego posee la fuerza de trascender el nivel óntico de la realidad, de ahí que se pueda concluir el primer capítulo con la idea central del que *lo propio de la potencia del ser del juego radica en su apertura hacia la posibilidad*.

Ser en sí

La lectura ontológica del juego comienza bajo la perspectiva gadameriana, esto debido a que, para Gadamer, el juego opera como *el hilo conductor que da cuenta de la explicación ontológica*[1]. El primer punto a señalar desde esta perspectiva, es que el juego *es la pura realización de movimiento,*[2] este movimiento intrínseco al juego refiere que lo que se da es un proceso íntegro, un aspecto unitario que se desenvuelve en un cierto sentido.

La idea es señalar que el carácter primordial del juego radica en que es un movimiento que puede ser delimitado como el movimiento de un ser en sí mismo, lo cual indica, que los límites del movimiento del juego son los límites que delimitan su propio ser. Este ser del juego que da cuenta de su propio movimiento intrínseco señala la autonomía de su existencia. Abordar al juego desde su existencia autónoma indica que su movimiento intrínseco da cuenta de una determinada conformación de sentido proveniente del propio movimiento de su ser.

Por lo que, a partir de su caracterización como la existencia autónoma de un ser en sí mismo, es que puede plantearse al juego como *auto-conformación originaria de sentido que posee su propio fundamento*. De esta forma, el juego puede ser visto como un movimiento

[1] Cfr. Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, 1996, p.143.
[2] *Ibídem*, p. 146.

originario que conforma y delimita un ser que posee un sentido intrínseco, esto indica que al ser del juego le corresponde un movimiento propio que funda un contenido de sentido. Este contenido de sentido del juego proveniente de su movimiento intrínseco, permite delimitarlo y abordado como un *ser en sí*, desde el cual se funda un movimiento autónomo y originario.

Sin embargo, aquí surge la pregunta acerca del carácter propio de esta conformación originaria de sentido, es decir, ¿qué es lo fundamental de este movimiento intrínseco de un ser en sí mismo? Adentrarnos al movimiento intrínseco al juego nos permitirá poner de relieve el papel del jugador con respecto a su papel en esta unidad de sentido que puede ser abordada como un ser en sí mismo. "el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación"[3].

Para Gadamer es muy importante resaltar que la unidad de sentido del juego sobrepasa la individualidad, la cual queda desbordada por el mismo ser del juego, dándose, de esta forma, un rendimiento de sentido que sobrepasa el nivel meramente subjetivo del juego. Este rendimiento de sentido da cuenta de que *no es tanto que uno juegue, sino que algo está en juego.*

"El sentido más original del jugar es el que se exprese en su forma de voz media. Así por ejemplo decimos que algo se <<juega>> en tal lugar o en tal momento, que algo está en juego"[4].

Es decir, la interacción entre juego y jugador se despliega como un entrelazamiento que da cuenta de una unidad de sentido que posee un carácter unitario, de esta forma, se puede decir que *el sujeto es más bien el juego mismo*[5].

Es así que el carácter ontológico del juego responde a una unidad de sentido proveniente del fluir del movimiento que se da entre juego y jugador. Por eso se puede hablar de un rendimiento de sentido que proviene del carácter unitario del ser del juego, el cual sobrepasa los movimientos aislados del jugador; de ahí que para Gadamer sea primordial señalar la primacía del juego con respecto al jugador.

---

[3] *Ibídem*, p. 145.
[4] *Ibídem*, p. 146.
[5] *Ibídem*, p. 147.

“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”[6].

Ahora bien, este movimiento del juego que se funde con el jugador indica una ordenación de sentido. Esta ordenación a partir de su movimiento intrínseco, da cuenta de un ser que fluye hacia su propio complimiento, en este sentido es que se puede decir que el juego es un movimiento para sí mismo.

“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. Esto se refleja también en el hecho de que los juegos tienen une espíritu propio y peculiar”[7].

En este punto se puede decir que, a partir de la estructura que tiende hacia una determinada ordenación de movimiento del juego, es que se posibilita al jugador relacionarse con el juego desde su modo y carácter particular. De esta forma, el juego tiene el poder de renovarse a sí mismo y a sus propias posibilidades.

El movimiento intrínseco al juego indica el carácter referencial de su modo de ser, el cual tiende hacia la realización de una ordenación de movimientos inherentes a sus propias posibilidades. Desde esta perspectiva, es que Gadamer ve al juego como un movimiento autónomo que caracteriza su propia existencia. Es por esto que se puede decir que el juego da cuenta de la auto-conformación originaria de un movimiento que posee un sentido hacia su auto-cumplimiento.

Es decir, lo que se resaltaría en este punto es que, a partir del movimiento inherente al juego que da cuenta de un contenido de sentido, es que se puede anticipar un rendimiento proveniente de la realización de su auto-conformación originaria. En este punto es que podemos caracterizar *al ser del juego como auto-conformación originaria de un movimiento autónomo que da cuenta de un rendimiento de sentido.*

---

[6] *Ibídem,* p.149.
[7] *Ibídem,* p.149-150.

Fundamento sin fundamento

Ahora bien, si se ha dicho que desde la perspectiva ontológica el juego es un movimiento originario que caracteriza su propia existencia, y que el movimiento autónomo del juego da cuenta de una fundamentación originaria proveniente de una unidad de sentido que se realiza entre juego y jugador; es viable tematizar este carácter autónomo del juego como *un fundamento que, en su auto-movimiento, ostenta su propio fundamento.*

La pregunta con respecto al fundamento, y su relación con el propio ser del fundamento es planteada de manera límite por Heidegger.

"¿Qué es, pues, ser? Pero, ¿constituye esto una respuesta, cuando se nos dice: ser es razón/fundamento? En vez de recibir con ello una respuesta somos lanzados nuevamente a otra pregunta. Porque preguntarnos de inmediato: ¿qué quiere decir fundamento? A ello le corresponde únicamente la siguiente respuesta: fundamento quiere decir ser. Ser quiere decir fundamento – fundamento quiere decir ser. Aquí se mueve todo en círculo. Somos presas de un mareo. El pensar se despeña en lo desconcertante"[8].

Ser y fundamento coinciden, el ser es el fundamento del fundamento. Por otro lado, el fundamento es el fundamento del ser; llegar al límite en relación a la pregunta por el fundamento del fundamento hace viable plantear al ser del juego como aquello que posibilita desplegar en el pensamiento una manifestación de sentido que nos permite dar cuenta de un ser que se fundamente a sí mismo; tal es el caso del juego. El juego no requiere de un principio o fundamento, sino que él mismo es un principio dador de sentido desde donde se despliega un movimiento originario. Heidegger ofrece otra pista planteando nuevamente la relación entre ser y fundamento:

"En tanto que el ser abre su esencia como fundamento, no tiene el mismo fundamento. Pero esto no es porque se fundamenta a sí mismo, sino porque toda fundamentación, también y justamente aquella por medio sí mismo, permanece ajena al ser como fundamento. Cada fundamentación y ya cada apariencia de fundamentabilidad tendría que rebajar al ser a algo del

[8] Heidegger, Martin. *La proposición del fundamento,* citado en Cristóbal Holzapfel, *Crítica de la razón lúdica*, Madrid: Trotta, 2003, p.37.

ente. El ser queda como ser sin fundamento. Del ser queda el fundamento, esto es, como un fundamento que recién tiene que fundamentarse, aparte y afuera. Ser: el abismo”[9].

Es decir, no hay nada más allá del fundamento, y si lo hubiere, habría que fundamentarlo. Esa es la cuestión que toca Heidegger aquí, esto en clave racional opera en términos de principios de razón suficiente. Lo importante en este punto es señalar el carácter originario del juego como un ser en sí que se fundamenta así mismo.

Es así que ser y juego pueden ser planteados desde su condición de auto-fundamentación originaria. Por lo tanto, siguiendo este hilo conductor que proviene del carácter ontológico del juego como auto-fundamento es que, desde una concepción racional, se puede plantear al juego como un ser en sí mismo que es independiente en relación a cualquier *principio de razón suficiente*[10].

Siguiendo la idea del juego como fundamento de sí mismo, es que se puede plantear al juego desde la perspectiva del de principio razón suficiente. La idea es dejar en claro que *el juego pose la fuerza de fundar su propio principio de razón suficiente*, dejando al margen cualquier principio o fundamento de razón que opere en una dimensión distinta a la del ser del juego.

“Principio de razón suficiente: que nunca acontece algo sin un causa o siquiera una razón determinada, esto es, sin una cierta razón *a priori*, por qué existe algo y no más bien no existe y porque existe más bien de éste que de ningún otro modo. Este, importante principio vale para todos los acontecimientos, y no se deja aducir ninguna prueba contraria”[11].

En la proposición del fundamento, Heidegger tematiza la idea de la proposición o principio (*grund*) del fundamento a partir de la concepción leibniziana, que plantea que *nada es sin fundamento* (*nihil est sine ratione*). Desde esta caracterización de corte racional en relación al fundamento o principio de algo, es que se puede poner en relieve el desfase que se da en los

[9] *Ibídem*, p.43-44.
[10] Desde la perspectiva de una *crítica de la razón lúdica* el juego pose la fuerza de suspender el principio de razón suficiente en aras de fundar su propio principio de razón suficiente. Fenomenológicamente el juego posee la capacidad de suspender cualquier tipo de principio de razón suficiente debido a su fundamentación originaria como fundamento sin fundamento. El juego trasciende los principios de razón suficiente en términos epistemológico y existencial, fundando él mismo su propio principio de razón suficiente. *Ibídem.*
[11] G.W.F. Leibniz, *Teodicea*, #44, en *Obras*, Tomo V, citado en Cristóbal Holzapfel, *Crítica de la razón lúdica*, Madrid: Trotta, 2003, p. 25.

intentos que buscan explicar el acontecimiento del ser del juego desde una causa, fundamento o principio racional. Puesto que, en la medida en que el juego es un ser en sí mismo que posee una fuerza ontológica intrínseca que no requiere fundamento o principio racional alguno para explicar su ser, no habrá posibilidad de emparejarlo con cualquier principio o fundamento de razón externo a él.

Más bien, lo que sucede es que únicamente el mismo ser del juego puede dar cuenta del fundamento o principio de su ser, el juego no posee principio de razón suficiente más que en sí mismo, la causa de su acontecimiento no tiene relación causal con algo fuera de él, sino que el juego acontece como la realización de un ser en sí que está al margen de cualquier causa o fundamento de razón; el juego simplemente es, se da, se juega sin tener que dar justificaciones racionales para justificar jugar, simplemente se juega porque se juega.

Ahora bien, si desde la perspectiva del principio de razón *nada es sin razón* entonces el pensamiento se tiene que dar a la tarea de operar en búsqueda del fundamento, principio o causa de las cosas, por lo que se ve obligado a tener que dar explicaciones que operen satisfactoriamente bajo el principio de razón suficiente. Esto permea, da forma y determina un tipo de pensamiento que intenta ser capaz de poder explicar en base a principios, fundamentos o causas el ser o el aparecer de cada cosa o situación. Sin embargo, los límites de este pensamiento que asume la posibilidad de dar cuenta de razones o principios suficientes, se topa con sus límites cuando intenta centrar una relación de este tipo entre el ser y el fundamento del ser.

De ahí que, la idea central en este punto sea dejar en claro que el principio de razón suficiente no opera como causa, principio o fundamento en relación al juego, esto debido a que el juego posee una potencia ontológica originaria, la cual lo emancipa de cualquier operación racional que busque encontrar fundamentos o principios de razón no sólo para jugar, sino para poder explicar causalmente el mismo ser del juego.

"Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere. En ese sentido, el juego es una actividad libre. Es además una actividad incierta. La duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el fin"[12].

[12] Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres*, México: FCE, 1986, p.34.

Plantear la idea del juego desde su concepción de fundamentación originaria, permite proyectarlo hacia la esfera de su realización como un movimiento autónomo que posee su propio fundamento. Desde la unidad de sentido que el juego realiza en su acontecimiento, es que se puede plantear que el juego no responde a principios ajenos más que al de su realización como juego. Jugar no requiere un principio o fundamento, simplemente se juega. La relación entre el juego y un principio de razón para a jugar, escapa totalmente al ser del juego, es irrelevante para el ser del juego si se dan o no razones o causas para jugar.

Es por esto, que desde una perspectiva racional que funcione bajo las condiciones del principio de razón suficiente *el juego es un sin porque* que no requiere ser fundamentado racionalmente, por esto se puede decir también, que el juego es *un fin en sí mismo.* El juego no es medio para algo, sino que su realización como acontecimiento de sentido es una finalidad en sí misma. Por eso, desde la perspectiva de la realización del juego humano, jugar no tiene una razón de ser fuera del propio hecho de jugar.

Huizinga explica así este carácter ajeno y de extrañeza con respecto a cualquier principio o fundamento que este al margen del juego:

"El concepto <<juego>> permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social"[13].

Es así, que plantear al juego como una actividad que responde a un determinado principio de razón suficiente, nos llevaría a una aporía. Esta aporía se manifiesta cuando el juego es entendido como principio de razón suficiente de algo más, lo cual nos llevaría al planteamiento límite de que el juego podría ser entonces, el principio de razón suficiente de cualquier principio de razón suficiente, poniéndose de relieve una contradicción, puesto que desde la perspectiva de la razón suficiente no puede haber ilimitadas posibilidades de principios de razón suficiente de cosas o acontecimiento alguno.

[13] Huizinga, Johan. *Homo Ludens*, Madrid: Alianza, 2007, p.23.

Ahora bien, el siguiente punto a resaltar es lo que sucede cuando las acciones dentro del juego por parte de los jugadores son realizadas en un ser que no requiere fundamento fuera de sí mismo. Puesto que, desde esta perspectiva, se comienza a vislumbrar cómo es que el carácter ontológico del juego se despliega y opera en la realización del acto de jugar por parte del jugador. Para ir adentrándonos a esta perspectiva recurriremos a una definición clásica del juego dada por Huizinga en *Homo Ludens*:

"Resumiendo, podemos decir por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se ejecuta en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual"[14].

Viendo a detalle la definición de Huizinga, podemos ver este señalamiento al aspecto formal del juego desde el cual se explica cómo es que responde a un *como si*, el cual no proviene de algún interés ajeno al juego, más bien, la acción de jugar en el juego es lo que posibilita que este *como si* no requiera de fundamento alguno fuera del sentido inherente a la dinámica propia del ser del juego.

Aquí se puede ver la conexión entre la acción en el ser del juego y la misma acción ejecutada *como si* por parte del jugador. Esta capacidad del juego de viabilizar la acción en el juego es relevante, puesto que aquí se pone en relieve una apertura hacia distintas posibilidades de acción que hacen sentido únicamente desde su realización en el juego mismo. En esto radica la fuerza o potencia originaria del juego con respecto al jugador, pues le da acceso y lo habilita a la acción en el juego, la cual es ejecutada desde un *como si* que se realiza de tal manera que haga sentido en relación a las posibilidades intrínsecas al ser del juego.

Es a partir de esto que se puede decir que, la fuerza o potencia ontológica del ser del juego proviene de una apertura que posibilita la acción desinteresada por parte del jugador; acción que no requiere fundamento o principio de razón, puesto que el fundamento de esa acción

[14] *Ibídem*, p.33.

es, en sentido estricto, el juego mismo. Esto refuerza la idea de que la potencia intrínseca al ser del juego da cuenta, de que jugar es ya, un acto de suspensión de cualquier principio de razón o fundamento.

Ahora bien, desde esta perspectiva es que el juego puede proyectarse hacia distintos ámbitos de los fenómeno humanos, la clave está en no confundir la realización del juego con cualquier fenómeno que puede explicarse por medio de relaciones causales de finalidad, o mediante instrumentos de cálculo que lo ubiquen en un pensamiento instrumental, donde el juego se convierte en un medio para algo, y por lo tanto, responda a principios o fundamentos ajenos a él.

"El juego no tiene más sentido que el juego mismo. Además, esta es la razón de que sus reglas sean imperiosas y absolutas: se encuentran por encima de toda discusión. No hay ninguna razón para que sean como son y no de otra manera[15].

Lo que sucede es que la concepción ontológica del juego como un ser en sí mismo que posee un sentido intrínseco, y que no requiere fundamento para auto-fundamentarse; posibilita ubicarlo en su esfera más originaria, lejano al pensamiento instrumental o el mero cálculo racional que lo ubica en una lógica de causa-efecto que intenta responder a principios teóricos-prácticos, y ajenos por lo tanto, al carácter ontológico del ser del juego.

"el juego representa claramente una ordenación en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar no sólo sin objetivo ni intención, sino también sin esfuerzo. Es como si marchase solo. La facilidad del juego, que desde luego no necesita ser siempre verdadera falta de esfuerzo, sino que significa fenomenológicamente solo falta de un sentirse esforzado"[16].

Aquí Gadamer resalta la idea de que no es que no haya esfuerzo cuando se juega, más bien, cuando se juega hay una *ausencia de sentirse esforzado*, de ahí que pareciese que el juego *marchase solo*, aquí se pone en relieve el rendimiento intrínseco al juego que proviene de su carácter ontológico originario. La idea es dejar en claro que *el juego posee una fuerza intrínseca que responde originariamente a una potencia ontológica*, y no a fundamentos que se sitúen

[15]Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres*, op. cit., p.33.
[16]Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método*, op. cit., p.147-148.

originariamente en lo antropológico, lo sociológico o lo epistemológico. Es así que el juego es, ante todo, un ser en sí mismo que puede ser abordado desde su naturaleza ontológica y desde donde se puede proyectar su despliegue en distintos ámbitos de la acción y la vida humana.

Desproporción óntica

Por lo tanto, la potencia o fuerza ontológica del juego se caracteriza por ser su propio principio o fundamento. De esta forma, el carácter ontológico del juego apuntará hacia su realización como contenido de sentido que se proyecta hacia lo óntico. Para profundizar en esto diríamos que lo que sucede cuando se juega es que la potencia ontológica del juego actúa superando el nivel óntico de la realidad, situando esta realidad bajo las posibilidades del propio fundamento de su ser, de ahí que el juego posea intrínsecamente las posibilidades de realizar una *transformación óntica.*

Es decir, el juego es condición de posibilidad de una transformación en la medida que su ser se proyecta hacia la dimensión óntica. Esta transformación proviene de la potencia ontológica del juego que se proyecta hacia la realidad, lo que esto significa es que, lo óntico queda permeado por la fuerza ontológica del juego, *posibilitando que el nivel óntico adquiera nuevas posibilidades de sentido*. Esta transformación proviene de la apertura de sentido propia al carácter ontológico del ser del juego, puesto que en el acontecimiento de su ser se da un permeo de todo aquello que conforma el nivel óntico de la realdad, esto debido a la fuerza intrínseca a la potencia ontológica de su ser.

Ahora bien, ¿en que radica esta potencia ontológica del juego?, ¿cómo es que se da el despliegue ontológico del juego en relación a lo óntico?, es decir, ¿qué hace potente a la fuerza ontológica del juego?

Comenzaríamos diciendo que el acontecer de la potencia ontológica del juego se realiza desde el contenido de sentido intrínseco al ser del juego, lo cual permea el nivel óntico de la realidad y le asigna un carácter de apertura. Esta apertura de sentido tiene como característica que es una apertura proveniente de la potencia intrínseca al ser del juego, de ahí que el nivel óntico quede determinado por las posibilidades de sentido que se le proyectan. De esta forma, toda la realidad queda dentro de esta determinación de sentido proveniente del ser del juego, adquiriendo de esta forma, nuevas posibilidades de ser.

Es así que el ser del juego permite no sólo una apertura hacia la posibilidad de múltiples sentidos, sino que también determina las posibilidades de la realidad al hacerla participe de su propio ser. Esta donación de sentido del juego hacia la dimensión óntica es resultado de la operación de la potencia originaria al ser del juego, operación que es capaz de habilitar una apertura de posibilidades que se proyecta hacia las cosas mismas. Es decir, *el ser del juego habilita una apertura de sentido hacia lo posible,* al mismo tiempo que se despliega hacia la realidad; en el juego habita lo posible puesto que el juego mismo es posibilidad de múltiples posibilidades.

Por lo que, si ubicamos a la *posibilidad* como el hilo conductor que opera en la relación de entrelazamiento proveniente de la potencia ontológica del juego y la dimensión óntica, es que se puede dar cuenta del principio originario y donde radica la potencia intrínseca al ser del juego. Las posibilidades de la realidad -desde la perspectiva del juego- dependerán del propio ser del juego, es decir, todo lo que es posible será determinado por las posibilidades intrínsecas a su ser. Por lo tanto, *la posibilidad es lo fundante, lo más característico y donde reside la fuerza originaria e intrínseca a la potencia del ser juego.*

La posibilidad proviene de una abertura ontológica que al desplegarse hacia lo óntico da pie a la realización del sentido originario y auto-fundante del ser del juego. Este carácter de apertura que provee el juego respecto a las cosas es lo que da cuenta de sus posibilidades de adquirir nuevos sentidos, de ahí que se pueda decir que las cosas son lo que son en el juego y sólo para el juego.

Es así que la realidad en el juego adquiere una dimensión nueva en la medida en que el nivel óntico queda rebasado por la potencia ontológica intrínseca al ser del juego. Es por eso que el juego sobresale y resalta dentro del espacio de su realización, puesto que al ser un ser en sí mismo, impone su propia forma, delimitando al mismo tiempo, el espacio propio del juego. Esta fuerza de incorporar nuevos entes a su ser, es lo que posibilita dotarlos de un nuevas posibilidades de sentido.

Los entes adquieren un incremento de posibilidades de sentido y de ser sólo por el hecho de estar puestos en juego, las cosas en el juego tendrán un correlato de sentido en relación a la

realización del ser del juego, pero lo más importante no es que posibilidades adquieran, sino que el juego los dota de una apertura que nunca deja de poseer un cierto sentido de incertidumbre.

"Los juegos no gozan de esa identidad hereditaria. Son innumerables y cambiantes. Adoptan mil formas distribuidas desigualmente, como las especies vegetales; pero, infinitamente más aclimatables, emigran y se adaptan con una rapidez y una facilidad también desconcertantes"[17].

El juego asigna posibilidades únicas a la realidad, le da sentido a aquello que sólo está dotado de un sentido limitado o único. La potencia ontológica intrínseca al ser del juego provee al mundo en general la posibilidad de desplazarse hacia distintas dimensiones de ser y de sentido. Es así, que la fuerza ontológica del juego posibilita que todo aquello hacia lo que se proyecte adquiera nuevas posibilidades de ser, lo cual indica que *las cosas en el juego trascienden su ser al instalarse en el propio ser del juego*, lo óntico es, de esta forma, desplazado hacia un estatuto donde adquiere nuevas posibilidades de ser y de sentido; posibilidades que responderán a las propiedades inherentes de sentido propias del ser del juego.

Es por esto que la posibilidad –caracterizada como lo propio de la potencia ontológica del ser del juego- da cuenta de la apertura de lo óntico hacia distintas formas y modos de ser que trascienden su sentido; dando cuenta de que el juego es lo que posibilita a la realidad otras posibilidades de ser.

Ahora bien, no solo las cosas en general son afectadas por la potencia ontológica del ser del juego, sino que esta potencia ontológica del ser del juego opera en el jugador de manera particular. Es decir, el jugador experimenta de manera propia estas posibilidades de transformación provenientes de su relación con el ser del juego. Por lo tanto, desde la perspectiva del jugador, la potencia ontológica del juego radica en que el juego le ofrece nuevas posibilidades de ser, posibilidades que trascienden su subjetividad y que operan desde su manifestación a nivel de la conciencia del jugador como correlato proveniente de la potencia ontológica intrínseca al ser del juego.

Por lo tanto, el juego, desde su potencia ontológica originaria, es capaz de trasformar las relaciones de sentido de las cosas y del espacio donde se realiza, incluyendo al jugador. De ahí

[17]Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres*, op. cit., p.137.

que pueda plantearse que lo que se da es una *trasformación integral del nivel óntico*, este permeo integral de lo óntico puede plantearse en términos de que lo que se da es un desbordamiento de sentido con respecto la realidad, lo cual se da fácticamente en la realización del acontecimiento propio al ser del juego.

Es por esto, que en sentido estricto el juego *es una desproporción óntica*, puesto que en el juego la realidad adquiere la posibilidad de una trasformación total, rebasando su propio carácter óntico; lo cual implica que las posibilidades de incremento de ser y de sentido de la realidad se dan fácticamente cuando se da el acontecimiento del ser del juego.

Desde este punto puede aclararse la distinción que se da cuando se dirige la mirada hacia la operación de la potencia ontológica del juego en relación a los entes, y la diferencia en relación a cómo opera esta potencia en el jugador. Puesto que es necesario explicar la diferencia que hay, por un lado, entre la potencia ontológica del ser del juego y el jugador; y por otro, entre el sentido derivado del ser del juego y ese mismo jugador. Puesto que la primera relación responde al carácter ontológico del juego, es decir, a la relación entre la potencia intrínseca al ser del juego con el jugador, mientras que la segunda responde al carácter fenomenológico del juego, es decir, a la relación del jugador con el sentido dado a la conciencia proveniente del acontecimiento del juego.

El jugador no sólo participa del movimiento inherente a las posibilidades de sentido intrínsecas al ser del juego, antes que esto, el jugador es originariamente permeado por la potencia ontológica del ser del juego, lo cual significa que adquiere una particular forma de conciencia que proviene irreductiblemente de esa potencia ontológica. Potencia ontológica que ha sido tematizada desde la noción de posibilidad, la cual, operando en la conciencia del jugador dentro del juego, permite dar cuenta de las posibilidades de sentido que posee el jugador con relación al acontecer del ser del juego.

Lo que se quiere dejar en claro es -que ontológicamente hablando- el juego responde a la posibilidad, esto, en relación al jugador sólo podrá ser planteado mediante un acercamiento de corte fenomenológico; puesto que el nivel ontológico nos muestra que la relación entre el ser del juego y jugador pasa irremediablemente por las posibilidades dadas a la conciencia del jugador por parte del ser juego.

De esta forma queda delineado el camino hacia el segundo capítulo del presente trabajo de investigación, que lleva hacia la tematización de corte fenomenológico de esta manifestación de la potencia intrínseca al ser del juego que se da a la conciencia del jugador en el acontecer mismo del juego.

Capitulo II

El carácter fenomenológico del juego: la conciencia de juego

El objetivo del segundo capítulo es abordar al juego desde una perspectiva fenomenológica, puesto que la idea es realizar un trayecto que dé cuenta de los caracteres fenomenológicamente propios de una conciencia de juego, para lograr esto el capítulo se dividirá en tres momentos.

En primer lugar se dará cuenta que, el carácter pasivo originario a la constitución fenomenológica de la conciencia de juego, es la base originaria desde donde se posibilita el comportamiento en el juego por parte del jugador; esto apuntará a que la potencia ontológica intrínseca al ser del juego se da fenomenológicamente a la conciencia de juego como afección de la posibilidad. Posteriormente se dará cuenta que a partir de las posibilidades de comportamiento dadas a la conciencia de juego, se da una capacidad que posee un carácter experimental con relación al ser del juego y experiencial con respecto a la conciencia de juego. Esto apuntará a que el carácter intrínseco a la capacidad de comportamiento en el juego se resolverá fenomenológicamente en términos de un poder-hacer.

A partir de este poder-hacer con respecto a la capacidad de comportamiento de la conciencia de juego, se puede plantear un tercer momento del presente capítulo, donde se pone en relieve al carácter temporal intrínseco al momento de poder-hacer. Lo que esto significa es que en la conciencia de juego se da un desplazamiento interno del tiempo hacia el tiempo propio del ser del juego, el cual se proyecta hacia el carácter vivencial intrínseco a este desplazamiento, y desde donde se da una apertura hacia la perspectiva hermenéutica que se abordará en el tercer capítulo de la presente investigación.

El carácter pasivo de la conciencia de juego como afección de la posibilidad

La perspectiva fenomenológica proveniente de la caracterización ontológica del ser del juego, surge a partir del señalamiento de que su potencia intrínseca radica en proveer posibilidades de sentido a la conciencia del jugador. Esto implica que el jugador, mientras sea jugador, nunca podrá abandonar las posibilidades de sentido proveídas por el ser del juego. El juego deja de serlo cuando el jugador deja de comportarse como jugador con respecto al juego y

adquiere otro comportamiento, esto pone en relieve una ligazón irreductible que se da entre la conciencia de juego y el ser del juego. La unidad de sentido del juego como ser en sí mismo será siempre la unidad de sentido de juego y jugador, esto garantiza la movilidad intrínseca a su ser, al mismo tiempo que hace viable que el jugador se relacione con las *posibilidades de sentido intrínsecas a las posibilidades del ser del juego*. Lo que esto significa es que el jugador se ve emplazado a responder a esas posibilidades de sentido que se manifiestan en su conciencia; de ahí que a partir del acontecer de sentido del juego que se da a la conciencia del jugador es que se le abran nuevas *posibilidades de comportamiento*.

"Jugar es un verdadero comportamiento real que, de cierto modo, encierra en sí un "reflejo": el comportamiento en el mundo lúdico de acuerdo con los papeles. En general, la posibilidad por parte del hombre de engendrar productivamente una apariencia de un mundo lúdico depende en alto grado del hecho de que ya en la naturaleza en sí se da una apariencia real"[18].

Las posibilidades de sentido en relación al ser del juego son –desde una perspectiva fenomenológica- posibilidades de comportamiento en el juego por parte del jugador, puesto que en su conciencia se manifiestan las *posibles formas de comportarse que hacen sentido en relación al ser del juego*. Entender el comportamiento del jugador desde una perspectiva fenomenológica implica que el jugador se reconozca como tal, puesto que en la medida en que adquiere conciencia de que es un jugador, es que le es viable adquirir una *conciencia orientada hacia las posibilidades del juego.* A partir de su reconocimiento como conciencia que está en juego, es que la conciencia del jugador se pone en disposición de quedar prendada por el mismo ser del juego, esto se da debido a que *se toma conciencia de que se está siendo jugado*, puesto que al reconocerse como parte del juego, es que el jugador puede adquirir conciencia del acontecimiento de sentido en el que participa.

Una vez que el jugador se reconoce como tal, es ya la exigencia propia del juego quien lo emplaza a adquirir un determinado comportamiento que haga sentido en relación a las posibilidades intrínsecas a su ser; ya que la puerta de entrada a la conciencia de juego radica en reconocerse ella misma como parte del sentido íntegro del ser del juego. Fenomenológicamente

[18] Fink, Eugen. *Oasis de la felicidad*, México: UNAM, 1966, p.27.

esto significa que *las posibilidades del juego serán las posibilidades dadas a la conciencia del jugador*, de esta forma, en la conciencia del jugador, será donde subyagan sus posibilidades de comportamiento. A partir de esto se puede plantear que, la forma del comportamiento a partir de la toma de conciencia del sentido en el que se participa, ira determinado las posibilidades del jugador de *mantenerse jugado* por el ser del juego; de ahí que a partir de este entrelazamiento entre el juego y la conciencia del jugador es que se manifiesten sus posibilidades de comportamiento en relación al ser del juego.

Ahora bien, si las posibilidades de comportamiento en el juego son las posibilidades dadas a la conciencia del jugador a partir de su acontecimiento fenomenológico, entonces no hay ninguna determinación a priori en relación a las posibilidades intrínsecas al ser del juego y las posibilidades de comportamiento que se manifiestan a la conciencia de juego; más bien, lo que se da, es que *a la conciencia del jugador se le manifiestan posibilidades de comportamiento a partir del acontecimiento de sentido intrínseco al ser del juego.* Volverse un jugador para el juego significa estar en disposición de adquirir un espectro de posibilidades de comportamiento en la conciencia por parte del ser del juego. La conciencia del jugador no capta por necesidad todas las posibilidades intrínsecas al ser del juego, sino que, su comportamiento responde a una toma de conciencia con respecto a las posibilidades que se le manifiestan en el acontecer fenomenológico del juego. La idea es adentrarse en lo que sucede en la conciencia de juego cuando se le manifiestan posibilidades de comportamiento que hacen sentido con respecto al acontecer fenomenológico del ser del juego.

Aquí el primer paso es dar cuenta de la referencialidad intrínseca al juego, para señalar esto diríamos que, la relación entre el ser del juego y lo dado a la conciencia del jugador por parte del ser del juego da cuenta de un carácter intencional que lo habilita a ser abordado fenomenológicamente. El ir y venir del movimiento[19] del juego lo es de algo que se mueve, esto refiere a que el carácter intencional del juego implica la realización de un contenido de sentido a partir de un movimiento. La otredad hacia la que hace referencia el juego radica en que ya sea que se juegue con alguien o con algo, siempre habrá una referencialidad diferenciada de la subjetividad.

[19] "*El vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo no existe juego en solitario*" (Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y método*, op. cit., p.148.)

Esta concepción intencional permite plantear que el sentido del juego responde a un acontecimiento donde está implicada una conciencia que se conforma desde su acontecimiento fenomenológico. El origen del sentido que se proyecta a la conciencia de juego subyace en la potencia intrínseca al ser del juego, el cual se desenvuelve originariamente a partir de las posibilidades de movimiento de su ser. Es decir, el movimiento proveniente de la potencia intrínseca al ser del juego da forma y posibilita al juego su modo de ser, siendo el movimiento, al mismo tiempo, el modo fundamental en que se desarrolla el ser del juego.

De esta forma, el juego refiere a un contenido de sentido que puede cumplirse a partir de las posibilidades de realización intrínsecas a su movimiento, esto apunta hacia el acontecer fenomenológico del juego en términos de que a partir de esta relación con su movimiento intrínseco, es donde se originan y se experimentan fácticamente las posibilidades de comportamiento por parte del jugador. En el vaivén propio del juego se da la interacción entre el movimiento intrínseco a su ser y lo dado de ese movimiento a la conciencia del jugador, de esta forma, los límites del comportamiento del jugador con respecto al juego se manifiestan en la experiencia propia de cada posibilidad que el ser del juego ofrece, estas posibilidades de comportamiento dadas la conciencia de juego provienen de los caracteres intrínsecos al propio ser del juego. Es decir, el movimiento intrínseco a la potencia originaria del ser del juego, desemboca en una ordenación de movimientos que tiene su correlato fenomenológico en el acontecer de las posibilidades de comportamiento de la conciencia de juego.

Ahora bien, una vez establecido que el carácter intencional del juego posibilita su tematización desde la perspectiva de una conciencia de juego, es que es viable dar cuenta del fondo originario en el que subyace su constitución fenomenológica; aquí la idea es dar cuenta que el carácter fenomenológicamente propio de la conciencia de juego es su carácter originariamente pasivo. Desde el carácter originariamente pasivo de la conciencia se funda la relación entre el acontecer de la potencia intrínseca al ser del juego y su despliegue en la conciencia del jugador. Aquí se pone en relieve la base originaria que da cuenta de la correlación entre las posibilidades del ser del juego y su constitución en la conciencia de juego. El carácter intencional del fluir del movimiento del juego se despliega desde una base originaria de sentido que da cuenta que *la conciencia de juego -con respecto al ser del juego- posee un carácter pasivo.*

El carácter pasivo intrínseco a la conciencia implica que la conciencia de juego se vea afectada a partir del acontecimiento fenomenológico del juego, esto da cuenta de que en la conciencia de juego se da la afección proveniente de las posibilidades intrínsecas a la potencia del ser del juego. Es decir, la potencia ontológica intrínseca al ser del juego afecta a la conciencia de juego en el sentido de que la emplaza a decidir con respecto a posibilidades de comportamiento, la afectación pasiva intrínseca al carácter fenomenológico de la conciencia permite establecer que lo propio de la conciencia de juego *es verse afectada pasivamente por el acontecer fenomenológico de la potencia del juego.*

En el carácter originariamente pasivo que subyace en la constitución fenomenológica de la conciencia de juego, se da un correlato proveniente del acontecer de la potencia intrínseca al ser del juego y su despliegue en la conciencia de juego; lo cual significa que lo que se da a la conciencia de juego sean *afecciones de posibilidades de comportamiento*. Es decir, la conciencia de juego opera *en y desde* la afección pasiva proveniente del ser del juego, de ahí que en este punto se pueda decir que lo característico de la conciencia de juego es que se vea *afectada por las posibilidades intrínsecas al ser del juego*. Aquí subyace el fondo originario desde donde se da el entrelazamiento del ser del juego y la conciencia de juego, puesto que desde la *afección de la posibilidad* es que se constituye lo propio del carácter pasivo de la conciencia de juego con respecto a sus posibilidades de comportamiento.

Ahora bien, una vez caracterizada a la *afección de la posibilidad* como lo propio del carácter pasivo de la conciencia de juego en relación al ser del juego, es que se puede plantear un siguiente momento, el cual apunta hacia los límites del carácter intencional de la afección pasiva con respecto al comportamiento de la conciencia de juego, la idea es ir introduciéndonos en la dimensión fenomenológicamente más originaria que dé cuenta del carácter fáctico del comportamiento en el juego por parte del jugador, para esto tomaremos como hilo conductor la perspectiva de Díez Fischer[20] con respecto al carácter pasivo de la afección y su relación con el obrar.

[20] Díez Fischer, Francisco Martín, en *¿En la cuenta del tiempo, que le debe Gadamer a Husserl?, Contrastes, Revista internacional de filosofía*, Vol. XVII, Universidad de Málaga, 2012. Realiza un trayecto de corte fenomenológico-hermenéutico que va de Husserl a Gadamer, resaltando aspectos que resultan útiles para la presente investigación.

"La afección es pasiva en tanto precede al *cogito*, pero tiene carácter llamativo porque es una pasividad que motiva la actividad intencional. El yo se vuelve-hacia aquello que lo afecta al punto que el operar intencional se convierte en la resultante de la tendencia afectante. El obrar y el padecer en tanto ser afectado se evidencian así inseparables"[21].

Aquí se plantea que el carácter pasivo de la conciencia motiva la actividad intencional en relación a aquello que lo afecta, por lo que, el operar intencional es el resultado de una tendencia afectante. Ahora bien, la relación entre obrar y padecer –en el caso del juego- respondería al comportamiento en relación al padecimiento o afección de la posibilidad; puesto que a partir de esta afección que precede a la actividad intencional es que se da una tendencia afectante, dando cuenta así, del correlato fenomenológico entre obrar y padecer.

Posteriormente se menciona que el yo operante de la conciencia maniobra desde la pasividad de la afección, que en el caso del juego, provendría de las posibilidades de la conciencia de juego de verse afectada por el acontecer mismo del ser del juego. Es decir, *la afección pasiva proveniente del juego funciona como una pasividad que capta y pone en movimiento a la conciencia de juego*, de esta forma, el carácter fenomenológico de la afección pasiva da cuenta de la posibilidad del despliegue del comportamiento en el juego, así pues, el estímulo afectante del juego opera como conformador de una correlación de sentido en la conciencia de juego que se da en el acontecer fenomenológico del ser del juego.

El ser del juego interpela a la conciencia de juego exigiendo la decisión por una posibilidad de comportamiento, lo que esto significa es la posibilidad de asignar un sentido a lo que de alguna manera ya está potencialmente dado en el ser del juego. Es decir, *la afección proveniente del juego posee ya un sentido en sí misma, lo que la conciencia de juego hace es responder a la constitución de esa afección dada a su conciencia*. Desde esta perspectiva es que se tematiza la noción de afección de la posibilidad con relación a las posibilidades de comportamiento en el juego, puesto que esta es la forma propia en que la potencia intrínseca al ser del juego permea a la conciencia de juego desde el carácter pasivo de la conciencia, que se ve, por lo tanto, afectada por las posibilidades de comportamiento dadas desde la potencia ontológica intrínseca al ser del juego.

[21] *Ibídem*, p.147.

Ahora bien, la *afección de la posibilidad* se da de manera particular en la conciencia de juego, es decir, no hay uniformidad ni formalidad que dé cuenta de la forma o carácter en que la afección de la posibilidad se despliega en la conciencia de juego; en términos fenomenológicos diríamos que esto sucede debido a que cada afección responde a una "diferente fuerza de afección"[22]. Las distintas fuerzas de afección dan cuenta que la afección de la posibilidad proveniente del juego marca una tendencia en la conciencia de juego, tendencia donde subyacen las *posibilidades de afectar el juego*. Por lo tanto, en este punto se puede dar cuenta que, *a partir de la tendencia proveniente de la afección de la posibilidad subyacen las posibilidades de comportamiento del jugador.*

La afección de la posibilidad intrínseca al ser del juego, pueden convertirse en *auto-afección* mediante su resolución como comportamiento por parte de la conciencia de juego, es decir, *la afección proveniente de cada posibilidad puede volverse auto-afección* en la medida en que pueda ser llevada a su resolución cuando la conciencia de juego decide actualizarla asumiendo un determinado comportamiento en el juego. A partir de la auto-afección proveniente de la resolución por un determinado comportamiento, es que se realiza un acto que fenomenológicamente se da a partir del comportamiento del jugador.

El carácter práctico de la conciencia de juego como capacidad de un poder-hacer

Ahora bien, aquí surge la pregunta acerca de lo propio de la auto-afectación proveniente de la decisión por un comportamiento en el juego y sus posibilidades fenomenológicas de llevarse a cabo, es decir, ¿bajo qué parámetros se puede plantear el carácter afectivo de la posibilidad en relación a sus posibilidades fácticas de comportamiento? La idea en este punto es indicar que la afección que da pie a posibilidades de comportamiento por parte de la conciencia de juego puede ser planteado en términos de una *capacidad* con respecto al juego. Husserl, en ideas II tematiza el concepto de capacidad desde la perspectiva de una potencialidad positiva.

"LA CAPACIDAD NO ES UN PODER VACIO, SINO UNA POTENCIALIDAD POSITIVA que viene en cada caso a su actualización, está siempre en disposición de pasar a la acción, a un acción que, en tanto que es vivencial, remite al poder subjetivo inherente, a la

[22] *Ibídem*, p. 148.

capacidad. La motivación, empero, es para la conciencia algo abierto, comprensible; la decisión "motivada" es clara como tal por la especie y la fuerza de los motivos"[23].

Husserl tematiza a la capacidad como una potencialidad positiva en el sentido de que está en la disposición de pasar a la acción, lo que esto significa, es que la capacidad responde a una posibilidad en el sentido de que en ésta está implicada su actualización, por eso es una potencialidad positiva, puesto que es posible a la conciencia actualizarla en una acción que posee un carácter vivencial. Desde nuestra perspectiva podríamos decir que la capacidad no responde a ninguna posibilidad genérica o independiente al ser del juego, sino que, *solo está en relación a las posibilidades de comportamiento en el juego*, es decir, la capacidad se proyecta sólo hacia aquellas posibilidades de comportamiento que pueden afectar el sentido del juego.

Lo que se da es un correlato entre la capacidad en el juego y el comportamiento del jugador en el juego, puesto que es la capacidad como potencialidad positiva la que posibilita la realización del sentido intrínseco al acontecer fenomenológico del ser del juego. Esto debido a que *en la tendencia que proviene de la afectación de la posibilidad, radican las posibilidades fenomenológicamente viables de comportarse por parte de la conciencia de juego*; delimitando, de esta forma, las posibilidades de sentido de su acontecer fenomenológico.

Además de señalar el carácter vivencial de la potencialidad positiva -la cual remite a un poder subjetivo que está en relación directa con la capacidad- Husserl da cuenta del carácter abierto de la motivación en relación a la capacidad. En el caso del juego, el carácter abierto de la motivación da cuenta de la potencialidad positiva intrínseca a la capacidad del comportamiento por parte de la conciencia de juego. Husserl habla de una *disposición que está en relación de pasar a la acción*, que en caso del juego son las posibilidades de comportamiento delimitadas por el propio ser del juego. La acción posee un carácter vivencial en sentido fenomenológico y remite a una posibilidad inherente a una subjetividad, que se resuelve desde la perspectiva de la capacidad, es por eso que Husserl dice que no es un poder vacío, pues está en relación con ese *poder subjetivo inherente*, que en términos del juego responde a una capacidad de comportamiento por parte de la conciencia de juego. Esta potencialidad positiva propia a la capacidad señala que en el juego siempre se está en *disposición por parte de la conciencia de*

[23] Husserl, Edmund. *Ideas II*, México: FCE, 2005, p. 302.

juego de asumir un comportamiento -que como dice Husserl- es vivencial, esto es el reflejo de la tendencia proveniente de la afectación de las posibilidades dadas a la conciencia y su relación con las posibilidades intrínsecas al ser del juego. Finalmente la señalización del carácter de apertura de la motivación es muy importante porque responde a la idea de que en realidad el juego no proviene de motivación alguna más que la de jugar, de ahí que no sea relevante la causa o motivo de la motivación, sino más bien *el carácter vivencial del comportamiento en el juego que remite a la potencialidad positiva propia de la capacidad.*

Aquí se realiza un entrecruce de fuerzas que dan cuenta de la capacidad de una conciencia de juego que tiende hacia la realización de propio ser del juego. La posibilidad de comportamiento de la conciencia de juego, se funda y se despliega gracias esta motivación abierta que se relaciona con el ser del juego y que tiende hacia su conformación, de esta forma, la capacidad como potencialidad positiva se enlaza con la unidad de sentido del juego, dando cuenta del comportamiento del jugador. Por lo que, desde esta perspectiva es viable plantear que, *el comportamiento en el juego proviene del carácter libre de la motivación que se proyecta hacia la potencialidad positiva intrínseca a la capacidad de la conciencia de juego.*

A partir de esto es posible continuar con la caracterización de la constitución de la conciencia de juego desde las posibilidades de comportamiento dadas a la conciencia en el acontecer fenomenológico del ser del juego. Aquí la idea es adentrarse en la relación entre la posibilidad de comportamiento que recae en la potencialidad positiva intrínseca a la capacidad, y los parámetros o criterios bajo los cuales la conciencia de juego decide por un determinado comportamiento. Por lo que, en este punto es viable enfocar a la conciencia de juego a partir de su sentido *experimental* y *experiencial* propios de su comportamiento en el juego. La idea en este punto es dar cuenta que el momento del comportamiento es una acción que posee un sentido *experimental con respecto al juego* y *experiencial con respecto a la conciencia de juego*, es decir, la conciencia de juego adquiere experiencia del juego mediante su experimentación en el juego.

El comportamiento en el juego implica experimentar un momento de comportarse en la conciencia de juego. Ahora bien, ¿cuál es el carácter fenomenológicamente propio del momento de comportamiento a partir de su experiencia en el ser del juego? es decir, ¿qué es lo que posibilita a la conciencia de juego experimentar una experiencia en el juego?

Un primer paso para profundizar en estos cuestionamientos será adentrarnos en las posibilidades de experimentar en el juego, puesto que cada movimiento realizado en el momento de comportamiento posee un correlato en la conciencia de juego que *intenta prever las posibles consecuencias de ese momento de comportamiento dentro del juego*. Lo propio de cada comportamiento en el juego es que es que hay algo esperado que suceda a raíz del movimiento de sentido que implica comportarse, puesto que en la conciencia de juego se da una *expectativa de experiencia* a partir de la realización de una determinada experimentación por parte del comportamiento de la conciencia de juego en el juego.

Esta expectativa de experiencia apunta hacia un rendimiento proveniente del comportamiento por parte de la conciencia de juego en el ser del juego, esto se da debido a que esta expectativa se funda en la anticipación de posibilidades en el juego por parte de la conciencia de juego a partir de un comportamiento. Este rendimiento o ganancia se dará en las circunstancias particulares del juego, de ahí que el comportamiento por parte de la conciencia de juego apunte hacia una expectativa de experiencia; *experiencia que en sentido propio es experimentación en el juego*. Con respecto al concepto *"experimental*" Husserl lo plantea en términos de una previsión con respecto a la experimentación que apunta hacia circunstancias desde donde se da una expectativa de experiencia.

"Lo "experimental" tiene su referencia intencional A CIRCUNSTANCIAS. Si éstas se *realizan*, entonces lo experimental sobreviene como algo esperado, como algo inherente a ellas. (…) en esa medida tenemos una expectativa de experiencia"[24].

Que sobrevenga lo esperado significa que lo referido a las circunstancias se realizó y que lo esperado sobreviene como algo *inherente a ellas*, esto es clave puesto que aquí no sólo se pone en relieve el carácter intencional de la experimentación, sino que desde aquí se posibilita una *expectativa de experiencia*. Es decir, en esta expectativa de experiencia propia del carácter intencional de la experimentación, se fundamenta fenomenológicamente la posibilidad de ganar o poseer un rendimiento que se traduzca en una experiencia. Ahora bien, en el juego sucede lo mismo, puesto que la expectativa de experiencia estará siempre referida a lo experimental en relación a las posibilidades de comportamiento de la conciencia de juego; esta expectativa de

[24] *Ibídem*, p. 303.

experiencia con respecto al juego se dará en la medida en que en su circunstancias *sobrevenga lo inherente a ellas*.

Por lo tanto, *ganar un rendimiento de experiencia en el juego se hace viable a partir de una expectativa de experiencia correlativa un determinado comportamiento*, lo cual posibilita que en la conciencia de juego sobrevenga lo previsto a partir de su experimentación en el juego. Es decir, el comportamiento en el juego posee una apertura propia en la medida en que le es posible *adquirir experiencia en el juego.* Esta ganancia de experiencia con respecto al juego se da mediante la experimentación intrínseca al comportamiento que tiende hacia una previsión o anticipación que al realizarse se convierte en una posibilidad de comportamiento actualizada. De esta forma, *la experimentación en el juego se convierte en experiencia de juego,* el tipo de experiencia tendrá que ver con la realización del comportamiento en el juego y su correlato con la previsión anticipada por la conciencia de juego. Esto da cuenta que la expectativa de experiencia es una expectativa que posee un rendimiento anticipado proveniente de sí misma, y la cual responde, en última instancia, al carácter ontológico propio del ser del juego.

Ahora bien, ¿cuáles son la posibilidades fenoménicas de la conciencia de juego de experimentar un rendimiento de sentido en el juego?, es decir, ¿en donde radican fenomenológicamente los límites de experimentación en el juego que posibilitan un rendimiento de sentido a la conciencia de juego? La idea en este punto es profundizar en el carácter fenomenológicamente originario que dé cuenta de los límites de la experimentación de la conciencia de juego con respecto a sus posibilidades de cumplir una expectativa de experiencia.

Para lograr esto será necesario ubicarnos en la capacidad como potencialidad positiva, que en el caso del juego responde al correlato que da cuenta de las posibilidades dadas a la conciencia del juego como posibilidades reales de comportamiento. La capacidad posee un sentido potencialmente positivo debido a que responde sólo a las posibilidades de comportamiento fácticamente posibles a la conciencia de juego. Husserl habla de cómo sólo en posibilidades prácticas es que se puede uno decidir, donde el poder, en términos de un yo-puedo debe ser objeto de la voluntad, puesto que eso es lo que posibilitaría la realización de una posibilidad práctica al ubicarse al alcance de mi dominio.

"Tengo la conciencia del YO PUEDO"[25]. Lo que yo puedo es una "POSIBILIDAD PRÁCTICA" "Sólo en posibilidades prácticas puedo "decidirme"[26] es decir, el "puedo" puede ser "*objeto* de mi voluntad, "y solamente puede serlo en tanto que está en mi "dominio" (en el alcance de mi dominio), en tanto que la ejecución de la tesis misma es para mí algo prácticamente posible"[27].

Aquí Husserl habla de que lo *prácticamente posible* da cuenta de las posibilidades de ejecución de una tesis que se hace viable a partir de una ejecución que tiene como base *el poder como objeto de la voluntad*. Desde esta perspectiva es que se puede delinear el carácter práctico de la experimentación en el juego, puesto que sólo en las posibilidades prácticas de comportamiento la conciencia de juego se puede decidir. Esto debido a que la referencialidad intrínseca propia al juego da cuenta de que la conciencia de juego no se comporta a partir de cualquier posibilidad, sino sólo a partir de aquellas que tienen una referencia hacia posibilidades fácticas de realización en el juego. Ahora bien, retomando esta perspectiva, y a través de las posibilidades de experimentación que el juego ofrece a la conciencia de juego, es que se puede dar cuenta que las posibilidades de comportamiento en el juego tienen su base originaria en las *posibilidades prácticas* y por lo tanto fáticamente viables a la conciencia de juego.

En efecto, el comportamiento por parte de la conciencia de juego se delimita por sus posibilidades prácticas de realizar un acto que haga sentido con respecto al ser del juego, y desde donde se deprendan posibilidades fácticas de subsecuentes comportamientos. Lo que esto significa es que la primacía por el criterio de comportamiento con respecto a la posibilidad radica en el *nivel práctico de lo posible*, es decir, la realización de las posibilidades de comportamiento intrínsecos a la conciencia de juego se resuelven bajo criterios prácticos en relación a lo posible.

"Manifiestamente, en el "yo puedo" yace no meramente una representación, sino más allá de ello, una tesis, la cual no solamente me concierne a mí mismo, sino al "hacer", no al hacer real, sino precisamente al poder-hacer"[28].

---

[25] *Ibídem*, p. 305.
[26] *Ibídem*, p. 305.
[27] *Ibídem*, p. 306.
[28] *Ibídem*, p. 306.

Aquí Husserl habla en términos de un *poder-hacer* que hace viable dar cuenta de una tesis con respecto a un *yo puedo*, es decir, en el yo puedo yace una tesis a la cual le concierne un poder-hacer, Ahora bien, en relación a este poder-hacer es importante señalar que su resolución en el juego provendrá a partir de un espectro que se ubica en la distinción por parte de la conciencia de juego entre *la posibilidad lógica y la posibilidad práctica* en el juego.

En el juego la posibilidad lógica da cuenta de una capacidad formal que proviene de una operación que tiende hacia un cálculo de corte probabilístico con respecto a una expectativa de experiencia; sin embargo, la fuerza jerárquica de la posibilidad de comportamiento en el juego subyace en sus posibilidades prácticas, puesto que el sentido fuerte de la posibilidad en términos de la experiencia fenomenológica del juego, se resuelve en un nivel práctico intrínseco al poder-hacer antes que en un nivel lógico-formal.

En el juego las posibilidades de comportamiento de la conciencia de juego radican en el carácter fáctico intrínseco a un poder-hacer, antes que en posibilidades formales que responden a un calcular de corte probabilístico; cálculo que incluso puede darse de manera independiente al acontecer fenomenológico del juego. Esto apunta a que la posibilidad práctica funda en el juego la capacidad de un poder-hacer, por lo tanto, en este punto podríamos decir que, *la potencia ontológica del ser del juego habilita posibilidades de comportamiento a la conciencia de juego que subyacen en la dimensión práctica intrínseca a su capacidad de poder-hacer*.

El carácter temporal de la conciencia de juego como momento de comportamiento

Es así que el poder-hacer intrínseco al carácter práctico de la conciencia de juego da cuenta de las decisiones por un comportamiento dentro del juego. Ahora bien, a partir de esto la idea es plantear, ¿cómo opera la conciencia del jugador con respecto a las distintas posibilidades de comportamiento innatas al poder-hacer? es decir, ¿qué corresponde al poder-hacer en relación a su acontecer en la conciencia de juego?

Comenzaríamos diciendo –en clave fenomenológica- que lo que experimenta la conciencia de juego es, en pocas palabras, la afección de la posibilidad. Esta base originaria ha dado cuenta de que la conciencia de juego adquiere sus posibilidades de comportamiento a partir del acontecer fenomenológico del juego; lo cual apunta a que en el acontecimiento fenomenológico del juego, la conciencia de juego se ve emplazada a ponerse en una cierta

disposición que la habilite en relación a sus posibilidades de poder-hacer. Esta disposición apunta a un momento especifico durante el acontecimiento del juego, el cual tiene como propiedad esencial su relación con el carácter temporal intrínseco al propio ser del juego; aquí se pone en relieve la relación que se da entre *un momento en el juego y el tiempo de un comportamiento* que se resuelve en un poder-hacer por parte de la conciencia de juego.

De ahí que se pueda hablar de que en el juego se dé un *disponerse en relación al momento de poder-hacer*, puesto que la conciencia de juego no sólo tiene que lidiar con las posibilidades intrínsecas a su poder-hacer en el juego, sino que, ese poder-hacer debe ser realizado a partir de un *momento que haga sentido con el ser del juego* en el momento de su realización. Este *momento de poder-hacer* da cuenta de la dimensión temporal intrínseca a todo comportamiento dentro del juego, el carácter autónomo del juego se manifiesta en la medida en que los jugadores se comportan en un momento específico a partir de su acontecimiento; orientando, de esa manera, el curso del juego. Estos momentos de comportamiento son el resultado de las decisiones por una determinada posibilidad por parte de la conciencia de juego, posibilidades que se dan en términos de posibilidades de poder-hacer en un momento específico del acontecer del juego. De ahí que la conciencia de juego deba responder no sólo a *qué tan posible es un poder-hacer*, sino que debe decidir además, *qué tan posible es ese poder-hacer en un momento específico del juego.*

Por lo tanto, desde el acontecimiento del juego que se realiza a partir de momentos de poder-hacer, se adquiere una conciencia con respecto al tiempo de comportamiento en el juego, de esta forma se puede decir que, *el jugador toma conciencia del tiempo propio del juego a partir de su relación con los momentos de poder-hacer*, este tiempo tiene como carácter primario que es independiente con respecto a cualquier forma o percepción del tiempo ajeno al mismo ser del juego. La experiencia de este tiempo particular o propio del juego está determinada a partir de carácter experimental del comportamiento en el juego, donde las posibilidades de comportamiento en el juego en términos estrictamente fenomenológicos, responden a un *poder-hacer en un tiempo propio*.

Ahora bien, para continuar con el carácter fenomenológico del tiempo con respecto al juego, es preciso señalar que, el tiempo propio del juego que se despliega en la conciencia de juego posibilita un *desplazamiento hacia las posibilidades de momentos de poder-hacer* que el

ser del juego ofrece a la conciencia de juego. Es un desplazamiento en el sentido de que la conciencia de juego se comporta a partir de momentos de poder-hacer, de esta forma, el poder-hacer del jugador dentro del juego hace sentido únicamente como momento de comportamiento en la unidad de sentido de un ser en sí.

Por lo tanto, *las posibilidades de la conciencia de juego son sus posibilidades de llevar a cabo una determinada posibilidad de comportamiento a partir de un momento específico en el juego,* esto implica *adquirir conciencia de los posibles momentos de poder-hacer* intrínsecos a cada posibilidad de comportamiento dado a la conciencia de juego. Aquí se pone en relieve que la posibilidad implica un tiempo para su realización, tiempo que se despliega en la conciencia a través de los distintos momentos de poder-hacer en el juego.

De esta forma es que es viable plantear que, *fenomenológicamente el juego, a partir de sus posibilidades de momentos de poder-hacer, da cuenta de un desplazamiento de la conciencia de juego hacia el tiempo propio del ser del juego*. Es decir, lo que se da en el juego es un desplazamiento de la conciencia interna del tiempo, puesto que las posibilidades de comportamiento dadas por el juego a partir de los momentos de un poder-hacer implican la toma de conciencia del tiempo intrínseco al ser del juego.

Sin embargo, aquí surge la pregunta acerca del carácter propio del tiempo de juego, pues fenomenológicamente lo que hace la conciencia de juego es volverse parte de un contenido de sentido que es originariamente inmanente al ser del juego, la idea en este punto es señalar que este desplazamiento de la conciencia interna del tiempo lo es hacia *el tiempo propio de un ser en sí*, lo cual indica que desde su acontecer fenomenológico originario es viable abordarlo como *la entrada a un tiempo inmanente*, tiempo inmanente que responde al despliegue de la potencia intrínseca al ser del juego. Es así que el ser del juego posibilita a la conciencia de juego la incorporación a un tiempo propio, el cual responde únicamente a sus posibilidades intrínsecas. Debido a que el tiempo en el juego es el tiempo de un ser en sí mismo, el desplazamiento de la conciencia interna del tiempo posibilita a la conciencia de juego una particular forma de dar cuenta de su participación en el acontecer de un ser en sí mismo.

Jugar significa la entrada a un tiempo inmanente que se da a la conciencia de juego como un acontecimiento de sentido que posee un carácter ontológico, esta entrada al tiempo inmanente

de un ser en sí, da cuenta de que es un tiempo propio que tiene como carácter particular que *se experimenta vivencialmente a partir de un desplazamiento de cualquier forma temporal hacia el tiempo intrínseco al ser del juego.* Esto viene indicado desde el fluir propio del movimiento intrínseco a la constitución de la conciencia de juego, el tiempo del movimiento propio al ser del juego constituye la esfera originaria desde donde se conforman los límites de la conciencia de juego, aquí se da la apropiación de la conciencia de juego por parte del tiempo intrínseco al momento de comportamiento. Es decir, el tiempo intrínseco al momento de comportamiento es un tiempo donde la conciencia de juego adquiere la particular vivencia del tiempo de un comportamiento que tiene su fundamento en la potencia ontológica intrínseca al ser del juego.

Es así que la perspectiva fenomenológica del juego da cuenta de una vivencia originaria intrínseca al tiempo propio del ser del juego, la cual se explica desde el desplazamiento de la conciencia interna del tiempo hacia el tiempo propio del juego. Por lo tanto, al tiempo de juego le corresponde una actualización constante en la conciencia de juego, no desde la perspectiva de una duración objetiva sino como *la vivencia específica de un tiempo inmanente.*

Es así que queda configurada la tematización fenomenológica de la constitución de una conciencia de juego. El trayecto comenzó con el carácter afectivo intrínseco a las posibilidades de comportamiento con respecto a la conciencia de juego, para posteriormente, dar cuenta que las resoluciones provenientes de esta afección se resuelven en términos de las posibilidades prácticas intrínsecas a la capacidad de un poder-hacer. De esa forma es que se pudo dar cuenta que este poder-hacer, en relación al ser del juego se resuelve a partir de momentos de poder-hacer, lo cual apunta hacia el carácter temporal innato al ser del juego que da cuenta de un desplazamiento de la conciencia interna del tiempo hacia el tiempo propio del ser del juego.

Capitulo III

El carácter hermenéutico del juego: la vivencia del juego

El objetivo del tercer capítulo de la presente investigación, será el de tematizar hermenéuticamente la constitución de la vivencia del juego. El presente capitulo se dividirá en tres momentos, en un primer momento se abordará la concepción heideggeriana entre juego y comprensión. En un segundo momento se abordará la noción de vivencia en clave hermenéutica, para finalmente dar cuenta del acontecer del juego a partir de su espacio y tiempo propio.

Juego y comprensión

El primer apartado se adentrará a ciertos caracteres que Heidegger concibe respecto a la relación entre juego y comprensión. Heidegger aborda esta perspectiva en las lecciones que dio en la universidad de Friburgo durante el primer semestre del curso de 1928-1929. El contexto en el que aborda el concepto de juego se da desde la perspectiva de la *cosmovisión y ser-en-el-mundo,* Heidegger llega a este concepto a través de la inmersión en la existencia como ser-en-el-mundo. En el parágrafo treinta y seis de dichas lecciones aborda esta idea en el sentido de que *la comprensión del ser es ser-en-el-mundo*[29], ahí Heidegger afirma:

"En la relación con la pregunta por la totalidad del todo de aquello que llamamos mundo tenemos que decir lo siguiente: la totalidad del ser que en cada caso viene ya entendido en la existencia, y en particular el carácter de ese entender y la organización de lo entendido, es decir, ser-en-el-mundo en general y, en suma, el mundo, tiene carácter de juego"[30].

Para Heidegger el juego da cuenta de un fondo originario desde donde se entiende y desde donde se configura aquello que es entendido, de ahí que para el filósofo alemán el carácter general de *la totalidad del entender y lo que se organiza a partir de lo entendido con respecto a todo aquello que llamamos mundo, tiene carácter de juego*. Aquí se da cuenta de un fondo originario desde donde el-ser-en-el-mundo subyace en su existencia, "el ser-en-el-mundo es este original jugar el juego"[31]. El carácter originario del ser-en-el-mundo planteado en términos de juego, es el primer paso para vincularlo con el carácter propio de la comprensión. Heidegger ve

[29] Heidegger, Martin. *Introducción a la filosofía*, Madrid: Frónesis, 1996, p. 319.
[30] *Ibídem*, p. 322.
[31] *Ibídem*, p. 325.

al juego no a partir de su realización cotidiana, sino que lo entiende desde la perspectiva de la comprensión, "lo que está caracterizado como juego no es el comportamiento fáctico de cada caso, sino aquello que posibilita a ese comportamiento"[32].

Más que puro comportamiento fáctico, *el juego es, antes que todo, aquello que posibilita el comportamiento fáctico del ser-en-el-mundo.* Aquí se ve la magnitud del planteamiento heideggeriano con respecto al juego y su relación con lo propio del ser-en-el-mundo. Heidegger señala los caracteres del juego más allá de la perspectiva subjetiva como algo propio del sujeto, debido a que él entiende al juego desde la perspectiva de la trascendencia de la comprensión del ser.

"En ese juego de la trascendencia viene ya envuelto y metido en él todo ente acerca del que podamos comportarnos y todo comportamiento es ya de antemano un ejercitarse en ese juego, todo comportamiento posible es de antemano un haber entrado ya en el juego de ese juego"[33].

Comportarse es -desde esta perspectiva- jugar. Todo comportamiento es ya un ejercitarse en el juego, al mismo tiempo puede decirse que el comportamiento da cuenta de que se está siendo jugado, es por eso que Heidegger puede plantear al juego como trascendencia desde la perspectiva del ser-en-el-mundo. Ahora bien, además del carácter de comprensión intrínseco al juego, Heidegger da cuenta de este original jugar el juego y su relación con el mundo en el sentido de que "el ser-en-el-mundo en tanto que trascendencia, en tanto que juego trascendental, es siempre formación de mundo, *Welt-bildung*"[34].

En el carácter del juego como *formador de mundo* reside su carácter originario como formador de la comprensión del ser-en-el-mundo. A partir de estas consideraciones Heidegger define ciertos caracteres básicos con respecto al juego. Para Heidegger, jugar es "un libre configurar un libre formar"[35] que posee su propia coherencia interna, es decir, en el juego se da una libertad que da sentido a un movimiento formador, este movimiento formador lo plantea en

[32] *Ibídem*, p. 326.
[33] *Ibídem*, p. 326.
[34] *Ibídem*, p. 327.
[35] *Ibídem*, p. 329.

términos de que "este formar se da él a sí mismo su concordancia interna en el propio juego"[36]; jugar es un libre relacionarse desde donde se da una vinculación conformadora, no como algo de lo que se pueda desprender, sino que el vincularse del juego es un vincularse que conforma y configura; por lo tanto, nunca es un "comportamiento acerca de un objeto"[37], ni en general es un simple comportamiento "acerca de" sino que el "jugar del juego y el juego del jugar" es un *acontecer*, es decir, una unidad de sentido que en sí misma es "indivisible e inseparable"[38].

Es así que el juego para Heidegger, no es sólo lo que da cuenta de las posibilidades de *formación del espacio de la comprensión del ser-en-el-mundo*, sino que además da cuenta de su caracterización como *acontecimiento*. La vinculación conformadora de sentido en relación a la compresión del ser-en-el-mundo intrínseca al juego, lo desmarca de ser un simple comportamiento fáctico, siendo más bien, un acontecer de sentido que en sí mismo posee un carácter unitario desde donde se despliega la coherencia interna intrínseca a su ser.

Para Heidegger jugar, en relación al ser-en-el-mundo da cuenta de "la trascendencia que hasta ahora la habíamos caracterizado siempre como un ir más allá del ente, un sobrepasar el ente"[39]. Es decir, el carácter de comprensión de juego propio del ser-en-el-mundo, continua Heidegger, implica un "ir más allá del ente"[40] lo sobrepasa, debido a que "lo ha envuelto en su juego; en este jugar es donde empieza formándose el espacio, incluso en sentido real y literal, dentro del cual encontramos al ente"[41].

Es interesante que Heidegger planteé que en el jugar es donde *empieza a formarse el espacio en sentido real y literal*. No es que el juego sólo de cuenta de un acontecer que posibilita la formación del espacio real donde encontramos al ente, sino que más allá de eso, el juego da cuenta de la formación del espacio de la comprensión en sentido literal. Es decir, *el juego es formador del espacio de un acontecer en sentido real, al mismo tiempo que es formador del espacio de la comprensión en sentido literal.* Puesto que el ser-en-el-mundo, al mismo tiempo que es jugado, se involucra con el juego a partir de su acontecimiento, que tiene como carácter originario ser donde *empieza a formase el espacio, en sentido literal y real.* En efecto, desde esta

[36] *Ibídem*.
[37] *Ibídem*.
[38] *Ibídem*.
[39] *Ibídem*.
[40] *Ibídem*.
[41] *Ibídem*.

perspectiva es viable plantear que el juego da cuenta de un *acontecimiento que inicia el espacio intrínseco a un ser en sí mismo*, lo cual permea al ser-en-el-mundo involucrándolo en la *formación del espacio de la comprensión de un acontecer.*

Resumiendo las características propias del juego con respecto a la formación del espacio de la comprensión a partir de su acontecimiento, se puede señalar en primer lugar, el carácter de *coherencia interna* intrínseca al juego proveniente de un *libre formar*. Esto nos remite a una segunda característica que indica que ese libre configurarse es una *vinculación conformadora*. Por lo tanto, un tercer punto hace referencia a que *el jugar no es un "acerca de", sino que es un acontecer* porque el juego configura una sucesión indivisible e inseparable en sí misma. Por eso podemos señalar en cuarto lugar, que en ese sentido, el juego es un *sobrepasar el ente*, este ir más allá del ente indica que el ente es envuelto por el juego, y que *es en este jugar donde empieza formándose el espacio en sentido literal y en sentido real.*

Juego y vivencia

Una vez planteada la relación entre juego y comprensión, es viable abordar en qué términos se da *la vivencia intrínseca a la comprensión del juego*, la idea de este apartado es dar cuenta de la relación entre comprensión y vivencia desde una perspectiva hermenéutica. Desde el enfoque que daba cuenta de la potencia ontológica intrínseca al ser del juego que se despliega fenomenológicamente en la conciencia bajo las posibilidades del comportamiento de un poder-hacer; la vivencia particular del jugar, en clave hermenéutica, se puede plantear como *vivencia de un momento de comportamiento en el juego.* La idea es ir esclareciendo el carácter propio de la comprensión del juego desde la perspectiva hermenéutica de la vivencia, puesto que este sería el fundamento desde donde se realiza la comprensión de posibilidades de momentos de comportamiento en la vivencia del juego. El concepto de vivencia está estrechamente ligado con la noción de vida, en *Verdad y método* Gadamer lo enfoca desde una perspectiva hermenéutica en relación a la comprensión:

"Si se examina la determinación más precisa de lo que decir aquí vida, y de lo que opera en el concepto de vivencia, no será difícil concluir que la relación entre vida y vivencia no es este caso la de algo general respecto a la particular. La unidad determinada de la vivencia en

virtud de su contenido intencional se encuentra por el contrario en una relación inmediata con el todo, con la totalidad de la vida"[42].

Es claro que la vivencia permea en la totalidad de la vida, que está en relación inmediata a ella, sin embargo, ¿a qué se refiere Gadamer cuando menciona que no es algo particular con respecto a lo general? se podría decir que la vida no es un concepto general que está en relación a un concepto particular como sería el de vivencia; sino que la vida, desde esta perspectiva significa el hecho mismo de vivir, no es una relación conceptual de género y especie; más bien, sólo se puede dar cuenta de la vida cuando se vive, *en y desde el acto mismo de vivir*, vivenciar algo significa estar en vida mientras se realiza el acto mismo de la vivencia.

Sólo cuando se vive se puede decir que se está en relación a la realidad de la vida; la vivencia hace referencia a la realidad de la vida que se vive en el momento que se vive, de ahí que se pueda decir que *la comprensión con respecto a la vivencia es real en el sentido de que se da a partir de la realidad de la vida*. La vida misma da cuenta de que la comprensión que se da en vida, es la comprensión de algo real en el sentido de que se da desde la realidad misma de la vida.

"Erleben significa para empezar "estar todavía en vida cuando tiene lugar algo". A partir de aquí la palabra erleben adquiere una matriz de comprensión inmediata de algo real, en oposición a aquello de lo que se cree saber algo, pero a lo que le falta la garantía de una vivencia propia, bien por haberlo tomado de otros, o por haberlo simplemente oído, bien por ser inferido, supuesto o imaginado. Lo vivido (das Erleben) es siempre lo vivido por uno mismo"[43].

La clave de la conexión entre vivencia y comprensión radica en que aquí subyace la *comprensión inmediata de algo real*, la vida es la matriz desde donde se da la comprensión de la realidad, mientras que la vivencia es la garantía de que se está vivo cuando se comprende desde la realidad de la vida.

Con respecto al juego y su compresión en la vivencia, podríamos comenzar diciendo que éste se juega por uno mismo y se comprende desde uno mismo; en sentido propio no hay vivencia del juego más que jugando. Vivenciar el juego es vivirlo desde dentro, no como

[42] Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y método*, op. cit., p.105-106.
[43] *Ibídem*, p. 96-97.

espectador sino como jugador que está involucrado y forma parte del sentido íntegro a su ser. El involucramiento con el ser del juego por parte del jugador garantiza su vivencia particular como jugador, dando cuenta, al mismo tiempo, de que se está viviendo el sentido intrínseco al mismo ser del juego.

La propiedad de la vivencia que exige estar en vida cuando acontece el ser del juego le da el matiz hermenéutico que lo habilita hacia sus posibilidades de comprensión, de ahí que se pueda decir que lo que se vive cuando se juega posea un efecto particular en la compresión del jugador. En este punto es importante hacer énfasis en el efecto de la vivencia del juego en la comprensión del jugador, puesto que el carácter hermenéutico de la vivencia apunta hacia un contenido de sentido que se adquiere al comprender algo, es decir, *cuando se comprende desde la realidad de la vida, se adquiere un contenido de sentido que permanece y modifica a la comprensión.* La vivencia, afirma Gadamer, "se emplea también en el sentido de designar el contenido permanente de lo que ha sido vivido. Este contenido es como un resultado o efecto, que ha ganado permanencia y significado respecto a los otros aspectos efímeros de vivir"[44].

Ganar permanencia o significado en la vivencia –con respecto a la comprensión- refiere a un contenido de sentido que al comprenderse permanece a raíz de lo vivido, es una ganancia porque el sentido permanece a diferencia de otros estados efímeros de la vida. En efecto, la permanecía de un contenido de sentido da cuenta que esa ganancia está relacionada con la comprensión de aquello que se ha vivido. La vivencia del juego desde la perspectiva de la comprensión, apunta hacia un contenido permanente en relación a lo que se vive cuando se juega. De ahí que jugar implique un reconocimiento de sentido a partir de algo que quedó marcado como permanente en la comprensión del jugador. La comprensión del juego a partir de la vivencia de jugar apunta hacia aquello que permanece y que de alguna manera nos transforma hacia nuevas maneras de jugar; lo cual da cuenta de un nuevo contenido de sentido que al adquirirse nos hace ser *jugadores con más vivencias y por lo tanto, jugadores con mayor comprensión del ser del juego.*

El concepto de *erleben* designa que algo en vida se presenta exigiendo una tarea de reconocimiento, es decir, el carácter hermenéutico de la vivencia exige la interpretación de un

[44] *Ibídem*, p. 97.

sentido con el fin de adquirir comprensión de aquello que se presenta *estando aún en vida*. Aquí subyace una matriz de sentido que permanece como comprensión, la cual en el caso del juego, se da gracias a la vivencia particular del jugar. El contenido de sentido que permanece gracias al carácter vivencial del comportamiento en el juego, proviene de su exigencia a la comprensión de asignar sentido al acontecer que se vive cuando se juega.

"Lo que vale como vivencia no es algo que fluya y desaparezca en la corriente de la vida de la conciencia: es algo pensado como unidad y que con ello gana una nueva manera de ser uno"[45].

La vivencia en el juego forma parte de la unidad de sentido de ser del juego, esto da cuenta de la no independencia de la vivencia en relación al carácter autónomo del juego; es decir, sí partimos del carácter comprensor de la vivencia a partir del contenido de sentido de un ser en sí mismo, se hace viable establecer la relación entre comprensión y carácter o características comprensoras de ese ser. Lo que se comprende cuando se da la vivencia del juego es el ser del juego mismo, es una comprensión que apunta a la potencia ontológica del juego en el sentido de que responde a un acontecer producto de su desproporción óntica, y donde se despliega un contenido de sentido que está directamente relacionado con el carácter originariamente ontológico de la vivencia del juego.

Queda claro que no sólo en el juego hay vivencia, sin embargo, el juego posee un carácter vivencial particular en el sentido de que es parte de un contenido de sentido intrínseco a un ser en sí mismo. Desde la perspectiva de la ganancia o rendimiento que proviene del carácter comprensor de la vivencia, es que se puede decir que la comprensión queda modificada, ya que no es una experiencia que se quede en la nada, sino que en la vivencia se da cuenta de una marca que la compresión adquiere y que gracias a ello gana una nueva manera de ser.

En la vivencia del juego se da la posibilidad de volver a reconocerse en el juego como un jugador, jugador que al mismo tiempo que se comporta, gana comprensión, ampliándose de esta forma, sus propias posibilidades de vivencia en el juego. En efecto, el carácter comprensor de la vivencia da cuenta que, *en la medida en que se juega, se adquieren nuevas posibilidades de comportamiento debido a la ganancia de sentido de la comprensión intrínseca a cada vivencia*

[45] *Ibídem*, p.103.

en el juego. Es por esto que se puede decir que el jugador gana o incrementa su experiencia en el juego, puesto que el jugador, a partir de su vivencias de comportamiento en el juego se vuelve un jugador experimentado, pues ha experimentado suficientes vivencias que se ha incrementado sus posibilidades de vivenciar momentos de comportamiento.

Que el jugador haya aumentado sus posibilidades de momentos de comportamiento es como decir que han aumentado sus posibilidades de poder-hacer en el juego. Desde esta perspectiva, se puede decir que el jugador es distinto del que fue en sus vivencias anteriores en el juego, esto debido al contenido de sentido adquirido proveniente del rendimiento de la comprensión intrínseca a la vivencia del juego por parte del jugador. Cuando hay comprensión en el juego es que hubo una vivencia en sentido propio; no todo jugar, no toda vivencia posee un mismo rendimiento de sentido en la comprensión, cada juego y cada vivencia por parte del jugador es distinta, de ahí que la comprensión del jugador responda a la particular vivencia del acontecimiento del juego es un espacio y tiempo específicos. Es decir, *la comprensión inherente a la vivencia del momento de comportamiento en el juego es gradual con respecto a la experiencia del jugador*, esto está estrechamente ligado a la señalización fenomenológica que daba cuenta de que la experimentación en el juego se vuelve experiencia del juego. El carácter gradual de la experiencia del juego a partir de sus posibilidades de vivencia, da cuenta de una apertura hacia nuevas posibilidades de comportamiento, lo cual significa posibilidades de nuevas maneras de ser, es decir, nuevas maneras de jugar dadas como posibilidades de vivencia de comportamiento en el juego.

A partir de esto se puede concluir este apartado resaltando la idea de que una vez establecido el carácter de comprensión intrínseco a la vivencia, se puede decir que *el jugador gana experiencia en el juego gracias a la ganancia de sentido proveniente del rendimiento de la comprensión inherente a la vivencia del juego*.

Espacio y tiempo de juego

Una vez planteado lo propio del carácter vivencial intrínseco a la comprensión del juego, es viable plantear el carácter vivencial del juego desde la perspectiva de su acontecimiento en un tiempo y espacio propios. Puesto que a partir de la relación entre el tiempo y el espacio de juego es que se puede finalizar la constitución de los caracteres hermenéuticos de la comprensión de la

vivencia en el juego. El carácter vivencial del juego responde a un acontecimiento que se vive en un espacio y tiempo específicos, los cuales están en relación directa con las posibilidades de constitución de la comprensión de la vivencia del ser del juego.

"Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en el cual vaya éste a detenerse. También es claro que de este movimiento forma parte un espacio de juego"[46].

El movimiento del ser del juego se da en un espacio que es intrínseco a las posibilidades de su ser, en el espacio de juego se da una conformación de movimientos que provienen de su delimitación a partir de la finalidad y objetivos intrínsecos al ser del juego, estos objetivos dan cuenta de la tendencia del juego hacia su finalización. En el espacio de juego se dan los límites del acontecimiento de un ser en sí mismo, al mismo tiempo que es el lugar donde subyace la tendencia hacia su auto-cumplimiento. El movimiento intrínseco al espacio de juego proviene de los distintos momentos de comportamiento de los jugadores, esta interacción da cuenta que en el espacio de juego se dan las posibilidades de vivencia que refieren a la capacidad de un poder-hacer del jugador sobre el propio ser del juego.

En el juego, los momentos de comportamiento por parte del jugador dan cuenta de una determinada ordenación de movimientos; aquí subyacen las posibles determinaciones de sentido que se pueden dar en el espacio de juego. Es decir, la demarcación del campo de juego implica la transformación de un espacio a un espacio propio, *espacio que posee la capacidad de soportar la conformación de una determinada ordenación de momentos de comportamiento*. Este espacio señala el carácter unitario e íntegro del juego, pues en esta demarcación se ubica un mundo cerrado y orientado a los propios objetivos de su ser; conformándose, de esta forma, las posibilidades de un *comportamiento propio y adecuado a ese espacio de juego*.

El hombre se comporta se entiende, se encuentra y se comprende en la peculiaridad del espacio de juego. Este comportamiento proviene de cada tarea u objetivo particular que el juego exige, al mismo tiempo, es el reflejo de un desplazamiento orientado hacia los objetivos intrínsecos a su ser. Los objetivos del juego dan cuenta de sus posibilidades inherentes de

[46] Gadamer, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*, Barcelona: Paidós, 1991, p.31.

transformación, transformación que se da a partir de posibilidades de momentos de comportamiento; posibilitando, de esta forma, nuevas posibilidades de vivencia para el jugador. De ahí que el sentido originario del jugar no resida principalmente en finalizar objetivos, sino en dar cumplimiento a posibilidades de vivencia intrínsecas al ser del juego.

En el espacio de juego se da una constante transformación de movimiento, movimiento que está en relación a su carácter autónomo. La constante transformación del juego da cuenta de su movimiento como acontecimiento en el espacio intrínseco a su ser. El juego posibilita un orden particular de sentido proveniente de una misma estructura, al mismo tiempo, responde a las reglas e instrucciones que prescriben su cumplimiento en un determinado espacio de juego.

"El espacio de juego en el que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro, y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que este choca, esto es, por los límites del espacio libre que imitan desde fuera el movimiento"[47].

En el espacio de juego se despliega la capacidad del jugador de elegir la posibilidad de un momento de comportamiento, esta tendencia del comportamiento se entiende en el sentido de que es un movimiento que tiende hacia el cumplimiento del sentido intrínseco al ser del juego; en el movimiento proveniente de la tendencia del comportamiento del jugador subyacen las posibilidades de cumplimiento de una tarea u objetivo en el juego. Esta actividad se dará bajo ciertos parámetros de comportamiento que tienen como carácter el estar orientados hacia el cumplimiento de una tarea u objetivo dentro del juego, esto explica la tendencia de los momentos de comportamiento del jugador hacia el cumplimiento de los objetivos del ser del juego.

El sentido profundo del momento de comportamiento desde el acontecer del espacio de juego, radica en que el juego exige al jugador un desplazamiento hacia condiciones que le permitan *realizar el movimiento intrínseco a un momento de comportamiento*. Esto indica que el comportamiento en el juego puede entenderse como un expandirse o volcarse hacia distintos momentos de comportamiento por parte del jugador. El juego desde la perspectiva de sus posibilidades de expansión con respecto al jugador, se entiende en el sentido de que *el jugador se entrega a los objetivos del juego a partir de posibilidades de momentos de comportamiento.* Es

[47] Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y métod*o, op. cit., p.150.

decir, en su vivencia, el jugador resuelve la decisión por la posibilidad de un momento de comportamiento, en y desde el movimiento intrínseco al espacio de juego, espacio que da cuenta de la tendencia del movimiento del juego hacia su auto-realización.

El movimiento intrínseco al momento de comportamiento proviene de una calibración entre las posibilidades de momentos comportamiento dadas al jugador y la posibilidad elegida. Es decir, la elección por un determinado momento de comportamiento en el juego provendrá de una previsión que busca anticipar las posibilidades de su cumplimiento en el espacio de juego. El cumplimiento de la posibilidad a partir de la elección por un momento de comportamiento en el espacio de juego da cuenta del correlato de una posibilidad actualizada; aquí se vislumbra la forma en cómo se constituye el movimiento en el acontecer del espacio del ser del juego.

Entre más factible sea actualizar una posibilidad de comportamiento en el espacio de juego, el jugador jerarquizará esa posibilidad como posibilidad viable de actualizar, en este ajuste opera de manera intrínseca una relación de tipo jerárquica que se resuelve bajo los criterios prácticos intrínsecos al poder-hacer propio del momento de comportamiento. El carácter jerárquico proveniente del fundamento práctico intrínseco a los posibles momentos de comportamiento, da cuenta de las posibilidades reales de comportamiento en el espacio de juego, pues la elección del jugador proviene de un criterio que da prioridad a las posibilidades reales de comportamiento en un determinado espacio de juego.

Por otro lado, esta apertura hacia posibles momentos de comportamiento a partir del espacio de juego no debe verse únicamente desde el nivel práctico intrínseco a sus posibilidades reales de actualización en la vivencia, sino que la vivencia, a partir de la posibilidad elegida provee una *red de posibilidades potencialmente exponenciales*[48] respecto a nuevas posibilidades de comportamiento dadas al jugador. Esta red de posibilidades puede ser inalcanzable a la conciencia de juego, puesto que sólo son consideradas aquellas que pueden ser previstas como posibilidades que puedan ser calibradas, es decir, graduadas y jerarquizadas como posibilidades reales de comportamiento en el espacio de juego.

[48] Aquí lo exponencial no está referido a posibilidades de cálculo numérico, sino al carácter de incertidumbre propio de su acontecer fenomenológico.

De esta forma se vislumbra la complejidad de tipo exponencial que subyace como sustrato de las posibilidades de vivencia por parte del jugador a partir de distintos momentos de comportamiento en el espacio de juego; todo esto bajo la matriz hermenéutica intrínseca a la vivencia del juego que posibilita dar cuenta de distintos niveles de comprensión en relación a las posibilidades de momentos de comportamiento por parte del jugador. Este diseño potencialmente exponencial de posibilidades de momentos de comportamiento subyace en la conciencia de juego a partir de las posibilidades de vivencia en el espacio de juego. Esto es un indicador de la profundidad que potencialmente subyace en la vivencia fáctica del juego y que nos perfila hacia la cuestión acerca de cómo es que se da la vivencia -en el espacio de juego- del tiempo de juego.

En este punto es viable adentrarse a la caracterización temporal propia del acontecer de la vivencia en el espacio de juego. El tiempo en el espacio de juego da cuenta de un contenido temporal intrínseco a cada momento de comportamiento por parte del jugador, además el carácter temporal del momento de comportamiento está relacionado con la tendencia proveniente del rendimiento de comprensión intrínseco a la vivencia en el juego. Es decir, *el carácter temporal intrínseco a un momento de comportamiento da cuenta de una ordenación de movimientos que poseen posibilidades de dar un rendimiento de comprensión al jugador.* El grado de rendimiento de la comprensión fluctuará a partir de la realización de la ordenación de movimientos intrínsecos al tiempo del momento de comportamiento. En el tiempo del acontecer del espacio del ser del juego, se da un carácter temporal intrínseco a cada momento de comportamiento, lo cual da cuenta de una ordenación de movimientos; esto implica que *el movimiento intrínseco a un momento de comportamiento puede ser abordado desde la ordenación temporal propia de ese movimiento*.

Ahora bien, el jugador se comporta en el juego no sólo a partir de momentos de comportamiento, sino que *debe decidir por el momento en que debe llevar a cabo ese momento de comportamiento*, esto apunta a que los momentos de comportamiento en el juego no sólo poseen un carácter temporal intrínseco a sí mismos, sino que además están referidos directamente al carácter temporal que es intrínseco al acontecer del espacio del ser del juego. El jugador se mueve bajo los parámetros temporales intrínsecos a cada momento de comportamiento, al mismo tiempo que se mueve bajo el movimiento propio del tiempo intrínseco al ser del juego. Es decir, *el jugador juega cuando decide por el momento de realizar*

un momento de comportamiento, al mismo tiempo, el jugador es jugado al ser parte del tiempo propio del juego. De esta forma hemos podido plantear dos niveles con respecto al tiempo en el espacio de juego. Por un lado el tiempo intrínseco a cada momento de comportamiento posible al jugador, por otro lado, el tiempo propio innato al carácter ontológico del ser del juego.

Ahora bien, desde esta perspectiva, el tiempo intrínseco al ser del juego se puede plantear en términos de ser un tiempo que posibilita el aparecer o hacer presente posibilidades de momentos de comportamiento propios al ser del juego. Esta presencia de posibilidades de momentos de comportamiento apunta al aparecer de un contenido de sentido a la comprensión, este aparecer es la presencia del tiempo del ser del juego en la vivencia.

Lo que se hace presente es la posibilidad de dar sentido a un acontecimiento a partir del tiempo del ser del juego, esto da cuenta de una apertura hacia a las posibilidades de realizar un momento de comportamiento en un tiempo específico. Es decir, lo que se hace presente a la comprensión en el espacio del acontecimiento del ser del juego, es un contenido de sentido que apunta a posibilidades de ordenación de momentos de comportamiento. Estas posibilidades de comportamiento son posibilidades de vivencias en un momento específico del tiempo de juego; y donde el carácter fluctuante de la posibilidad con respecto a la compresión viene dado desde la vivencia intrínseca que se entrega al tiempo propio del juego.

La entrega al tiempo de juego por parte del jugador da cuenta del carácter de la vivencia de la posibilidad como vivencia autentica de un tiempo propio. El tiempo propio de juego se da en la vivencia de la posibilidad proveniente del juego, pues exige al jugador una decisión que implícitamente posibilitará un nuevo aparecer de posibilidades; posibilidades que nuevamente pueden ser o no actualizadas mediante la elección por un momento de comportamiento por parte del jugador. Desde esta perspectiva, el juego puede entenderse en términos de *posibilidades de vivencia de comportamiento en el espacio intrínseco al tiempo de juego*, puesto que en la actualización de la posibilidad está involucrado el carácter temporal del momento de comportamiento, la cual, al mismo tiempo, esta inmiscuida con la tendencia del movimiento del juego hacia sus posibilidades de auto-realización.

Así pues, el espacio del acontecimiento del ser del juego es lo que da cuenta de la tendencia del jugador hacia las posibilidades de momentos de comportarse en el espacio donde

subyace el tiempo del juego; de ahí que se pueda decir que *la vivencia del juego está delimitada por el tiempo del momento de comportamiento en el espacio intrínseco al tiempo de juego.*

Por lo tanto, estos momentos de comportamiento que tienden hacia una conformación de movimientos escapan a la unidimensionalidad de la percepción del juego como mero comportamiento para lograr sus objetivos intrínsecos; sino que su fin radica primordialmente en *crear su conformación temporal*. En esta conformación temporal que se crea a partir del espacio del acontecimiento del ser del juego, se da el correlato vivencial de los momentos de comportamiento en el juego por parte del jugador.

Finalmente, desde la perspectiva del tiempo de juego que da cuenta del acontecer de su conformación temporal, podemos plantearnos algunas consideraciones sobre el acontecer de esta conformación. Gadamer habla de dos experiencias fundamentales del tiempo, por un lado "la experiencia práctica, normal del tiempo es la del <<tiempo para algo>>; es decir, el tiempo que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene, o que se cree no tener. Es, por su estructura, un tiempo vacío; algo que hay que tener para llenarlo con algo"[49].

Este es un tiempo ajeno al juego, puesto que el tiempo del juego es el tiempo de un ser en sí mismo, esto a diferencia del tiempo fuera del juego, que es un tiempo que se usa para algo, debido a su estructura vacía, es un tiempo que depende exclusivamente de posibilidades ajenas a sí mismo; mientras que el acontecimiento del juego inaugura un tiempo propio, que es indiferente a cualquier tiempo ajeno a su ser.

"Frente al tiempo vacío, que debe ser <<llenado>>, yo lo llamaría tiempo lleno, o también tiempo propio. Todo el mundo sabe que, cuando hay fiesta, ese momento, ese rato, están llenos de ella. Ello no sucede porque alguien tuviera que llenar el tiempo vacío, sino a la inversa: al llenar el tiempo de la fiesta, el tiempo se ha vuelto festivo, y con ello esta inmediatamente conectado el carácter de la celebración de la fiesta. Esto es lo que puede llamarse tiempo propio y lo que todos conocemos por nuestra propia experiencia vital."[50].

---

[49] Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello*, op. cit., p. 48.
[50] *Ibídem*, p.48.

La comprensión de la vivencia del juego esta referenciada al espacio del acontecimiento del tiempo propio del juego, el acontecimiento de jugar es en sí mismo un acontecimiento que irrumpe en el tiempo común. Gadamer habla de un tiempo festivo en el sentido de que sobrepasa las determinaciones temporales ajenas al ser del juego, es decir, *el tiempo de juego es siempre otro tiempo*. Incluso el mismo juego en su acontecimiento puede emanciparse de cualquier carácter temporal, puesto que un juego sin límite de tiempo posee un potencial que apunta a sus posibilidades de acontecer durante un tiempo indefinido. Aquí el juego da cuenta que incluso él mismo puede emanciparse de cualquier carácter temporal que no esté en relación a sus posibilidades de auto-cumplimiento. A pesar de que el juego posea su propio tiempo y ritmo internos, su duración -desde la perspectiva ajena a su tiempo interno- puede no ser anticipada o volverse indiferente. Esto señala que el acontecimiento del ser del juego puede incluso desafiar el carácter temporal propio de un tiempo finito, pues un juego sin límite de tiempo es un juego potencialmente infinito.

Conclusión

El juego como vivencia de la posibilidad

De esta forma, y bajo los parámetros propios provenientes de las tres perspectivas desde las que se abordó al juego, se está en condiciones de establecer la tesis del presente trabajo de investigación en términos de la tematización del juego como vivencia de la posibilidad.

El primer paso fue abordar al juego desde una perspectiva ontológica. El hilo conductor fue la caracterización del juego como un ser en sí mismo, puesto que la idea del primer capítulo fue dejar en claro que el juego posee una potencia que responde a sus caracteres ontológicos intrínsecos, lo cual derivó en que lo propio de esta potencia ontológica radica en que el ser del juego posee en sí mismo una apertura hacia la posibilidad.

A partir de esto el primer capítulo se dividió en tres momentos, se comenzó con la caracterización del juego como un ser en sí mismo que es poseedor de un movimiento intrínseco. El movimiento intrínseco al ser del juego dio cuenta de una autonomía de movimiento que proviene de un sentido inherente a su ser. Este movimiento intrínseco al ser del juego es, además, la conformación de una unidad de sentido entre juego y jugador.

De esta forma, la unidad de sentido que conforma el movimiento integro al ser del juego dio cuenta de su autonomía con respecto a cualquier fundamento o principio de movimiento ajeno a sí mismo. A partir de esto se pudo plantear al juego como poseedor de su propio fundamento, lo cual apuntó a que las posibilidades de su ser no dependen originariamente de un nivel óntico, sino que el juego al ser poseedor de su propio fundamento, responde originariamente a un movimiento originario de sentido. Esto permitió plantear que lo que sucede cuando acontece el ser del juego es una trascendencia con respecto a cualquier principio o fundamento ajeno a su ser, de ahí que fuera viable tematizar que el juego trasciende cualquier principio de razón suficiente.

En este punto se posibilitó abordar la parte final del primer capítulo señalando que es la potencia ontológica intrínseca al ser del juego lo que desemboca en una desproporción óntica, lo cual da cuenta de la transformación integral de la realidad que ocurre a partir de su manifestación fenomenológica.

Por lo que, la tercera parte del primer capítulo concluyó con la tematización de la autonomía de movimiento intrínseca al ser del juego que desborda el nivel óntico de la realidad. Desproporción óntica que al permear la realidad, le asigna nuevas posibilidades de sentido, posibilidades que dependen de las posibilidades de movimiento intrínsecas al propio ser del juego, de ahí que la conclusión del primer capítulo haya sido señalar que la potencia intrínseca al ser del juego desborda las posibilidades de sentido de lo óntico, dando cuenta de una apertura a lo posible inherente a su potencia ontológica.

A partir de este punto se hizo viable acceder hacia la cuestión de cómo es que acontece esta apertura hacia lo posible en el despliegue del acontecer de la potencia intrínseca al ser del juego. De esta forma quedo perfilado el segundo capítulo del presente trabajo, el cual se abordó desde la perspectiva fenomenológica del juego; de ahí que el hilo conductor del segundo capitulo fuese la tematización de los caracteres propios de lo que sería una conciencia de juego.

El segundo capítulo se dividió en tres momentos, el primer momento se desprendió a partir de la señalización fenomenológica que da cuenta del carácter originalmente pasivo de la conciencia, donde la afección de la posibilidad surgió como lo propio de la conciencia de juego. A partir del carácter pasivo de la conciencia de juego como afección de la posibilidad, se dio pasó a un segundo momento, esto desde la perspectiva del carácter práctico de la conciencia de juego, este carácter práctico del conciencia de juego se tematizó bajo los parámetros fenomenológicos propios de una capacidad entendida como potencialidad positiva; este señalamiento posibilitó la caracterización del carácter práctico de la conciencia de juego en términos que se resuelven bajo los parámetros prácticos intrínsecos a un a un poder-hacer.

Posteriormente, la capacidad como potencialidad positiva dio cuenta de que en el acontecer fenomenológico del juego se da un sentido experiencial con respecto al ser del juego y de experiencia en relación a la conciencia de juego, esta relación pudo ser abordada fenomenológicamente como posibilidades de momentos de comportamiento en el juego. De esta forma, la caracterización de las posibilidades de momentos de comportamiento se abordó desde el carácter temporal de la conciencia de juego en el acontecer fenomenológico propio de cada momento de comportamiento. A partir de esto, el capítulo segundo finalizó planteando que lo que sucede en ese punto es un desplazamiento de la conciencia interna del tiempo hacia el tiempo propio intrínseco a cada momento de comportamiento posible al ser del juego.

De esta forma, y a partir de la caracterización fenomenológica de la conciencia de juego, fue viable perfilar el tercer capítulo del presente trabajo de investigación, donde el hilo conductor fue el carácter hermenéutico intrínseco a la vivencia de juego. En este punto se comenzó con la relación entre juego y comprensión, puesto que desde esta relación se dio la posibilidad de plantear al juego como formador del espacio de la comprensión; el juego planteado desde esta perspectiva, dio cuenta de su carácter como formador de mundo. El carácter de formador de mundo del juego con respecto a la comprensión da cuenta de un correlato originario donde subyace un acontecimiento de sentido que es intrínseco a un ser en sí mismo.

Una vez establecida la relación entre comprensión y juego es que se posibilitó abordar el carácter vivencial intrínseco a la comprensión en el acontecer del ser del juego. La lectura del juego en clave vivencial posibilitó dar cuenta de que lo fundamental de la vivencia radica en su exigencia de estar en vida en el acontecimiento de sentido de su ser, lo cual posibilita que la comprensión quede marcada a partir de su vivencia en el juego como la comprensión de un ser en sí mismo.

De ahí que a partir del carácter hermenéuticamente intrínseco a la vivencia se posibilito abordar el acontecer de la vivencia del juego a partir de su tiempo y espacio propios. La vivencia del ser del juego se tematizo en clave hermenéutica como acontecer de la comprensión del ser del juego en un tiempo y espacio propios. A partir de esto se pudo plantear que en el espacio de juego es donde se dan las posibilidades de ordenación de movimientos del juego por parte del jugador, por otro lado, el tiempo en el espacio de juego es el tiempo de un ser en sí mismo, donde acontece el tiempo intrínseco a cada momento de comportamiento por parte del jugador. Esto puso en relieve una doble vertiente de carácter temporal en el acontecer del ser del juego. Por un lado la del tiempo propio del ser del juego y por otro, la del tiempo intrínseco a cada momento de comportamiento por parte del jugador. De esta forma, la parte final del capítulo dio cuenta de cómo el acontecimiento del ser del juego responde siempre a un tiempo propio que se despliega en un espacio único y particular; espacio donde acontece el tiempo de una vivencia que es además, la vivencia del tiempo propio de un ser en sí.

Finalmente, y a través del trayecto realizado en el presente trabajo de investigación, es que se puede concluir que es viable tematizar al juego como *vivencia de la posibilidad*. En primer lugar porque el juego es el acontecer de la vivencia de un ser en si mismo en un tiempo y

espacio propios; además, la vivencia del acontecimiento fenomenológico del juego posee un fondo que responde a la comprensión de un ser en sí mismo, comprensión que proviene directamente de una potencia ontológica originaria.

Por eso el juego y el jugar no responden originariamente a formas, estilos o estrategias, tampoco a definiciones, teorías o técnicas; sino que la vivencia del juego es la vivencia de las posibilidades de comprender el momento de un movimiento de sentido de un ser en sí mismo, lo cual se da en una vivencia particular donde la posibilidad se presenta como posibilidad real de ser vivenciada; vivencia que al darse, no es otra cosa que el acaecer del ser de lo posible.

Bibliografía primaria

Agamben, Giorgio:

Teología y Lenguaje, Del poder de Dios al juego de los niños, traducción de Matías H. Raia, Los Cuarenta, Buenos Aires, 2012.

Infancia e historia, traducción Silvio Mattoni, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2011.

Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres*, traducción de Jorge Ferreiro, FCE, México, 1986.

Díez Fischer, Francisco Martín, *¿En la cuenta del tiempo, que le debe Gadamer a Husserl?*, en Contrastes, Revista internacional de filosofía, Vol. XVII, Universidad de Málaga, 2012.

Fink, Eugen, *Oasis de Felicidad*, traducción de Elsa Cecilia Frost, Centro de Estudios Filosóficos, UNAM, México, 1966.

Gadamer, Hans-Georg:

Verdad y Método I, traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito, Sígueme, Salamanca, 1996.

Estética y Hermenéutica, traducción de Antonio Gómez Ramos, Tecnos, Madrid, 2011.

La actualidad de lo bello, traducción de Antonio Gómez Ramos Paidós, Barcelona, 1991.

Heidegger, Martin:

Introducción a la filosofía, traducción de Manuel Jiménez Redondo, Frónesis, Madrid, 1996.

El arte y el espacio, traducción de Jesús Adrián Escudero, Herder, Barcelona, 2009.

La proposición del fundamento, traducción de Feliz Duque, Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Holzapfel, Cristóbal, *Crítica de la razón lúdica*, Trotta, Madrid, 2003.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, traducción de Eugenio Ímaz, Alianza, Madrid, 2007.

Husserl, Edmund:

Ideas II, traducción Antonio Zirión, FCE, México, 2005.

Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo, traducción de Agustín Serrano de Haro, Trotta, Madrid, 2002.

Bibliografía Secundaria

Adams, George, *El espacio etéreo*, traducción de Juan Berlín, Antroposófica. Buenos Aires, 2007

Alves, Pedro, *Fenomenología del tiempo y de la percepción*, traducción de Francisco Conde Soto, Biblioteca Nueva, Madrid, 2010.

Bardet, Marie, *Pensar con mover, un encuentro entre danza y filosofía*, Cactus, Buenos Aires, 2012.

Baudrillard, Jean:

Contraseñas, traducción de Joaquín Jordá, anagrama, Barcelona, 2002.

De la seducción, traducción de Elena Benarroch, Cátedra, Madrid, 2008.

De Olaso, Ezequiel, *Jugar en serio*, Paidós, UNAM, México, 1999.

Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*, traducción de Miguel Morey, Paidós, Barcelona, 2005.

Elster, Jon, *Lógica y sociedad. Contradicciones y mundos posible*s, traducción de Margarita N. Mizraji, Gedisa, Barcelona, 2006.

Grondin, Jean, *Introducción a Gadamer*, traducción de Constantino Ruiz-Garrido, Herder, España, 2003.

Hacking, Ian, *El surgimiento de la probabilidad*, traducción de José A. Álvarez, Gedisa. Barcelona, 2005.

Lapoujade, David, *Potencias del Tiempo*, traducción Pablo Ires, Cactus, Buenos Aires, 2010.

Lapoujade, María, *Tiempos imaginarios*, Buap, Puebla, 2002.

Ortega y Gasset, José, *El espectador*, Edaf, Madrid, 1998.

Radder, Hans, *El mundo observado / El mundo concebido*, traducción de Laura E. Manríquez, UAM, México, 2011.

Richter, Jean Paul, *Antesala de la Estética*, traducción de Andrés Echevarría Welkert, Itaca, México, 2011.

Schick, Frederic, *Hacer elecciones*, traducción de Marcela Zangaro, Gedisa, Barcelona, 2000.

Seel, Martin, *Estética del aparecer*, traducción de Sebastián Pereira Restrepo, Katz, Madrid, 2010.

Sloterdijk, Peter, *Has de cambiar tu vida,* traducción de Pedro Madrigal, Pre-textos, España, 2012.

Xolocotzi, Ángel, *Fenomenología de la vida fáctica*, Plaza y Valdés, México, 2004.