



Heidegger: Ballspiel im Amriswil

APROXIMACIONES FENOMENOLÓGICAS AL FENÓMENO LÚDICO DEL FÚTBOL

Laura Pinto Araújo

lauravpinto25@gmail.com

**Cuando logras atrapar aquello que tú mismo lanzaste,
todo es parte de una habilidad y triunfo perdonables.
Pero cuando de improviso atrapas la pelota que una compañera eterna de juego te arroja,
a tu centro y con suma precisión,
entonces el arco se transforma en una de esas obras arquitectónicas,
como lo es el gran puente de Dios.
Sólo así será virtud el apresar,
no tu virtud, sino la del mundo.
Rilke, *Späte Gedichte*.**

En el presente artículo intentaremos pensar al fútbol en tanto que juego, procurando descubrir el verdadero sentido óntico que damos al fenómeno lúdico y, a partir de allí, desarrollando los lineamientos generales para una aproximación propiamente filosófica a la cuestión.

Palabras clave: fenómeno - juego - realidad - apariencia - mundo - existencia

En la actualidad podemos encontrar una gran cantidad de estudios sobre el fútbol entendido como deporte de alto rendimiento, como fenómeno cultural, o como negocio del entretenimiento, entre otros. Cuando reflexionamos a partir de éstas concepciones logramos identificar asuntos muy puntuales, tales como: “el dopaje en el deporte”, “la violencia en el fútbol” o “la poderosa industria del entretenimiento”, pero ciertamente no tomamos en cuenta que, ante todo, el fútbol es un juego y que, como tal, él también concede la posibilidad de otro tipo de examen. Esto no implica, claro está, que aquellos estudios sean erróneos o desacertados; muy por el contrario, ellos nos ayudan a identificar los alcances que el fútbol ha adquirido en las diversas áreas de la cultura y sus distintas implicaciones, ya sean éticas, económicas o sociales. Sin embargo,

nuestra intención aquí es mucho más modesta; pues para llevar adelante un análisis de aquel tipo necesitamos haber logrado, previamente, una comprensión más profunda de la esencia del juego en general, y de sus diversas manifestaciones en particular; lo cual nos lleva a preguntar: ¿acaso tenemos una concepción suficiente del sentido óntico del fenómeno lúdico? ¿Nos hemos aproximado, filosóficamente, a lo que son el juego y el jugar? Estas cuestiones ponen en evidencia una tarea que antecede al análisis antropológico o cultural; es por ello que, para intentar llevar dicha tarea adelante, esbozaremos algunas líneas fundamentales que nos permitan trazar el camino hacia un análisis ontológico del fútbol en tanto que juego.

Dice Eugen Fink en el *Oasis de la felicidad*: “El hablar en serio acerca del juego y, más aún, con la tenebrosa seriedad del verbalista y el analista conceptual parece, a fin de cuentas, un vacío contrasentido y un maligno echar a perder el juego” (Fink, 1996: 6); pues, en realidad, no se trata de un objeto de investigación que primero deba ser descubierto y aclarado para posteriormente ser analizado, sino de algo conocido por todos a partir del testimonio de la propia experiencia. Hablamos entonces de un conocimiento común y público; y el hecho de que no hallemos dicho conocimiento ante nosotros, como si se tratara de un acontecimiento externo y contrapuesto, precisamente, nos indica cuál es la dirección en la que debemos buscar la esencia del juego. Este señalamiento apunta al hombre, conduciéndonos directamente a la pregunta de cómo es nuestro conocimiento cotidiano acerca del fenómeno del juego.

Habitualmente consideramos al juego como un fenómeno circunstancial de la vida humana, como una posibilidad más de la existencia que sólo aparece en ciertas ocasiones. Es así como la idea de juego, derivada de nuestro conocimiento cotidiano, se afirma entonces en su carácter eventual y en relación con el ocio; identificándose, por contraste, con el curso verdadero, real y serio de la vida⁴³. Sin embargo, el jugar no sucede sin más en nuestra vida, a modo de cualquier proceso vegetativo, sino que es una ejecución vivida; lo cual significa, entre otras cosas, que todo juego se mantiene en un trato comprensivo de la vida humana.

Para Fink⁴⁴, al igual que para Heidegger⁴⁵, mientras continuemos dentro de estos lineamientos mentales y sigamos pensando al fenómeno lúdico a partir de las populares antítesis: “trabajo/juego”, o bien “juego/realidad”, no lograremos comprender el juego en su contenido y profundidad de ser.

El carácter fenoménico del juego queda oculto en esa obtusa idea de que el mundo adulto hace a un lado el juego, como si se tratase de un momento superado; pues el adulto juega, quizá, en igual medida que el niño pero de un modo diferente, más discreto y encubierto. Así mismo, el hecho de que los animales también jueguen no es más que el testimonio de la amplitud de éste fenómeno, pero de ninguna manera constituye la prueba de que estemos

hablando de una y la misma cosa, o de que su esclarecimiento consista, simplemente, en el de un fenómeno biológico.

Estas son sólo algunas indicaciones de los diversos ámbitos ónticos en los que hablamos de juego y de las respectivas dificultades que dichos análisis traen consigo. Cotidianamente, cuando hablamos de fútbol, no estamos exentos de estas dificultades y solemos interpretar un fenómeno que, en realidad, no comprendemos apropiadamente. Sin embargo, Fink señala que tal vez podamos encontrar en dichas interpretaciones algo que nos indique el camino hacia la auténtica esencia del juego, pues “quienes hacen el diagnóstico de la cultura recomiendan el juego al hombre actual –en cierto modo como un medio terapéutico para su alma enferma. Pero ¿cómo se entiende la naturaleza del juego en este consejo bien intencionado?” (Fink, 1996: 9). La pregunta de Fink no sólo pone en evidencia el grave problema de pensar al juego desde aquello que él no es en sí mismo, sino que abre la posibilidad de pensarnos a nosotros mismos, de comprendernos mejor a través de esta idea derivada de juego que ahora sale a la luz como un “remedio” a la pesada carga del hombre moderno. Pero, ¿acaso el ir al estadio los domingos, y ser espectador del partido, también nos “pone en juego”? ¿Qué sucede cuando el juego se convierte en juego “escénico”? A este respecto comenta Gadamer,

El espectador ocupa el lugar del jugador... es claro que el juego posee un contenido de sentido que tiene que ser comprendido y que, por lo tanto, puede aislarse de la conducta de los jugadores. Aquí queda superada en el fondo la distinción entre jugador y espectador. El requisito de referirse al juego mismo en su contenido de sentido es para ambos el mismo (Gadamer, 1999: 154)

Como espectadores, estamos en el juego en la medida en que estamos referidos al mismo contenido de sentido que el de los propios jugadores. Somos jugadores y, como tales, vivimos *en* el juego.

El juego pertenece esencialmente a la condición óntica de la existencia humana, él es, pues, un fenómeno existencial fundamental. Ciertamente no es el único, pero se trata de un fenómeno autónomo, inderivable de otras manifestaciones vitales, y que no se explica a través del mero contraste con otros fenómenos.

Ahora bien, los fenómenos fundamentales de la existencia están entreteljidos unos con otros, es decir, ellos no se presentan de manera aislada y, sin embargo, cada fenómeno determina por completo la

⁴³ Así mismo, en el ámbito académico, encontramos en Kant y en Schiller, dignos representantes del idealismo alemán, dos concepciones semejantes que vinculan el concepto de juego a una significación netamente subjetiva, misma que dominará ampliamente en el campo de la estética y la antropología de su tiempo.

⁴⁴ Cfr. (Fink, 1966: 16)

⁴⁵ Cfr. (Heidegger, 1999: 322 y ss.)

vida del hombre. En este sentido, podemos decir que el juego forma parte, al igual que el trabajo, el amor o la muerte, del complejo tensor básico de la existencia. Es por ello que, a decir de Fink, la determinación óntico-conceptual del juego nos ubica justo frente a las preguntas fundamentales de la filosofía, dejando en evidencia la cuestión del ser y la nada, y de la apariencia y el devenir. Y esto tiene su fundamento en el hecho de que el hombre es a la vez abierto y oculto, porque:

El existir humano es siempre un tenso relacionarse-consigo-mismo por este entrecruzamiento de apertura y ocultamiento. Vivimos en una incesante preocupación por nosotros mismos. Sólo un ser vivo al que “en su ser le va por su ser mismo”, puede morir, trabajar, luchar, amar, jugar. Sólo tal ser se conduce relativamente a los entes circundantes como tales y al todo omnicircundante: el mundo. Quizás sea más difícil reconocer en el juego el triple momento del conducirse a uno mismo, de la comprensión del ser y de la patencia del mundo, que en los restantes fenómenos fundamentales de la existencia humana (Fink, 1996: 12).

Nietzsche⁴⁶ ya reconocía el valor del juego para pensar los problemas más importantes del hombre. En *Así habló Zaratustra*, el filósofo medita sobre la movilidad del mundo en tanto que juego, identificando a Dionysos como el maestro del juego del mundo, un juego que es trágico y cómico a la vez. El dios de la ebriedad, del amor y la muerte, es también el dios del juego, un dios que es “formador sin forma”, “él es el juego del ser mismo” (Fink, 1965: 136).

Para Fink, lo que Nietzsche descubre a través de Dionysos es que el hombre se constituye *en* el juego del mundo. El juego del niño deviene así en una metáfora cósmica, revelando el hecho de que la esencia del hombre sólo puede determinarse a partir del juego, y no a partir de la razón o el espíritu.

El hombre que crea artefactos y técnicas, “puede elaborar también cosas artificiales a las que pertenece un momento de *apariencia que es*. Proyecta mundos lúdicos imaginarios” (Fink, 1996: 27). Pero el “mundo lúdico”, en tanto dimensión imaginaria, posee un sentido óntico que presenta una dificultad sustancial: jugamos en el mundo “real”, pero jugando creamos un reino que *es*, y a la vez *no es* real. No obstante, el mundo lúdico no es un mero reino mental sino que tiene siempre un escenario real.

El mundo lúdico no se pone como una pared o un telón ante los entes que nos circundan, no los oscurece ni los vela; en sentido estricto, el mundo lúdico no tiene lugar ni duración en la conexión real de espacio-tiempo, pero tiene su propio espacio interno y su propio tiempo interno. Y, sin embargo, al jugar gastamos un tiempo real y necesitamos un espacio real (Fink, 1996: 22).

Vista con los ojos del niño que está jugando con ella, una bola de medias rotas es una pelota. Las piedras en los extremos de la calle son los dos arcos que delimitan la cancha y, a la vez, prefiguran las dos direcciones en las que el jugador dirige toda su atención: “hacer/impedir” el gol. Las reglas del fútbol de calle son, ciertamente, más eventuales y sutiles que las del fútbol técnico. El número de jugadores varía, incluso, durante el juego. La pelota “va a parar” a la casa de la vecina, y el recuperarla también pasa a formar parte del juego. Los automóviles de la cuadra irrumpen en el escenario de juego mientras que “la distracción” ayuda a planear la siguiente jugada. El árbitro del partido “no es nadie y son todos a la vez”, sin embargo, los jugadores adhieren a un reglamento implícito que contempla la picardía del engaño y la astucia para saber aprovechar los peculiares términos en los que se desarrolla este juego.

Ahora bien, el juego, al igual que otras acciones humanas, está determinado por un fin. Pero, a diferencia de aquellas, el fin inmanente del juego no está proyectado hacia el fin último. La acción lúdica tiene fines internos, no trascendentales. Si jugamos “con el fin de...”, falseamos el juego y lo transformamos en otra cosa. El juego sólo es “juego” cuando es guiado por sus propios fines, tal como lo plantea Gadamer en *Verdad y Método*:

Los mismos niños se plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego (Gadamer, 1999: 151).

El carácter específico que revisten esas tareas, propias del juego, proporcionan al jugador una especial satisfacción en su cumplimiento.

Fink remite a la *cuarta elegía de Duino* de Rilke para respaldar la preponderante y peculiar relación que el niño establece con el tiempo a partir del juego; y es a partir de ésta manifiesta relación como el juego se convierte, para nosotros adultos, en aquello que nos regala presente. El clásico se vive, para la afición, en un tiempo inmóvil en el que se

⁴⁶ Cfr. (Nietzsche, 1998: 90)

sufre y se goza con auténtico entusiasmo⁴⁷... ¡Cuánta razón tenía Menotti al decir que “un minuto de buen fútbol es para siempre”!

Si bien el juego es actividad y creación, él nos acerca a “las cosas eternas y calladas”, y es que el juego interrumpe la continuidad que se determina a partir de los fines de la vida e impone su distancia. Justo cuando parece eludir el curso vital unitario, se relaciona significativamente con él al modo de la representación que se da en la ejecución.

Decíamos que el juego no está traspasado, como los restantes fenómenos fundamentales, por una aspiración común hacia el fin último. En algún sentido está frente a ellos, reuniéndolos y representándolos, pero no está con ellos en su última pretensión. El fin del juego es jugar, y quien dice: “voy a ver ganar a mi cuadro” no hace más que reafirmar esta idea, pues se trata de vivir el juego jugando, desafiando, arriesgando.

En su *Introducción a la Filosofía*, Heidegger caracteriza al jugar, como algo libre y, por ende, siempre sometido a reglas. El filósofo plantea que lo esencial en él no es el “hacer” o “actuar”, sino el peculiar modo de “encontrarse-en-ello” en un sentido claramente disposicional; de ahí que las reglas tengan un carácter muy peculiar: pues ellas comienzan formándose, y son a la vez modificadas, en el propio juego y en sus particulares circunstancias. Pero, acaso,

¿Es sólo la lejanía en el tiempo la que hace más ligeras las amarguras vividas, los dolores que alguna vez fueron reales? De ninguna manera. En el juego no padecemos ningún “dolor real” - y, sin embargo, de modo extraño vibra a través de la alegría lúdica una pena presente, pero no real-, empero nos apresa, nos sobrecoge, conmueve y sacude. El duelo solo es “juego” y, a pesar de ello, en el modo de lo lúdico es una fuerza que nos mueve... no es sólo alegría *por* el juego, sino *en* él (Fink, 1996: 17 y 18).

Para Gadamer⁴⁸, la fascinación que ejerce el juego consiste, precisamente, en que el juego se hace dueño de los jugadores. Lo que constituye su atracción es el riesgo y la aventura de probar si “se podrá”, si “saldrá” o “volverá a salir”, en tanto que el retador se convierte ahora en retado.

En el mundo lúdico, siempre abierto a otros jugadores, nos movemos de acuerdo con un cierto

papel. En él se dan también figuras imaginarias con carácter actual, que no son tales en el mundo real. El jugador “se pierde” en su creación y juega su papel con total autenticidad. Apariencia y realidad parecieran confundirse y, sin embargo, lo enigmático del juego es que en él hay un completo discernimiento de la escisión entre imaginación y realidad; ¿cuántos de nosotros no nos hemos imaginado jugando “en los botines de alguien más”? ¿Y cuántos no hemos “tomado prestada” la astucia, la genialidad o la valentía de ese jugador que nos hubiese gustado ser?

El juego es creación y producción, su producto es el mundo lúdico: una esfera de apariencia en la que vivimos mientras jugamos. Pero, “tal apariencia tiene a veces una realidad y un poder sugestivo más fuertes y vivenciales que las pesadas cosas habituales en su gastada cotidianidad” (Fink, 1996: 25). En él nos sentimos parte del gran juego del nacimiento y de la muerte, y también en él se revela nuestro estar-en-el-mundo.

El juego abre el mundo y nos ayuda a comprender el tiempo que nosotros mismos somos, pero las proezas y las derrotas que caben en 90 minutos... ¡esas son inimaginables!

BIBLIOGRAFÍA

- Fink, Eugen (1966) *Oasis de la felicidad*; Trad. Elsa Frost; Cuad. 23, Centro de estudios filosóficos. México: UNAM
- Fink, Eugen (1965) *La filosofía de Nietzsche*; Trad. H. Hildenberg et A. Lindenberg. París: Les Éditions de Minuit
- Gadamer, Hans-Georg (1999) *Verdad y Método I*; Trad. Manuel Olasagasti. Salamanca: Ediciones Sígueme
- Heidegger, M (1999) *Introducción a la filosofía*; Trad. Manuel Jiménez Redondo. Madrid: Ediciones Cátedra
- Nietzsche, F (1998) *Ecce Homo*; Trad. María Dolores Franco. México: Edivisión
- Rilke, R. M. (1935) *Späte Gedichte*. Leipzig: Insel-Verlag.



Recomendaciones para seguir leyendo sobre el tema:

Mauricio Navia, “Filosofía, estética y Fútbol”, en: *Revista de arte y estética contemporánea* N° 10: “La filosofía, sus márgenes y sus derivas”. Mérida - Enero / Junio de 2007

María Antonia González Valerio, “La Poética de Aristóteles desde Gadamer y Ricoeur” (inédito). Disponible en: <http://www.magonzalezvalerio.com/articulos.html> (marzo de 2012).

Laura Pinto Araújo* es Profesora de Filosofía por el Instituto de Profesores Artigas, Montevideo, Uruguay. Maestra en Filosofía y Candidata a Doctora en Filosofía por la Universidad Nacional Autónoma de México, México. Actualmente trabaja como docente en el Colegio de Filosofía de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. -

⁴⁷ La palabra “entusiasmo” de origen griego, remite a un estado de éxtasis, de arrebató, (etimológicamente refiere a la posesión divina), mismo en el que el hombre siente una fuerte exaltación del ánimo.

⁴⁸ Cfr. (Gadamer, 1999: 149)