



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL JUEGO EMANCIPADO. ACONTECIMIENTO Y EXPERIENCIA ESTÉTICA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO

EN PEDAGOGÍA

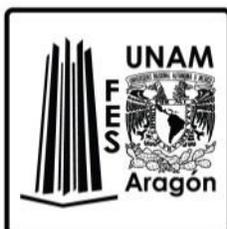
PRESENTA

PABLO CASTRO RAMIREZ

ASESORA

DRA. VERÓNICA MATA GARCÍA

Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México, 2021





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, Amanda y Meynarda, que a pesar del desconocimiento de lo que el trabajo implicaba sostuvieron un apoyo incondicional por lo que significaba. A Hortencia, Lucía, Marisol, Gontrán y Juan, por darme todo cuando no tenía nada.

A David, Alejandra, Minerva, Joel V, Joel B, Sara, Gerardo, Erasmo, Angélica, Florencia, Mónica, Silvia, Miguel Ángel, Flor, Rodolfo, Daniel, Adrián, Salomé, Erika, por haber sido mis maestros, y por haberme mostrado distintas posibilidades de lo que la pedagogía es. En especial, a dos maestras, Miriam por haber sido un apoyo más allá del aula y haberme brindado el espacio donde me construí una posibilidad de relación pedagógica. Y a Vero, por acompañarme, por ser mi pedagoga.

A Nahomi, Vera, JuanJo, Claudia, Jessica, Daniel, Karla y Viridiana, por estar ahí de principio a fin. A Toño, Ángel, Axel-Janet-Panchito, por redefinirme lo que significa el amor y la amistad, aún a la distancia. A Tayde, Fernanda, Ariana, Berenice, Itzamara, Mitzi A, Rosa, Mariana, por las innumerables pláticas, risas, lágrimas y compañías. A Brandon, Alejandro G, Alejandro M, Jessi, Lupita, Anahí, Israel, Aranza, Wendy, Mariano, Susy, Rodrigo, Mitzi G, Omar, Javier, Nely, Dulce, Diana, Rocío, Alejandra, Sury, Salomón, Montse, Isabel, Arleth, todas personas que la pedagogía me acercó de las maneras más improbables.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	6
Capítulos	
1. La ludificación	14
Preámbulo	14
1.1 Emociones en el nuevo capitalismo	15
1.2 El juego performativo	34
1.3 Relato pedagógico de la ludificación	44
2. El país de los juguetes	54
Preámbulo	54
2.1 El juego como acontecimiento	55
2.2 Juguetes, lugar de la historia	65
2.3 Devenir-juguete y Devenir-pedagogo	78
3. Del Homo Ludens al Hombre que juega	86
Preámbulo	86
3.1 Juego, móvil de la existencia	87
3.2 El juego como paso de la naturaleza a la cultura	103
3.3 Voluntad de jugar	113
Conclusión	120
Referencias bibliográficas	124

A manera de Introducción: Al principio era el juego

Cuando Deleuze y Guattari escriben acerca del rizoma señalan que una escritura rizomática es la de Kafka, y esta misma escritura se encuentra en relación con una “máquina burocrática increíble...”¹. Nuestra intención es lanzarnos a la posibilidad de escribir sobre el juego de manera rizomática, con sus distintas salidas y caminos, con sus giros y retorcimientos en la filosofía, el cine, la pedagogía, la literatura, el arte y los juguetes. Se piensa escribir sobre un juego que no tiene otra salida más que las múltiples salidas, pero, además, es un juego que intentamos encontrar en espacios donde no se le ubica usualmente. Se escribe sobre el juego en tanto que se escribe jugando. Decir que hay un juego es un mero formalismo, no hay una identidad del juego de la cual se desprendan todas las manifestaciones, existen un número infinito de juegos y todos tienen la misma valía aun cuando ningún juego es el mismo.

Por ello, intentamos alzarnos no contra la maquinaria burocrática de Kafka sino contra una máquina ludificadora performativa que utiliza al juego para determinar y controlar a los sujetos. Escribimos sobre un juego máquina de guerra que denuncia y desmonta dicha maquinaria. Lo hacemos porque vemos en el juego un principio de posibilidad para ser de otra manera. No sólo en el gran juego de la vida, sino en todos los juegos menores de los que somos partícipes y que terminan por constituir al gran juego, cuando jugamos con nuestras mentes, con nuestros cuerpos, con nuestras ideas y con nuestro estar en el mundo. Jugar nos coloca en la posibilidad de una transformación, constante y desgarradora, sólo el que se toma en serio el juego lo goza tanto como lo sufre.

Hay que abandonar la idea de que lo que se hace en el juego no se hace en serio. Que es mera simulación. Que su ventaja es que todo lo hacemos desde una zona de seguridad que la fantasía nos provee. Los juegos tienen implicaciones vitales y mortales, nos jugamos la vida. La ventaja que se nos ofrece es que tanto no haya terminado, en tanto no se haya jugado la última tirada, se puede seguir jugando. Al final nada es definitivo, ni el juego mismo, ¿para qué agobiarse?

Entonces, ¿por qué preocuparse por jugar? Porque, aunque no se quiera ya se está puesto en juego. No vamos a defender la idea moralista de que a pesar de todo siempre hay

¹ Deleuze & Guattari, *Mil Mesetas*, p. 10.

que jugar porque hay esperanza, que hay salidas absolutas, que gracias al juego todo estará bien, no se trata de cristianizar al juego. Se puede decir que no al juego como se le puede decir lo mismo a la vida. No estamos sugiriendo la regla universal de que todos deben jugar, o hacerlo de la manera en que lo pensamos. Escribimos para aquellos que han decidido jugar, no para decirles cómo deben hacerlo, eso no existe. Les escribimos sólo porque pensamos que es posible jugar de otra manera, ¿cuál? La que cada uno crea para sí mismo.

Escribimos contra el juego unificado. No escribimos contra los tramposos, ellos solo juegan con el juego, la trampa es parte de la espontaneidad del juego. No escribimos ni para ganadores ni perdedores. Escribimos para jugadores. Tal vez escribimos para ludópatas. Escribimos, claro, para elaborarnos. Porque en algún momento creímos también que había una sola forma de jugar. Porque no nos atrevíamos. Porque no nos poníamos en juego. Escribimos para jugar. No escribimos sobre un juego absoluto que los abarque y determine a todos, sino que confrontamos distintas manifestaciones de éste, y terminamos por descubrir que el juego que más obvio nos parece hoy, es probablemente el que menos juego es.

Los griegos clásicos pensaban al juego como *paidia*, eso quiere decir que su voz estaba unida a la del niño (*pai*) y a la de la pedagogía. Pero, si en un principio juego, niño y pedagogía se encontraban íntimamente unidos – recordemos al niño de Heráclito que juega a los dados- ¿qué les hizo separarse? Que se hable constantemente hoy en día de la necesidad de incluir el juego en la pedagogía no hace sino mostrarnos esta exterioridad. Si aún se encontraran en íntima relación no habría necesidad de la vasta literatura que busca unirlos una vez más ¿Busca eso realmente? Lo mismo pasa con la niñez, hoy los pedagogos piensan en una infancia normalizada y que hay que vigilar. Se creó, como dice Gimeno Sacristán², la imagen del alumno como una forma artificial que impone a los niños determinadas formas de vida decididas por los adultos. Ambas exterioridades, respecto al juego y respecto a la infancia, nos indican que los pedagogos piensen que la más deseable relación que se puede establecer con el juego es la de usarlo para controlar la forma en la que los otros piensan y se mueven. Humanidad no puede decirse ni leerse sin juego, pues es en el juego en que el ser humano toma distancia de la naturaleza y se crea a sí mismo.

² Gimeno, J. *El alumno como invención*, p. 13.

Nos resistimos a la idea de creer que hay un solo camino para relacionarse con el juego, con mayor fuerza nos resistimos si se trata de un juego al que se le ve como herramienta o técnica. Esto nos hizo salir a buscar otros posibles juegos. Fue de esa manera que dimos con el acontecimiento y con la experiencia estética. Se hizo necesario pensar el juego y a la pedagogía misma, desde derroteros desde los cuales no se les piensa usualmente. Hay un conjunto de autores que son aparentemente imperativos para escribir textos sobre el juego (Montessori, Piaget, Vygotsky), y aunque los reconocemos, no acudimos a ellos. Sobre todo, reconocidos como necesarios desde la idea normalizada de la educación, desde una psicología positivista que ha sido utilizada como ingeniería social, desde la idea del sentido común de que son éstos, y no otros, los verdaderos clásicos de la pedagogía. Necesitábamos construir una nueva vereda.

Por ello, recobramos el sentido de autores que habían hablado ya sobre el juego pero que han sido dejados al margen como Gadamer, Caillois, Benjamin, Schiller, pero también fuimos a encontrarlo en autores que no se piensan de manera habitual como pensadores del juego y que consideramos tendrían que empezar a ser revisados cuando se hable del mismo, como es el caso de Deleuze, Agamben, Nietzsche. Nos permitimos jugar entre la antropología (Levi-Strauss, Huizinga), la psicología (Bally), sociología, filosofía y la pedagogía misma. Lo que nos parece de particular interés es cómo las distintas visiones del juego tienen siempre relación con una postura acerca de cómo y hacia dónde se sucede la formación de los sujetos.

Trabajamos no solo con la escritura académica, sino con el cine, las caricaturas, la literatura. Nuestra intención fue desarrollar una óptica lúdica para encontrar todos aquellos espacios, por pequeños que fueran, donde pudiéramos encontrar al juego. Nos sirve como dato a la vez que como método. Nos permite discutir, nos permite pensarnos desde la multiplicidad de visiones. Son referentes en tanto hicimos experiencias en ellos, nos dejamos atrapar y nos permiten decir algo distinto. Esos son los elementos que respaldan y argumentan nuestras afirmaciones.

La exposición de la investigación comienza por la forma que el juego tiene tal cual lo podemos experimentar en la inmediatez. Estamos rodeados de formas performativas del juego, el juego de la escuela, el juego de la empresa, los juegos de televisión, los videojuegos. No por ser las inmediatas son sencillas de interpretar, precisamente esa misma

cercanía lo dificulta. Fue un trabajo lento y difícil interpretar de manera crítica y poco positiva el juego tal cual lo encontramos en nuestra cultura. Este juego vive ahora un auge y aceptación bastante amplios. Se nos ha señalado de anticuados, criticones y reaccionarios, sólo por intentar señalar lo que - en nuestra visión - este juego es: una herramienta de la maquinaria capitalista.

Las propuestas de inteligencia y educación emocional, las propuestas lúdicas como modelos y técnicas educativas forman parte de un espectro más amplio de técnicas de control de sujeto para garantizar una mayor productividad de este. A esto hay que aunar el *coaching*, el trabajo inmaterial, el emprendedurismo, los jefes como líderes motivacionales, todas son formas de orientar las fuerzas y fortalezas de los sujetos con fines que son propios del capitalismo. Le hacen desviar la mirada de los problemas estructurales que hacen insostenible y asfixiante el mundo en que vivimos y le hacen pensar que todo se soluciona con un cambio de actitud personal.

El juego termina por ser una herramienta y un catalizador para posibilitar todas estas herramientas del control de los cuerpos y de la subjetividad. Si el juego desde su nacimiento ha sido una alternativa frente a la vida seria y productiva, hoy aparece como una forma de hacer más eficiente y eficaz ese tipo de vida. Si queremos recuperar el carácter emancipador del juego, primero habrá que emancipar al juego mismo de esta relación productiva en la que se le ha colocado. Es con esta crítica de lo que hoy parece no criticable que construimos el primer capítulo de la investigación, creamos un espacio de inmanencia partiendo de las críticas de Byung-Chul Han al capitalismo tardío y la performatividad, para empezar a constituir la idea central del trabajo: si queremos controlar y manipular los medios y fines del juego, ya no se trata de juego en realidad, nuestra tesis es que el juego depende de la libertad de crearse uno mismo y en ese crearse también se crea el mundo y su sentido. La predeterminación que vive el juego hoy en día surge con la intención de quitar al juego de su posibilidad de construcción de nuevas formas del mundo, aunque esto no se logre completamente.

Eso mismo nos ha obligado a hacer intempestivos, a hacer aún más críticos con lo más cercano a nosotros, desde esa forma de juego decidimos pasar a la que más se le opone, a la que le representa su mayor crítica, su mayor posibilidad de desmontarlo, esta forma de juego es el acontecimiento. Frente al juego absolutamente planeado y

determinado, el acontecimiento se alza como el juego no previsto que rompe con toda lógica. Frente a un juego que tiene bien anticipado la forma en la que quiere modificar a los sujetos para controlarlos, el acontecimiento responde como la posibilidad de no ser nunca determinados, incluso en contra de lo a veces nosotros mismos podríamos desear. El acontecimiento no se prevé, sólo nos rompe.

Frente al acontecimiento se abre la posibilidad de elaborarnos nosotros mismos. El acontecimiento desenmascara las ficciones en las que estábamos viviendo, no para mostrarnos la verdad esencialista, sino para estamparnos en la cara que al final todo es ficción, y que al final, toda ficción tiene que ser derrocada incluso para construir una nueva, siempre y cuando no dejemos que las antiguas ficciones se queden siempre ahí como si fueran absolutas. Lo que empieza con el acontecimiento tuvo que necesariamente llevarnos hacia Deleuze y Agamben, hacia el devenir, la historia y los juguetes. El acontecimiento nos ofrece la posibilidad de pensar que nosotros mismos podemos devenir-juguetes, para estar haciendo de nuestra existencia siempre algo distinto frente a la única constante en el mundo: el cambio. El segundo capítulo, entonces, crea un espacio de inmanencia entre la noción de acontecimiento en Deleuze y la de juguete en Agamben, mediados por Benjamin, lo que nos permitió a nosotros utilizar al juego como forma de crítica de la vida política y social.

Los juguetes son representaciones del mundo, pero principalmente son formas en las que nos representamos el mundo. El juguete en tanto objeto físico parte del mundo, pero la forma que adquiere, las significaciones que se le dan son todas creación del ser humano, y frente a la intencionalidad de la cultura de que los juguetes tengan esta o aquella forma, cada uno de los sujetos individuales puede hacer acontecer en sus juguetes algo más. En el juguete se dan cabida al mismo tiempo las fuerzas creadoras y creativas del mundo, de la cultura y de los sujetos individuales.

Los juguetes también, por su parte, son sometidos a ser contruidos de una manera y cumplir la función que el capitalismo desea. Se les absorbe su carácter de ser una creación del usuario y se le vuelve a llenar ahora con la intención de reproducir las condiciones de vida alienantes en las que nos encontramos hasta el cuello todos. El juguete capitalista existe como objeto de consumo, no ya como posibilidad de creación, existe como determinante de las formas de jugar, no como resultado de éstas. Habría entonces que

reinstaurar algo en el juguete, algo que responda más a las posibilidades de mundo del jugador y no a que acepte de manera pasiva las condiciones que le preceden. Habría que volver a crear otras cosas en el juguete, y aprender otras formas de crearnos frente a los juguetes.

¿Podemos aprender algo de los juguetes? ¿Podrían ser el juego y el juguete formas de educarnos a nosotros mismos? Un problema de la formación de los pedagogos, de nuestra propia formación, es que a veces pensamos demasiado acerca de las posibilidades de espacios y proyectos de formación de otros, pero seguimos pensando muy poco en que nuestra primera preocupación debe ser nuestra propia formación y a partir de eso pensaros en la relación con los otros. Por eso cuando empezamos a bosquejar posibilidades de formación a partir del acontecimiento y los juguetes, incluso de la infancia, lo hacemos pensando en lo que el pedagogo puede aprender y adquirir del mundo para construirse a sí mismo y construir un espacio de convivencia con los demás.

De ahí como movimiento final saltamos hacia el juego como experiencia estética. Aunque en apariencia los autores y conceptos desde los que estamos escribiendo son del ámbito de la obra del arte. En realidad, en todo momento se está poniendo en juego también las posibilidades de formarnos, de pensarnos y elaborarnos frente las experiencias y en específico las experiencias estéticas. El juego como categoría estética es al mismo tiempo una categoría ética. Es este en realidad el juego que más libre se nos presenta, un juego que no responde a fines, juego que nos posibilita decir algo más que lo que los autores nos proponen decir. La experiencia estética acontece incluso aunque nada pase.

Así como el juego es construcción de mundo, añadimos la posibilidad de que el juego es uno de los elementos que le permitió al ser humano crear la cultura y en ese paso también crearse a sí mismo. Las formas más antiguas del mundo esconden ciertas esencialidades que se mantienen presentes en el juego incluso hasta nuestros días. A la vez de hacer la interpretación del juego como experiencia estética dialogamos con el juego como una forma de análisis de los elementos más característicos de la cultura como la vivimos hoy en día, con sus violencias, sus silencios, sus destrucciones, como una forma de interpretarnos y comprendernos a nosotros mismos.

La experiencia estética y el acontecimiento se separan por fines puramente expositivos, pero en realidad se suceden de manera conjunta. Las auténticas experiencias

estéticas no pueden ser dirigidas y previstas como cierta enseñanza del arte intenta hoy en día. Tanto uno como la otra significan una ruptura frente a nuestras vidas y nos representan un detenernos a construirnos. En ambas posibilidades se nos invita a hacernos responsables de nuestra propia existencia frente al juego que representa el mundo. Ambas intentan escapar a la performatividad de medios y fines que propone la ludificación. Significan un rebase de la vida cada vez más opresiva a la que nos enfrentamos. En lugar de asumir que debemos buscar las mejores formas de ser más productivos en el trabajo nos invitan a siempre estar siendo de otra manera pues el juego mismo está en constante transformación.

En este caso pudimos crear un espacio de inmanencia entre la lectura del juego de Gadamer y la de Schiller, tanto por cuestiones estéticas como antropológicas, y el paso último que nos permitieron dar en el último capítulo es que es gracias al juego que el ser humano se puede crear a sí mismo, que el poder de crearse y recrearse, de superarse a sí mismo, le viene por parte de la voluntad, pero en este caso se trata de una voluntad de jugar. Por lo que la cuestión de juego, de la cual en realidad ya no se trata de su apariencia común, nos enseñan mucho los niños, pues son ellos los que se dan mayor cuenta del carácter relativo de este mundo y de nosotros mismos, que todo puede ser creado una vez más, y que siempre podemos ser de otra manera.

Esta es una investigación de lo pedagógico porque la pregunta por lo humano está siempre presente, en este caso en su relación con el juego como categoría de análisis existencial. El juego nos invita a preguntarnos y construirnos en la diversidad que significa lo humano. Nos invita a dudar de todo aquello que nos parece dado y absoluto, incluso nosotros mismos. No se pueden hallar aquí determinaciones de cómo deben ser y cómo se deben hacer las cosas. No hay aquí determinaciones acerca de cómo construir relaciones con los otros. No encontrará de hacia dónde deben tender los fines de la educación, mucho menos los de la formación. Lo único que se encontrará en las páginas siguientes es puro juego. Es un ejercicio de ponernos en juego. Un ejercicio de construirnos mundo. Un ejercicio de devenir-juguete. Tal vez en la siguiente tirada de los dados diríamos, pensaríamos, escribiríamos otras cosas. Depende de cuál sea el siguiente juego que estemos jugando.

1. La ludificación

Monetizan tu pena con dos chistes/ Exige tu derecho legítimo a estar triste/ Porque hacen pasta en autoayuda edulcorada/ Hablando el idioma que mantiene los esclavos a raya.³

Preámbulo

Como punto de partida, haremos el trabajo de dar cuenta de la situación que vive el juego en el presente, es necesario en un primer momento hablar sobre el papel que tienen las emociones en este tiempo, ya que dentro del capitalismo tardío se piensa al juego como un posibilitador de las mismas, no se aclararía nada si saltásemos directamente hacia esa afirmación sobre el juego, ya que entonces las emociones quedarían sin ser cuestionadas y no estaríamos develando nada sobre las finales implícitas de que el juego cumpla con dicha función. El desarrollo de este capítulo, entonces, abre la discusión primero sobre las emociones y más específicamente el rol que éstas juegan en el capitalismo actual, para entonces dar cuenta de que implica realmente que se establezca que la única función del juego es el de hacerlas aparecer, lo que a su vez significa marcar distancia respecto de la interpretación dominante del juego en el presente, una vez abordado esto, podemos construir la relación de este sentido del juego con lo pedagógico, que a su vez, es una relación de lo pedagógico con lo performativo.

Para lograr esto, tendremos que detenernos a discutir el concepto de performatividad para utilizarlo como categoría central del capítulo. Esto a su vez nos permitirá construir, el concepto de ludificación como una especie muy específica de juego y a su vez como una de las categorías centrales del trabajo en su totalidad, respecto al cual girarán las otras formas de juego que propondremos a lo largo de la exposición, las cuáles buscamos colocar como alternativas respecto a la ludificación, pero también como formas de desestructurarla.

³ Gente Tóxica – Tote King, “Lebron”, 2018, Sony Music.

1.1 Emociones en el nuevo capitalismo⁴

Vivimos en un tiempo en el que se habla del ser humano como un ser que no es solamente racional⁵, constantemente y cada vez más se habla de emociones y sentimientos, pero como señala Han⁶, este constante hablar sobre el sentimiento encierra tres grandes encrucijadas: a) No se cuestiona de dónde proviene el constante interés de las emociones; b) se oculta que la coyuntura de la emoción está relacionada con los actuales procesos económicos; y por último, c) no existe ningún tipo de claridad conceptual en torno a lo que son emoción, sentimiento y afecto⁷.

⁴ Entendemos por nuevo capitalismo la serie de transformaciones que éste ha sufrido, que lo han hecho pasar de una economía que giraba en torno a la manufactura y la industria para pasar a ser creativo, digital, despersonalizado, del paso de los propietarios a los especuladores.

⁵ Nos referimos a la idea por mucho tiempo imperante de que el ser humano tiene a la razón como una facultad superior, que le permite poder pensar los objetos de la realidad y le permite pensarse a sí mismo. La razón a partir de Descartes ha ocupado el lugar de la más importante facultad del ser humano y que a partir de la instauración de la ciencia positiva como forma hegemónica de pensar el conocimiento, pasó a ser el fundamento, así como el criterio último de la construcción de saberes que orientan sus decisiones en el mundo. A lo largo de la historia se han creado posicionamientos que desmantelan a la razón y su supuesta superioridad, unos con mayor éxito que otros, si bien el posicionamiento de las emociones en ningún momento pone en tensión a la razón, sí propone que ésta no puede ser identificada como la única facultad verdaderamente humana.

⁶ Cfr. Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, pp. 65-75.

⁷ Estas tres encrucijadas encierran la preocupación que trabajó el filósofo Michel Foucault de la relación entre saber y poder. En términos del filósofo francés se ejercen mecanismos que promueven entre los sujetos una ignorancia sistemática, la producción de discursos se encarga de hacer circular un saber cómo único, que al mismo tiempo silencia otras formas de manifestación de ese saber, lo que conlleva a creer que esas son las únicas formas de relación que podemos establecer con la realidad, de esa manera alternativas de mundo y vida desde otros saberes, no son siquiera consideradas. A decir de Foucault: “En suma, desearía desprender el análisis de los privilegios que de ordinario se otorgan a la economía de escasez y a los principios de rarefacción, para buscar en cambio las instancias de producción discursiva (que ciertamente también manejan silencios), de producción de poder (cuya función es a veces prohibir), de las producciones de saber (que a menudo hacen circular errores o ignorancias sistemáticos); desearía hacer la historia de esas

Intentando resolver, o al menos aclarar, estas problemáticas habrá de partir por señalar que el interés actual por las emociones no es parte de un interés por el sujeto en todas sus dimensiones, ni mucho menos se establece en la idea de que a través de un mejor conocimiento de sí mismo y de su subjetividad, pudiera elegirse de manera un poco más ética, no se trata pues, de hacer del conocimiento de las emociones un saber relacional que permita al ser humano establecer relaciones éticas y políticas consigo mismo y con los otros⁸. Ni es, mucho menos, la finalidad que el sujeto se encuentre en un estado donde pueda establecer relaciones de autarquía respecto a sus emociones, sino que el control sobre ellas corresponde al sistema capitalista y sus propias finalidades.

La razón detrás de este repentino interés es que las emociones pueden ser previstas, controladas y explotadas en la búsqueda de la consecución de ciertos fines que se circunscriben a la reproducción de los modelos actuales de producción económica, aunque claro está, esto no es lo que se expresa en la propaganda a favor del estudio y la importancia de las emociones. A decir de Han: "...la coyuntura presente de la emoción está condicionada por el nuevo modelo de producción inmaterial, en el que la interacción comunicativa gana continuamente importancia."⁹. Puede verse entonces que el interés por la emoción no es nato ni estructural de todas las formas del capitalismo, sino que los

instancias y sus transformaciones." Foucault, Michel, *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber*, p. 16. Lo que nos permite ver que la falta de claridad conceptual, así como la ignorancia sistemática del origen de la preocupación por las emociones y los sentimientos no es casual, sino que está decidido de esa manera por las instancias de producción discursiva para la ejecución de específicos mecanismos de poder, lo siguiente será exponer cuáles exactamente son estas formas de ejecución y qué es lo que intenta ocultar dicho silencio en torno a las emociones y los sentimientos.

⁸ Es necesario aclarar que no pensamos que absolutamente todas las preocupaciones por las emociones se circunscriban a la relación que vamos a exponer, pero intentando construir una imagen del presente, consideramos que en su mayoría la preocupación que manifiestan las empresas y los actuales modelos educativos, sí. Modelos que demandan que es necesario desarrollar y potencializar la llamada inteligencia emocional como una forma no de que los sujetos se piensen frente a lo que sienten, sino como una manera de regularse a sí mismos para producir más. Esta estrategia de poder ya es por más conocida, aparentar que hay una preocupación por el bienestar de las personas sólo en tanto es posible obtener un beneficio de ellas.

⁹ Han, Byung-Chul, *Óp. Cit.*, p. 73.

actuales modos de producción que ya no dependen de la misma manera de la intervención del hombre, que buscan relegarlo a otras actividades y a su vez paso a nuevas formas de manifestación del capitalismo y de las formas de producción¹⁰. Al hablar de nuevas formas del capitalismo se intenta referir a formas de producción que recaen principalmente en el trabajo inmaterial, las empresas que más generan capitales hoy en día no se dedican ya a la creación de productos, sino que están principalmente orientadas a servicios y plataformas digitales¹¹. Como esta forma de trabajo se desarrolla en espacios que no son los mismos que los de antiguas y aún vigentes formas de trabajo, requiere que los trabajadores cuenten con otro tipo de habilidades, así como de otro tipo de aptitudes y competencias, esto último es válido al hablar no sólo de los trabajadores sino también al hacerlo del sector de consumidores al cuál se dirige. En otras palabras, las condiciones específicas de los sistemas económicos dominantes son las que dirigen la atención hacia las emociones del trabajador, aquellas que permitan jugar con su motivación haciéndolo producir más. La producción inmaterial depende en gran medida del trabajo de publicidad, relaciones públicas y de generarle nuevas necesidades al consumidor, lo que excluye la posibilidad de pensar que todas las formas del capitalismo muestren el mismo interés en el control de las emociones o que si quiera las consideren¹².

¹⁰ Cuando decimos que estas son las nuevas formas de producción del capitalismo, nos referimos a que son las más recientes, no a que sean las únicas. Gran parte del mundo y de los trabajadores, siguen sometidos a horarios pesados, a fábricas, minas, esclavitud, la gran mayoría de los trabajadores del mundo, aún sufren un gran sometimiento en sus cuerpos. No se trata, pues, de decir que esta forma del capitalismo terminará por adueñarse de todas las formas del trabajo – es imposible hasta para el propio capitalismo-, sino de evidenciar las nuevas formas de producción como el mayor representante de esta específica relación entre emociones y trabajo. Asimismo, señalando que ambas formas de explotación no son extrañas entre ellas mismas, a final de cuentas se trata de evidenciar que detrás de las transformaciones que están viviendo las formas de trabajo no hay un triunfo del trabajador sino del capitalismo.

¹¹ Empresas como Microsoft, Google, Facebook y Amazon, aunque siguen dependiendo de niveles de trabajo de mantenimiento y objetos materiales, la mayor parte de sus ganancias depende del trabajo con relación al mundo digital, es esta la esfera en la que se desarrolla el trabajo inmaterial.

¹² “De este modo, el capitalismo se reorganiza sobre nuevas bases posfordistas, dando prioridad a los equipos de trabajo interactivos y no jerárquicos, a la flexibilidad laboral, a la producción no

Se estimulan en el consumidor sensaciones, por medio de la explotación de sus emociones, que le hacen pensar que necesita los productos que son constantemente anunciados por la publicidad, éstos le prometen que cuando los compre o los consuma se sentirá completo, que conseguirá éxito y felicidad¹³. Los productos que se le ofrecen constantemente no responden a suplir una necesidad del cuerpo, dígase una necesidad fisiológica, ya había señalado Marcuse¹⁴ que fuera del alimento, la habitación y el vestido, toda necesidad que supuestamente es inherente al ser humano es una necesidad creada por la cultura. Esta creación de necesidades empieza a introducirse en el campo de lo psíquico cuando aparenta llenar la falta del sujeto¹⁵, en realidad no se está haciendo sino crearle

estandarizada y a la centralidad del trabajo inmaterial, reemplazando la antigua dominación industrial por una todavía más insidiosa.” Castro-Gómez, Santiago, *Revoluciones sin sujeto. Slavoj Žizek y la crítica del historicismo posmoderno*, p. 16. Esto es, el capitalismo transforma sus formas, aunque no sus fines, reorganiza la vida laboral con el fin de establecer nuevas y más eficientes formas de control y de producción, en esa búsqueda empieza a incluir elementos que parecieran indicar que se está escapando a las formas de trabajo que imponía el antiguo capitalismo, por ejemplo, al incluir el trabajo interactivo y la producción no estandarizada, aunque en realidad simplemente se está transformando para mantenerse vigente.

¹³ Estas promesas son sólo trampas que estimulan al consumo.

¹⁴ Cfr. Marcuse, Herbert, *El hombre unidimensional*.

¹⁵ “Al establecer la felicidad como un objetivo imperativo y universal pero cambiante, difuso y sin un fin claro, la felicidad se convierte en una meta insaciable e incierta que genera una nueva variedad de «buscadores de la felicidad» y de «hipocondríacos emocionales» constantemente preocupados por cómo ser más felices, continuamente pendientes de sí mismos, ansiosos por corregir sus deficiencias psicológicas, por gestionar sus sentimientos y por encontrar la mejor forma de florecer o crecer personalmente.” Cabanas, E. & Illouz, E., *Happycracia*, p. 20. La felicidad en su forma capitalista se convierte en el imperativo categórico que dirige la vida de las personas en el presente, se asume como la más deseable de las situaciones afectivas y un supuesto estado de bienestar. Por ello no es extraño que la vida de muchas personas gire en torno a la búsqueda de esta. Este tipo de felicidad está determinada a ser consumista y a distraer a las personas de intentar cambiar las condiciones sociales objetivas de vida.

constantemente deseos que cree que saciará con el consumo de más y nuevos productos. Al final, el deseo es manipulado para adquirir alguna nueva mercancía, pero el sujeto se encuentra con que el producto en realidad no cumple ninguna de las promesas, y, en lugar de que esto lo lleve a tomar conciencia de cómo funciona la maquinaria de consumo, aparecen un nuevo deseo y, a su vez, un nuevo producto que prometen que en esta ocasión el deseo y las expectativas sí serán satisfechas.

Las nuevas formas de producción ya no dependen de que en todo momento el sujeto se sienta en todo momento esclavizado, -ya no es el obrero todo el día encerrado en la oscura fábrica- sino constantemente darle la sensación de vivir y vivir-se en libertad¹⁶: “Ser libre significa incluso dejar paso libre a las emociones. El capitalismo de la emoción se sirve de la libertad. Se celebra la emoción como una expresión de la subjetividad libre. La técnica de poder neoliberal explota esta subjetividad libre.”¹⁷. Es en este entendido donde el sujeto experimenta mayor sensación de libertad entre más sometido se encuentra, paga

¹⁶ Entendemos por libertad la sensación que puede tener el ser humano de hacer y pensar lo que le place, sensación que el capitalismo se encarga de estimular constantemente, pero que en realidad sólo posibilita una nueva forma de esclavitud. En el marco de este trabajo consideramos que la libertad como autodeterminación de cuerpo, acción y pensamiento es imposible, tanto en el capitalismo como en otras formas de organización, no por ello, pueden dejar de existir pequeños espacios, que permitan de alguna manera y con cierta autonomía decidir sobre ciertos ámbitos de uno mismo o hacer algo que no está previsto ni ordenado, como lo sería el espacio de juego. En todo caso, la sensación de libertad que propone el capitalismo ya no tiene el carácter colectivo que proponía Marx, ni el de deber moral para Kant, ni mucho menos, el de hacerse responsable de nuestra propia existencia que tenía para Sartre. Probablemente sea Michael Ende quien mejor aclara la paradoja de la libertad al llamarle una cárcel, pues toda elección que hacemos en nuestra vida deshabilita todas las otras opciones posibles, es decir que la libre elección no existe, pues a la par, estamos siendo gobernados por discursos y opiniones, la libertad consistiría entonces, no en el libre actuar, pensar, y hablar, sino en la elección de una u otra cadena, una u otra jaula, en el mejor de los casos. Cfr. Ende, Michael, *La prisión de la libertad*.

¹⁷ Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, p.71.

largas y costosas sesiones de terapias o de *coaching*, donde se le enseña la mejor manera de controlar sus emociones para mantenerse siempre activo y productivo¹⁸.

Esta constante sensación de libertad, que ofrece esta nueva forma de organización laboral, tiene su razón de ser en no tener que encontrarse todo el tiempo en una oficina, o no tener que cumplir con exactos horarios de trabajo, esto pareciera ser reflejo de la posibilidad de no someterse frente al trabajo, hasta que se cae en cuenta de que, si bien el trabajador no se encierra en el espacio físico de la oficina, se encierra en otros espacios para realizar sus labores, o se somete a la paranoia de estar siempre conectado a internet para mantenerse al tanto del trabajo que debe realizar. Envuelto en un tiempo y espacio donde se encuentra sin un jefe que lo esté presionando y sometiendo constantemente en el horario de oficina, el sujeto se coloca en una posición donde se explota a sí mismo en todo tiempo y todo lugar, es el caso, por ejemplo, del *home office* o del trabajo en línea que desempeñan algunos docentes. Muchas de estas formas de organización laboral ofrecen a las personas la posibilidad de trabajar desde sus casas o de ser sus propios jefes como si esto fuera a significar la posibilidad de escapar de la opresión. Juega con las ideas de autonomía, de empoderamiento y de productividad, para hacerse de un número importante de trabajadores que llevan todas las cargas sin que la empresa tenga ningún tipo de responsabilidad con ellos, esta es la forma de venta que han ido adoptando poco a poco las empresas de venta de maquillaje, productos de cuidado de la piel, zapatos y productos para el hogar.

El cuerpo escapa del espacio físico común donde pasaba largas horas de trabajo, pero esto sucede sólo en apariencia, ya que el sujeto en realidad se aleja más de la experiencia de la libertad, pues convertirá al mundo entero en su gran oficina o fábrica. Aquellos espacios donde podía hacer una vida privada, donde podía experimentar cosas del

¹⁸ “Al mismo tiempo que proclamaba que la felicidad dependía «de TI, de TU responsabilidad, y nada más», afirmaba que eran necesarios expertos como él que instruyeran a la gente sobre qué es eso de la felicidad y en cómo conseguirla.” Cabanas, E. & Illouz, E., *Óp. Cit.*, p. 15. El *coaching* es una de las herramientas capitalistas que hace pensar a las personas que su supuesta felicidad (la felicidad capitalista) así como su bienestar depende solamente del poder de su decisión y actitud de ser efectivamente felices. La felicidad que promueven encuentra su principio y su final en ser una persona productiva y tener capacidad de consumo.

mundo que van más allá del trabajo empiezan a hacer invadidos poco a poco, con la expectativa de poder desaparecer, se ve atrapado por la angustia del sonido del teléfono celular o del correo electrónico. Se podría pensar que al salir de la oficina o de la empresa, se estaría liberando del poder coercitivo sobre su cuerpo y existencia, la contradicción nos muestra que el sujeto se lleva consigo una serie de aparatos que lo esclavizan sin importar donde se encuentre. Y, aunque esta explotación y control están mediados por un aparato electrónico que extiende el poder sobre el trabajador a cualquier distancia, sólo funcionan gracias a que el trabajador ha introyectado esa explotación, es él quien se encuentra convencido de que lo mejor para sí es que pueda trabajar desde cualquier lugar, porque así puede producir más, es decir, se encuentra totalmente convencido de que si la empresa genera más gracias a su constante esfuerzo, está haciendo lo correcto y se le gratificará con éxito para su propia persona. El sentido de la libertad, en lugar de servir para liberarse del consumo y de la explotación se convierte entonces en libertad de consumir y de explotarse. Claro que no excluimos aquellos casos donde sin comulgar necesariamente con estos ideales, el trabajador decide deliberadamente actuar como si, con tal de seguir manteniendo su empleo o de obtener mayores remuneraciones de este. Después de todo ningún tipo de ideología se vive sin contradicciones y sin encontrar resistencias por parte de las personas sobre las que se impone. Frente a lo aparentemente absoluto de lo que expone los sujetos siempre están en posibilidad de decidir simular, de hacerlo jugar a su favor, de ser de otra manera.

La idea del éxito que en el presente tiene tanto apogeo y se asume por parte de las personas como una cuestión natural, se refuerza por la idea de que el sujeto ha asumido la necesidad de regular sus emociones. “En ningún caso el cuidado de la vida buena impulsa a la optimización personal. Su necesidad es solo el resultado de coacciones sistémicas, de la lógica del cuantificable éxito comercial.”¹⁹ Eso quiere decir que terapias, *coaching*, inteligencia emocional, y el desarrollo de la creatividad, que hoy en día se nos venden como propuestas que buscan el desarrollo pleno de las personas y que cada vez ganan más peso en los modelos educativos, no tienen como fin que la persona goce de una mejor vida, sino simplemente que se regulen, identifiquen en sí mismos errores y deficiencias, y que los eliminen para funcionar mejor en la producción. Por lo tanto, esas palabras no son palabras

¹⁹ *Ibidem*, p. 48

que los liberen, palabras que les permitan establecer relaciones de gobierno sobre sí mismos, sino palabras que los someten, que los adoctrinan. La palabra ya no nos desestructura para volver a elaborarnos, para pensarnos y decidirnos frente a la vida, sino que es una palabra que nos deja sometidos al poder que las enuncia. La palabra entonces ya no es *Parrhesia*²⁰ que como tecnología del yo²¹ nos permita cuidar de nosotros mismos.

²⁰ “-parrhesia es un término técnico-, que permite al maestro utilizar como se debe, en las cosas que verdaderamente conoce, lo que es útil, lo que es eficaz para el trabajo de transformación de su discípulo.” Foucault, Michel, *La hermenéutica del sujeto. Curso en el Collège de France (1981-1982)*, p. 237. De esto primero hay que aclarar algunas cosas, primero, cuando se habla de lo que el maestro verdaderamente conoce no se habla de una verdad incuestionable que como absoluta se impone a los otros, sino que es verdad en tanto que es lo que el maestro admite como verdadero y respecto a eso elige su actuar, al mismo tiempo de que esto no se impone, sino que se ofrece al discípulo como posibilidad de vida frente a la que se puede pensar. Luego, cuando habla de lo útil no se refiere al sentido pragmático de la palabra, sino que útil es todo aquel saber relacional que se puede emplear para establecer relaciones consigo mismo, con la ciudad y con los Dioses, después de todo la palabra es griega. Aunque en este primer momento Foucault reconoce en la parrhesia una técnica, un año después dirá que no sólo es eso, en realidad: “...es una virtud, un deber y una técnica que debemos encontrar en quien dirige la conciencia de los otros y los ayuda a constituir su relación consigo mismos.” Foucault, Michel, *El gobierno de sí y de los otros. Curso en el Collège de France (1982-1983)*, p. 59. La *parrhesia* es una palabra, una forma específica de emplear la palabra que se dice de manera franca y clara, que implica la ética de que se dice una verdad respecto a la cual se vive ya, con el único fin de permitir a otros gobernarse, Foucault nos permite ver que tiene que ver al mismo tiempo con el ejercicio de gobierno sobre los demás. Es la palabra del médico, del maestro o del gobernante, que se emplea en un momento de crisis para que el que la escucha se detenga un momento y se piense, la dirección que tomará el sujeto que escucha la palabra clara no puede ser decidida, es decir, no se puede programar cuál es la transformación que sufrirá un sujeto al que se le habla.

²¹ Foucault reconoce cuatro tipos de tecnologías: “1) tecnologías de producción, que nos permiten producir, transformar o manipular cosas; 2) tecnologías de sistemas de signos, que nos permiten utilizar signos, sentidos símbolos o significaciones; 3) tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto; 4) tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma,

La palabra de estos *coaches* y terapeutas se distancia de esa posibilidad de cuidado sino que en realidad tiene que ver con la ejecución de un poder pastoral²²: “Los predicadores evangélicos actúan hoy como mánager y entrenadores motivacionales, y predicán el nuevo evangelio del rendimiento y la optimización sin límite.”²³ La ayuda de otros en esta tecnología del yo y tecnología de dominación, es prestada por un conjunto de personas que son pagadas por el sujeto mismo que se somete a su decir, y que tienen como fin enseñar a cómo administrarse a sí mismos, es decir, cómo explotarse. El sujeto que se pone en manos del *coach* se admite libre, pero en sus acciones lo que declara en realidad es

pensamientos, conducta, o transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad.” Foucault, Michel, *Tecnologías del yo y otros textos afines*, p. 48. Las tecnologías del yo son un conjunto de acciones mediante las cuales las personas pueden examinarse y pensarse para modificarse, trabajar sobre sí mismos y decidirse. Cuando este tipo de técnicas o tecnologías pasan a ser absorbidas por las de poder no sirven ya para que los sujetos establezcan relaciones éticas de gobierno sobre sí mismos -la ya mencionada *parrhesia* es una tecnología del yo-, y por lo tanto, sobre las relaciones que establecen con los demás, sino que pasan a convertirse en mecanismos de control que determinan las formas en las que éstos se deben conducir, obedeciendo a determinada estructura de poder que en este caso sería psicopolítica en correspondencia con el trabajo inmaterial como tecnología de producción. De esta manera las técnicas, vigilancias y exámenes que se imponen en terapia o por el *coach* no tienen como finalidad pensarse frente a la vida presente, prepararse para situaciones adversas del futuro o para examinar éticamente la manera en la que se ha actuado en cada situación que se presentó tomando como referente al sujeto mismo, sino en última instancia para regularse y explotarse, para imponer una forma de conducta que produzca más.

²² Por poder pastoral Foucault se refiere a una tecnología de poder que se ejerce desde una singular óptica política en la que los gobernantes se conducen con los gobernados de la misma manera que los pastores lo hacen con un rebaño, esto con fuertes raíces e implicaciones en la cultura hebrea y las religiones judeocristianas, esta forma de gobierno no permite que los gobernados se decidan a sí mismos ni las relaciones que entre ellos se dan sino que son impuestas por el pastor. Se exige que las instituciones pastorales sepan todo los actos y pensamientos de cada una de las ovejas (por lo que es individualizante al mismo tiempo que totalizador) a fin de conducirles mejor. Según Foucault esta forma de poder alcanzó su mayor manifestación con el surgimiento del Estado Moderno y la razón política también llamada razón de Estado. Cfr. *Ibidem*, pp. 95-140.

²³ Han, Byung-Chul, *Psicológica*, p. 49

que no quiere decidir cómo vivir, que requiere que alguien más lo haga y, cuál sea que sea esa forma en la que se le indique cómo vivir, debe estar orientada a optimizarle para rendir en el ámbito laboral. Esta administración psíquica busca mantener sólo las sensaciones positivas para que no haya contradicción en el sentido vital del sujeto, y los casos donde se permite el flujo de alguna emoción que tenga carácter negativo es sólo porque se le puede explotar, como puede ser el caso del dolor requerido para alcanzar el éxito.

En contra de esta posición consideramos que las sensaciones negativas son necesarias para la vida, ya que éstas nos permiten identificar que la realidad no responde a nuestro deseo, que hay un mundo que se nos resiste, nos recuerdan que no podemos prever todos los resultados posibles, son las crisis las que nos permiten pensarnos y reconocernos, son momentos para reelaborar el camino. Son momentos de decisión, pero son momentos que requieren detenerse, donde las personas se abstraen de ser productivos en la lógica de consumo, y, por lo tanto, son momentos que buscan ser eliminados por la maquinaria capitalista, ya que no se puede permitir que exista un tipo de momento donde algún sujeto se resista y altere la lógica de consumo. El trayecto de la vida requiere de la contradicción, negarla es negar también la capacidad de transformación del sujeto por sí mismo frente a las vicisitudes, mientras que significaría admitir que hay una sola dirección en la vida que es coherente, que es natural y deseable, y que en última instancia sería el camino hacia el éxito y la felicidad en los términos que hemos propuesto, como es en este caso la vida dedicada a la producción y el consumo.

Pero si el sujeto se pone en manos de la palabra de alguien más que le auxilie para optimizarse es porque está seguro de que esa es su libre elección: “El yo como proyecto, que cree haberse liberado de las coacciones externas y de las coerciones ajenas, se somete a coacciones internas y a coerciones propias en forma de una coacción al rendimiento y la optimización.”²⁴ Ahora es el sujeto que ha sido sometido a esta nueva relación de poder, el que se interpreta a sí mismo como proyecto, que se explota desde su interior y busca las maneras de hacerse más productivo, es una situación donde la sensación de libertad individual, paradójicamente, se convierte en la mayor y más fuerte fuente de coacción. Ya que, en el fondo, no se trata de sus intereses que se manifiestan, sino de los discursos mismos que lo operan y se reproducen a través de su cuerpo. Cuando en las nuevas formas

²⁴ *Ibidem*, p. 11

de organización del trabajo ya no se tiene que responder a las mismas exigencias que se hacía antes, el trabajador tiene la sensación de que se encuentra en una época donde ya no es objeto de la explotación, cuando en realidad está extendiendo las formas, los tiempos y los espacios donde el trabajo tiene poder sobre su persona.

Esta forma de coacción se alimenta de otra forma de poder que ya no es el que privaba constantemente de la libertad, este tipo de poder orienta y manipula hacia sus fines, pero de manera seductora para que las personas se consideren libres, pero el camino y las opciones de esta libertad ya están previstos y predispuestos. El interés por las emociones también responde principalmente al paso de formas poder biopolíticas²⁵ a versiones

²⁵ “...habría que hablar de “biopoder” para designar lo que hace entrar a la vida y sus mecanismos en el dominio de los cálculos explícitos y convierte al poder-saber en un agente de transformación de la vida humana.” Foucault, Michel, *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber*, p. 133. Esta forma de poder se dirige en dos direcciones: una anatomopolítica y una biopolítica: “Las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población constituyen los dos polos de alrededor de los cuáles se desarrolló la organización del poder sobre la vida. El establecimiento, durante la edad clásica, de esa gran tecnología de doble faz – anatómica y biológica, individualizante y especificante, vuelta hacia las realizaciones del cuerpo y atenta a los procesos de la vida – caracteriza un poder cuya más alta función desde entonces no es ya quizá la de matar sino la de invadir la vida enteramente.” *Ibidem*, p. 130. Podemos ver pues la manifestación del poder pastoral en la parte donde se habla de un poder individualizante, en esta forma surgen como disciplinas las escuelas, los cuarteles y los psiquiátricos, se empieza a hablar de problemas de salud pública y surgen saberes como la demografía, ya que su intención es controlar a las poblaciones en tanto seres biológicos, su crecimiento o su disminución, se hace de los sujetos datos y casos que analizar. Esta forma de poder nace junto con el capitalismo, no es de extrañar entonces que haga de la población un recurso más en la búsqueda de mayor producción, el control y regulación de la población, su correcta salud, todos son factores que ayudan a producir más. Hay que buscar que la población no supere la cantidad de recursos que se generan, al mismo tiempo que hay que buscar la forma en que el gobierno no tenga que destinar demasiado tiempo y recursos a cuidar de la salud de los trabajadores. Es entendible entonces que, ante una transformación del sistema de producción, que sigue siendo capitalista, pero con otras características, surja una nueva tecnología de dominación que administre los cuerpos y los sujetos de otra manera, de forma que se les brinda otras actitudes y aptitudes para los fines que el Estado ha designado. Mientras aquella forma de gobierno, léase biopoder, menciona Foucault ponía especial énfasis en la sexualidad y en la sangre, la nueva

psicopolíticas, donde las emociones como otros tantos elementos de la psique son estudiados, amoldados, orientados y manipulados de la misma forma que se hace con el cuerpo en el biopoder. En esta forma de poder, las tecnologías del yo que mencionamos son absorbidas por las tecnologías de dominación donde el sujeto ya no se piensa para cuidar de sí, sino para optimizarse y explotarse. Ya que las posibilidades y los espacios para pensarse, para reconocerse y reelaborarse, espacios donde uno podría ver que son los discursos los que nos incitan a regularnos y explotarnos, terminan por desaparecer. En su lugar aparecen espacios de sometimiento, pero que bajo el revestimiento de tener la apariencia de no tener nada que ver con los poderes dominantes siguen legitimando los discursos que ordenan al sujeto cómo debe conducirse.

En el paso de biopoder a psicopoder, que es un paso donde el sometimiento se da antes en la mente que en el cuerpo: “el poder eleva el nivel de productividad obtenida por la técnica disciplinaria, esto es, por el imperativo del deber. En relación con el incremento de la productividad no se da ninguna ruptura entre el deber y el poder, sino una continuidad.”²⁶ Del paso de la coacción externa a la propia explotación no hay una ruptura sino una evolución, no hay un desconocimiento de la forma anterior sino su perfeccionamiento. Aunque la sociedad de sujetos que vigilan su propio rendimiento se va deshaciendo gradualmente de las prácticas del biopoder como la estructura panóptica, nunca habría podido existir sin esas prácticas primero, el psicopoder como vigilancia de la mente sólo fue posible gracias a la anterior existencia de la vigilancia de los cuerpos, el panóptico digital que son las redes sociales sólo es posible gracias a la previa existencia del panóptico²⁷ benthamiano y foucaultiano²⁸.

tecnología apunta Han tiene mayor preocupación en la rapidez, la transparencia, la sensación de libertad y el desnudar la mente.

²⁶ Han, Byung-Chul, *La sociedad del cansancio*, p. 28

²⁷ Mientras que la figura del panóptico de Bentham era una estructura arquitectónica que vigilaba los cuerpos, aun así, tenía sus puntos ciegos y dependía de incomunicar a los vigilados, mientras que el panóptico digital: “La sociedad actual del control muestra una especial estructura panóptica. En contraposición a los moradores aislados entre sí en el panóptico de Bentham, los moradores se conectan y se comunican intensamente entre sí. Lo que garantiza la transparencia no es la soledad mediante el aislamiento, sino la hipercomunicación. La peculiaridad del panóptico digital está sobre

Parte del intento de claridad conceptual del que partíamos, nos permite decir que el actual capitalismo hace uso en realidad de las emociones más que de los sentimientos. Dinámica, situacional y performativa²⁹, son las características con las cuáles Han identifica a la emoción, de ésta tenemos que decir que es una repentina explosión que tiene como fin que el sujeto realice en automático una determinada acción. Esto no es un intento de desestimar a las emociones por oponerse a lo racional, sino en realidad evidenciar estas características nos permite señalar cómo es que son manipuladas por determinado tipo de racionalidad, pero ya que hemos señalado que la emoción es performativa, es necesario que nos detengamos en lo que el concepto de performatividad³⁰ significa para poder entender esa característica, una vez hecho eso, lo usaremos para leer de otra manera a las emociones.

Para Barthes lo performativo es “ese punto en el cual sólo el lenguaje actúa, performa, y no yo...”³¹. Como un espacio donde lo que se dice y se hace no es el sujeto en

todo en que sus moradores mismos colaboran de manera activa en su construcción y en su conservación, en cuanto se exhiben ellos mismos y se desnudan.” Han, Byung-Chul, *La sociedad de la transparencia*, p. 89. El panóptico digital se basa en el arquitectónico, pero elimina un límite que el anterior tenía: la capacidad de vigilar también la mente de los reclusos. Además, no tiene que obligarlos a que se confiesen, sino que estos lo hacen por propia decisión, nadie obliga al sujeto a que reaccione una publicación en Facebook o a que muestre que está comiendo, y, sin embargo, lo hace.

²⁸ El lector podrá haber advertido ya, que a pesar de que Han intenta establecer distancias y diferencias respecto a las interpretaciones de Foucault de cómo se conducen los sujetos y las sociedades, su específica forma de interpretar el presente no sería posible sin las investigaciones del filósofo francés.

²⁹ Cfr. Han, Byun-Chul, *Psicopolítica*, p. 68

³⁰ El concepto fue acuñado por Austin, proveniente del verbo inglés en infinitivo *to perform* que significa realizar, por ello algunas traducciones los llaman realizativos, para señalar un tipo de enunciados que no son constatativos, es decir no dan cuenta de algo que se hizo o algo que se piensa hacer en el futuro, sino que al decirlos -y es sólo en el decirse mismo- es que se realiza la acción, algunos ejemplos de ello son los verbos jurar y perdonar, cuando se dice yo juro o te perdono, no estamos describiendo una acción que hacemos, sino que la acción se realiza cuando la decimos. Cfr. Austin, John, *Cómo hacer cosas con palabras*, p. 46

³¹ Barthes, Roland, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, p. 67.

toda su subjetividad, historia, cultura, situación específica, deseos y aspiraciones, sino que es el lenguaje diciéndose a sí mismo utilizando al individuo. Lo que se dice no es la representación del autor, sino lo que se dice no enuncia a ninguna otra cosa más que al acto mismo donde se hace presente.

Para Foucault, por otra parte, un enunciado performativo es aquel: “en cuanto resulta que la enunciación misma efectúa la cosa enunciada.”³² Para este autor el enunciado performativo depende de estar en el marco de una institución que tenga ciertos límites definidos, que garantiza y legitima que a continuación de la enunciación se suceda determinada acción que ya fue prevista por el marco institucional. Lo que nos permite mirar que aquí también se establece una relación aparentemente automática entre lo que se dice y se hace, no por acuerdo o acción de los sujetos, sino por el poder del lenguaje³³ manifestado en las instituciones, pero que, además, toda posible acción que se haga a continuación ya está prevista pues se espera y se legitima qué acciones específicas deben sucederse en correspondencia automática con situaciones y enunciaciones específicas.

Asimismo, Lyotard señala que la performatividad es lo que garantiza una mejor relación *input/output*³⁴, es un control racional del saber, del contexto y de las subjetividades, para garantizar relaciones más eficientes en torno a la productividad. Habría que acotar que para este mismo autor la investigación y el saber científico están legitimados por la propia performatividad, por lo que podemos decir que ésta en sí misma es la que legitima la afluencia presente de investigaciones acerca de las emociones, así como de su

³² Foucault, Michel, *El gobierno de sí y de los otros. Curso en el Collège de France (1982-1983)*, p. 78.

³³ El lenguaje, sabemos, no se le ve ya sólo como reflejo del mundo, sino que es en realidad el lenguaje el que constituye al mundo, uno de los ejemplos más bellos y enigmáticos de esto nos lo ha brindado García Márquez, pues los habitantes de Macondo durante la epidemia del insomnio empiezan a olvidar las palabras con las que nombran los objetos, en la medida en que esto sucede olvidan también la forma en que utilizan las cosas y las necesidades que cubre cada una, mostrando cómo la ficción de la vida se sostiene en el lenguaje. La función, la utilidad, el valor y la existencia misma de la realidad social depende en sí misma del lenguaje. Cfr. García, Gabriel, *Cien años de soledad*, p. 56

³⁴ Lyotard, Jean-Francois, *La condición postmoderna*, p. 86.

uso y explotación. De los elementos expuestos por estos tres autores, podemos decir que el sentido que cobra la palabra en términos de este trabajo, es un sustantivo que también puede ser usado como un adjetivo, que denota que, lo que va a suceder al momento de la enunciación ya está previsto por el lenguaje y su poder, que la acción irá en una sola dirección gracias a la legitimización de las instituciones y, que, el fin de esto no es sino hacer más eficientes y eficaces las relaciones racionales medios/fines dentro de un marco de producción económica. De esta manera dotamos a la palabra de una dimensión que no se circunscribe solamente a la de la investigación y enseñanza del saber, que, aunque lo que se dice y se hace no es el sujeto sino el lenguaje sí determina la manera en la que éste se conduce, y en ese orden de ideas que sus formas de aparición no se limitan al enunciado institucionalizado³⁵.

La emoción es tan repentina y fugaz que aparenta ser incluso imperceptible, además de que escapa a todo intento de narración, la emoción es aquello respecto a lo que el sujeto se declara en ocasiones falto de palabras para poder describir, y es porque no posee ningún elemento objetivo al cuál referirse. Es activada de manera performativa porque el interés de hacerla aparecer es la consecución de determinados fines, es decir, la emoción no representa una manifestación de la subjetividad sobre el mundo, no representa una forma de interpretación de los hechos del mundo, la emoción es una herramienta, legitimada y manipulada por el capitalismo para que en cuanto se suceda ocurra de inmediato una acción ya prevista³⁶, acción que racionaliza la relación medios-fines al ser eficaz gracias al poder del lenguaje enunciándose a sí mismo.

³⁵ Nos podemos dar cuenta también que, aunque el término fue acuñado originalmente para el análisis simplemente lingüístico, el concepto, así como sus prácticas han evolucionado para designar otros ámbitos de realidad. Esta breve historia conceptual no es sólo para probar la evolución lingüística de una palabra, sino para mostrar cómo las palabras se van transformando en conjunción con la realidad histórica, pero el caso específico de la performatividad nos permite ver también la forma en la que el lenguaje mismo tiene cierto dominio sobre la realidad.

³⁶ A la emoción que provoca un post de Facebook le sigue de manera mecánica señalar el “me gusta”, el “me encanta”, o cualquiera de las reacciones ya previstas por la red social, como si todas las reacciones y manifestaciones que un sujeto pudiera tener de ello siempre se circunscribieran a las que ya están dadas, y que aparentan ser totalidad de las maneras de relacionarnos con el hecho.

Mientras que el sentimiento tiene una amplitud que lo hace capaz de ser narrado, amplitud tanto de tiempo -pues es de una duración considerable- como amplitud de objetos a los que se refiere ya que éste nunca se refiere a un solo objeto. Por otra parte: “La emoción no es constativa, sino performativa. Remite a acciones. Además, es intencional y finalista.”³⁷ Esto quiere decir que la emoción no da cuenta de algo que pasó, sino que en su carácter de performativa está ligada a la aparición inmediata de ciertas acciones. La emoción, entonces, no expresa un estado frente a la vida como sí lo hace el sentimiento, es repentina y fugaz por lo que pocas veces puede ser objetivada y pensada. Por su parte el sentimiento acompaña a la persona en todos los ámbitos de su vida durante su duración, la emoción sólo aparece en las situaciones específicas diseñadas para su aparición.

Para ejemplificar podemos señalar al enfado y al temor como emociones, a su vez identificamos a la rabia y el miedo como sus manifestaciones en forma de sentimientos: “El enfado es para la rabia lo que el temor para el miedo. A diferencia del temor, dirigido a un determinado objeto, el miedo se refiere al Ser como tal (*Dasein*). Comprende y quebranta toda la existencia.”³⁸ La emoción en su no temporalidad o temporalidad fugaz es una reproducción del tiempo presente que se vive como absoluto, el sentimiento al ser de amplia temporalidad implica un detenerse, un pensarse y elaborarse, mientras la emoción nos somete performativamente, el sentimiento nos cuestiona, tanto detenerse como cuestionarse son actividades impensables en nuestro presente, seguir moviéndose y afirmarse sin crítica son las actitudes que producen y consume. La emoción cuando es explotada no significa una ruptura del sujeto, sino que garantiza la continuidad del mundo³⁹.

Habría que considerar algo que Han no contempla, la posibilidad de que, en este uso performativo de las emociones, éstas den paso a la fundación de sentimientos y, por lo tanto, éstos también serían explotados. Las emociones alrededor del trabajo y sus

³⁷ Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, p. 67

³⁸ Han, Byung-Chul, *La sociedad del cansancio*, pp. 56-57

³⁹ Aunque se haga referencia al Ser que trabaja Heidegger, no empleamos los trabajos de este autor dado que no considera a las emociones dentro de los existencialistas con los que interpreta la vida humana, o al menos no en el sentido en que nosotros las estamos abordando.

recompensas, así como sus derrotas, podrían pasar a absorber la temporalidad de la vida del ser humano, transformándose en sentimientos como angustia, miedo, ansiedad, que en esa narración, en la posibilidad de continuar constantemente actuando sobre el sujeto, fundan en éste nuevas formas de control y de dominio, que expanden aún más sus formas, tiempos y espacios de poder, la explotación del sentimiento significaría un paso donde pasa de ciertos ámbitos y momentos del sujeto a una explotación del ser en toda su amplitud. Asimismo, algo que no nos ofrece el autor es la posibilidad de pensar que las relaciones que establecemos con determinadas emociones y sentimientos son históricas y por lo tanto, están en constante modificación⁴⁰, más allá de las relaciones que con ello establezcan tanto los modelos económicos como los educativos, sino la época en general, ya que una cosa es que la producción establezca una relación específica determinada por condiciones históricas con las emociones y los sentimientos, y otra muy diferente es lo que en cada cultura y momento histórico denominamos sentimientos, no se niega que haya una reacción química y biológica, o que haya una estructura psíquica que corresponda a las emociones, pero la valoración y función que les asignamos, incluso la manera en la que las nombramos es decididamente una construcción histórica⁴¹.

⁴⁰ A manera de ejemplo podemos identificar el trabajo de Ernst Jünger sobre el dolor, donde nos expone que en el pasado el ser humano establecía determinadas relaciones con dicha sensación pero que en las condiciones históricas del periodo entre guerras esta situación cambió. “Hemos venido recopilando hasta este momento toda una serie de datos de los que se desprende suficientemente que nuestra relación con el dolor se ha modificado de hecho. El espíritu que desde hace más de cien años viene dando forma a nuestro paisaje es, de ello no cabe duda, un espíritu cruel.”. Jünger, Ernst, *Sobre el dolor seguido de La movilización total y Fuego y movimiento*, p. 81

⁴¹ Estamos de acuerdo con la crítica que Han sostiene frente al planteamiento de Illouz ya que en este no hay una claridad conceptual en torno a lo que la emoción es, incluso en no pocas ocasiones uno supone que la palabra está siendo utilizada en sus significados que se le atribuyen en las relaciones de sentido común, lo que lleva a la autora a reunir dentro del concepto de emoción elementos muy distintos como son los sentimientos, estados, afectos, actitudes y las propias emociones. Aunque no lo tenga del todo claro ella también explicita el carácter performativo de las emociones en especial en los ejemplos que lista en pp. 15-16 donde se puede notar en gran medida cómo éstas sufren modificaciones de acuerdo con las instituciones o juegos de lenguaje específicos de cada situación. Lo que debemos reconocerle necesariamente es que alcanza a identificar que las

En este tipo de capitalismo se emplea la emoción en dos sentidos que tienen siempre como finalidad el mantenimiento del actual modelo económico inmaterial. Por un lado, la explotación de las emociones del trabajador lo motiva a hacerse explotar de una manera más eficaz, a enajenar sus proyectos personales poniendo en su lugar los proyectos de la empresa. De igual manera, se exige que haga uso de sus competencias emocionales, que ayuden a otros a dejarse explotar más, así como incitar a los clientes a consumir. Por eso se habla ahora de que los jefes dentro del trabajo deben ser personas que reúnan una importante serie de competencias emocionales, que funjan como motivadores y que mantengan siempre contento a su equipo de trabajo. Por otro lado, el infinito estímulo a las emociones, en tanto performativas, garantiza una infinita necesidad de consumo. Dado esto, no es de extrañar que las propuestas educativas que promulgan con el presente busquen hacer de las personas sujetos de emoción, bajo la falacia de estar preocupados por el desarrollo total e integral del sujeto, en realidad se esconde una capacitación y predisposición para insertar al sujeto en el ámbito económico, tanto como trabajador como sujeto de consumo.

La emoción con relación a los objetos les añade un valor más: “No es el valor del uso, sino el valor emotivo o de culto es constitutivo de la economía del consumo⁴².”⁴³ Esta

emociones son estrictamente sociales y culturales y, por lo tanto, históricas. Nos invita a reflexionar que el capitalismo como proceso económico diferente de cualquier otro establece en los sujetos relaciones con las emociones que otros modelos económicos no. Asimismo, es imperativo reconocer el gran valor de análisis e interpretación que tiene la categoría de estilo emocional que la autora construye, a la que podemos entender de la siguiente manera: “Se produce un estilo emocional cuando se formula una nueva imaginación interpersonal, es decir, una nueva manera de pensar la relación del yo con los otros y de imaginar sus posibilidades.” Ya que cada cultura y momento histórico se funda su propio estilo emocional en una urdimbre de redes de saber y prácticas culturales, debemos declarar que nuestro tiempo no es sólo el del estilo emocional terapéutico sino también de un estilo performativo y de consumo. Cfr. Illouz, Eva, *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*.

⁴² Si bien el consumo es propio de todo tipo de economía, el significante “economía de consumo” es más propio de los modelos económicos tal y como nosotros los vivimos hoy en día, las bases posfordistas ya no se mueven por la rigidez sino por la flexibilidad y la personalización. En la economía de consumo se transforman en mercancías consumibles cosas que antes podrían haber

nueva forma de valor que el objeto tiene y que reemplaza al valor de uso⁴⁴, está orientado a hacer explotar la emoción del consumidor y que la aparición performativa de ésta conduzca a la acción específica de la compra, consumo o adquisición de determinado bien. El objeto que se consume es sólo un pretexto para la emoción que genera y que fue moldeada y decidida por los diseñadores del objeto, y aunque ese objeto en específico no puede ser consumido ilimitadamente la emoción que lo acompaña sí puede ser explotada sin fin. Si lo pensamos durante un momento, el trabajo publicitario del actual capitalismo se constituye con esta base emocional, ya sea que se ataque los recuerdos de la infancia del consumidor, o que se apele a su sensibilidad y grado de compromiso con las causas que son vendidas como políticamente correctas, lo que se espera en todo momento es que cuando el trabajo publicitario incite la aparición de determinadas emociones performativamente se sucedan determinadas acciones de consumo, como en el ya conocido caso del slogan de la marca Coca-Cola: “destapa la felicidad”, por poner un ejemplo. Esta nueva forma de publicidad se

parecido imposibles, como los afectos, las experiencias y las personas mismas. En tanto modelo económico también crea cultura, de manera que economía de consumo es también una forma en la que los imaginarios sociales actuales se construyen, en donde la vida de las personas empieza a girar constantemente y cada vez alrededor de la posibilidad de comprar y consumir. Cfr. Ortiz Negrón, Laura, *La economía de consumo como propuesta socio-teórica*.

⁴³ Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, p. 70

⁴⁴ “La utilidad de un objeto lo convierte en valor de uso.” Marx, Karl, *El capital I. Crítica de la economía política*, p. 42. Este valor lo adquieren los objetos en tanto ayudan al ser humano a cubrir alguna necesidad. No se puede afirmar tajantemente que en todos los casos el valor emotivo de los objetos suple al valor de uso, sería insensato pensar que el ser humano ya no adquiere objetos que respondan a sus necesidades sean fundamentales o no, para adquirir objetos sólo por la emoción que en él explotan, pero no podemos dejar de admitir que la emoción entra como un nuevo tipo de valor que altera las variables del valor de los objetos de consumo. Al mismo tiempo podemos poner en tensión lo dicho anteriormente exponiendo una tesis opuesta, el valor emotivo -a pesar de que Han nos lo exponga como diferente al valor de uso y aunque en el desarrollo de las ideas se le admita, aunque sea con ciertas reservas- sigue siendo una expresión del valor de uso, ya que el mismo Marx declara un poco antes que las necesidades que los objetos buscan satisfacer pueden brotar tanto del cuerpo como de la fantasía. Las condiciones histórico-sociales hacen del poder emotivo otra necesidad que también debe ser satisfecha por medio de las mercancías.

basa principalmente en la comunicación digital donde se reducen los tiempos y los espacios que una marca publicitaria puede tener pero que en esa misma medida debe ser más eficiente su trabajo de persuasión, no es de extrañar por ello que la conocida red social Facebook haya instalado dentro de su comunidad un conjunto de emociones predeterminadas con las cuáles se puede reaccionar a una publicación o anuncio, y no es de extrañar que esta información sea vendida a las empresas, pues así se sabe exactamente cómo reacciona el público a determinados estímulos.

Vivimos además en un tiempo donde estamos expuestos a una gran cantidad de imágenes en todos los lugares, éstas no tienen la cualidad de ser imparciales, sino que en cada una de las hay siempre una propuesta de sujeto y de mundo, que es por supuesto, hegemónica, las emociones son explotadas también a través de la imagen pornográfica, “estas son estridentes, fuertes, porque están *expuestas*. Les falta también la amplitud temporal. No admiten ningún recuerdo. Sirven solamente a la excitación y satisfacción inmediata.”⁴⁵ Imagen que por sus características de exposición no encierra ningún misterio, por lo tanto, no brinda un espacio de interpretación por parte de los que miran, es performativa por lo que su único fin es como mercancía o como incitación al consumo. No hay pensarse ni narrarse frente a ese tipo de imagen, sólo hay excitarse, únicamente hay búsqueda de la adquisición del objeto o servicio que publicita, no hay temporalidad, sino simplemente una inmediatez y fugacidad cuyos fines ya han sido decididos. O al menos esa es la intención, esto no es absoluto de otra manera no se harían las continuas investigaciones que desmontan este tipo de imágenes para su crítica. Ahora, ya que hemos visto la forma en la que se nos presentan las formas de explotación que propone el capitalismo y que las personas asumen como la forma libre de explotarse y hacerse más eficientes, habrá que considerar cuál es la relación de la performatividad de las emociones con aquello que más nos interesa, el juego.

1.2 El juego performativo

La experiencia del presente con las emociones, al pensarlas como posibilidad de control de lo que las personas piensan, sienten y hacen, empieza por buscar espacios en los

⁴⁵ Han, Byung-Chul, *La sociedad de la transparencia*, p. 56

cuales hacer efectiva la dominación por parte de las emociones, para mejorar las relaciones de poder y de dominio que se viven en el presente. La reacción en la red social, la compra de artículos que recuerdan la infancia de aquellos a quienes se dirige, el consumo de marcas que pregonan destinar sus ganancias a causas sociales que están en boga, empresas que tienen espacios para que sus trabajadores “jueguen”⁴⁶, la concepción del trabajo como un juego de rol donde hay que cumplir el papel de la mejor manera para conseguir la meta del día, de la semana y del mes, con su respectiva recompensa inmediata, son unos de los usos performativos de la emoción en el trabajo. Son estos dos últimos casos – espacios de juego dentro del trabajo, así como de ver al trabajo como un juego – los que más nos interesan.

En las nuevas formas del capitalismo aparece la manipulación de otro elemento que es en realidad uno de los grandes posibilitadores del control de las emociones: el juego. Pero es una manifestación muy específica del juego, que escapa a la forma en que el juego aparece en otros espacios, y que difiere de la relación que antiguas formas del capitalismo establecieron con el juego, a este tipo de juego que es herramienta del nuevo capitalismo, se ha de llamar ludificación. La ludificación es una forma de juego que se utiliza para manipular el rendimiento de los trabajadores, claro con beneficios para la producción de las empresas y no de la realización individual de las personas. La ludificación⁴⁷ no es lo lúdico, ni es solamente el uso del juego en educación o en el trabajo. La ludificación⁴⁸ del presente

⁴⁶ Como es el caso de las oficinas de Google, dando la sensación de libertad, y de que se está escapando a lo opresivo y cotidiano del trabajo.

⁴⁷ También es llamada o conocida por el anglicismo gamificación, hemos preferido mantener a lo largo del texto el uso de ludificación por dos razones: primero para respetar la traducción desde la cual inicia el análisis que hacemos de este hecho que es la del texto de Byung-Chul Han de Psicopolítica, le segunda aunque no menos importante, es para diferenciar un hecho y una categoría de análisis, gamificación es el hecho empírico que intentamos poner en tensión, mientras que ludificación es la categoría con la que precisamente interpretamos dicho hecho. Gamificación es un término que hoy en día cuenta con mucha aceptación y apoyo, mantener el uso de ludificación nos permite diferenciarnos de aquellos que están a favor de su uso tanto en el ámbito educativo como laboral.

⁴⁸ La ludificación es una forma de juego enajenada que se racionaliza en extrema medida para ser utilizado como una técnica de control de los sujetos, un control sutil, lo cual lo hace más fuerte y eficaz, ya en la década de los 30 del siglo XX Huizinga anticipaba como el juego estaba empezando

es parte de un movimiento de convertir a la educación y al trabajo en una especie de juego, donde se muevan emociones que posibiliten que se den repentinas y constantes sensaciones de éxito, donde se ponen metas simulando juegos de rol, con el único fin de que el sujeto presente determinadas actitudes, reproduzca determinadas conductas que lo conviertan en un sujeto de mayor productividad en la lógica del mercado.

Estas nuevas formas se apropian del juego en su manifestación como ludificación para emocionalizar el trabajo, lo que conlleva a una mayor motivación por parte de los trabajadores, la sensación de éxito y felicidad del sujeto en realidad no importa, no es una búsqueda de la motivación en sí misma, ni para que el sujeto se construya en el trabajo, el interés del juego como potencializador de emociones es sólo en la búsqueda de aumentar el rendimiento del trabajador. Hacen que él mismo vaya hasta el límite de sus fuerzas y capacidades, hasta no poder más, y a su vez, prever cómo debe aparecerse el juego evita que aparezca donde no se le necesita, cuestión a la que volveremos en el capítulo siguiente. Esta ludificación en el trabajo da preferencia a aquellos sujetos que han desarrollado competencias emocionales, de manera que se pueden regular y manipular a sí mismos para producir más, así como para instar a los demás a explotarse a sí mismos. No es coincidencia que cuando hoy en día se dice que ya no es necesario tener jefes sino líderes y que una de las principales habilidades con que se les caracteriza es la de ser motivadores.

Como hemos señalado, la emoción se identifica por una erupción inmediata, la ludificación del trabajo en ese sentido funciona como un posibilitador de las mismas: “Se caracteriza por las gratificaciones y las vivencias inmediatas del éxito.”⁴⁹. En esa vivencia inmediata, que no conlleva a la resolución del individuo, a que se piense frente a la experiencia, a que identifique en sí mismo si algo ha cambiado, la ludificación es la negación de toda experiencia con una correspondiente glorificación de la vivencia, y, por lo tanto, se olvida, no podemos aprehenderlo para pensarnos frente a ello, sino que, sólo sucede, y nos ponemos a la disposición de sus fines. Entre los fines de la gamificación se pueden identificar tres objetivos⁵⁰: a) convertir al estudiante o trabajador en alguien fiel a

a ser invadido de elementos tanto económicos como técnicos. Véase Huizinga, Johan, *De lo lúdico y lo serio*, pp. 55 y ss.

⁴⁹ Han, Byung-Chul, *Psicopolítica.*, p. 77.

⁵⁰ Educación 3.0, “¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?”, en Educación 3.0.

los fines de la empresa o de los contenidos revisados, b) ser una herramienta contra el aburrimiento, c) optimizar el aprendizaje o el trabajo hecho para que se garantice que sea el esperado. El primero de los objetivos muestra el fin psicopolítico de que tanto estudiantes como trabajadores interioricen los ideales del capitalismo creyendo que son realización de su propia subjetividad. Mientras que el tercer objetivo es el que más ejemplifica nuestro enunciado de que la ludificación y la emoción están dirigidos por la performatividad. Respecto al segundo de estos tres objetivos lo discutiremos un poco más adelante.

En este orden de la cultura se espera que toda actividad que se realiza sea una actividad que nos convierta en productores o consumidores. En esta lógica donde el valor de la actividad recae solamente en su capacidad de producir económicamente, la única manera que se encuentra de justificar su realización es encontrando maneras en que ayude a la producción mercantil, si no es así, se convierte en una actividad impensable, excluida, discriminada, lo que es necesario manifestar es que esto no sucede de manera natural como el sentido común de la época nos puede hacer pensar, sino que es parte de una lógica del mundo que manifiesta una intencionalidad que respalda esta visión de las actividades. Se piensa de la misma manera que realizar actividades que no respondan a esta justificación son una pérdida de tiempo, como si éste último se pudiera objetivar como un recurso que se pierde, como recurso no se puede aceptar ser usado en ninguna otra actividad que no sea una actividad que remunere en última instancia. Con ese pasar de las cosas, nos vamos encontrando poco a poco sin espacios de libertad, donde podríamos hacer actividades que poco o nada tengan que ver con la producción capitalista, o la finalidad utilitarista o pragmática.

De esta manera, el juego pasa a formar parte de la red categorial del trabajo, en lugar de oponérsele, en lugar de ser lo otro del trabajo: “La ludificación como medio de producción destruye el potencial emancipador del juego. El juego posibilita un uso totalmente distinto de las cosas que las libera de la teología y la teleología del capital.”⁵¹ El poderío del mundo mercantil hace del trabajo la única forma posible de vivir, los proyectos de humanidad se circunscriben a la creación de sujetos que se puedan insertar en el mundo laboral. Cuando el juego es utilizado simplemente para el aseguramiento del estado de cosas actual tendríamos que cuestionar si en todo caso se sigue tratando de juego:

⁵¹ Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, p. 81.

“El hombre que dejó de dar forma juguetonamente, el esclavo de su mundo, es el bárbaro. Ha transformado el mundo artificial en un mundo único. El aseguramiento no sabe nada ya de la libertad a la que habría antes un margen de juego. El mundo carente de su carácter juguetón, se convierte en un mundo de trabajo, y éste sustituye al juego.”⁵²

Este juego ocupado sólo para racionalizar⁵³ el mundo que impera no sabe ya nada sobre la creación de espacios que escapen a la necesidad, de hecho, se somete a la necesidad creada que es la de hacer girar todo sentido vital en torno a la inserción en el mundo del trabajo, ese mundo ya no tiene como fin que los sujetos hagan de sí sus propias creaciones, que escapen de la necesidad animal y estén en posibilidad de crear algo no previsto. Lo importante es simplemente la innovación técnica, no la que revoluciona las formas de relación con el mundo sino sólo aquellas que tiene como fin perpetuar los fines de vida y de mundo con los cuáles se vive actualmente. Este mundo tiene como fin la creación de objetos materiales y el mejoramiento del rendimiento, como señalamos anteriormente es un mundo que sólo da paso libre a las emociones positivas:

“La vida degenera en placer; el mundo se hace material; donde antes había juego se halla ahora el adelanto técnico. En vez de nuevas cualidades, este mundo aclama la cantidad; el afán de batir récords suple la noble competencia (*agoné*, combate de cantores).”⁵⁴

La ludificación como mejora del rendimiento a través del juego, ya sea rendimiento tanto laboral como educativo es en todo caso una negación del juego, una negación de su carácter como posibilidad donde el ser humano escapa de su condición puramente animal para crearse a sí mismo en relación con los demás, es decir, en una comunidad. Esto es posible gracias a que existe un uso perverso de la libertad, ya no considerada como una

⁵² Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*, p. 98

⁵³ Es decir, para administrarlo y hacerlo más eficiente en la relación medios-fines.

⁵⁴ *Idem*

condición en relación con las relaciones que se construyen con los otros y con la posibilidad de no vernos determinados por la necesidad. Sino que simplemente como libertad de someterse a los fines del mundo del trabajo con la apariencia de ser el único mundo posible, es pues la libertad de abandonar la libertad, para volver a admitir que sólo hay un mundo posible, que los fines ya están dados y que sólo hay que alcanzarlos.

Esto adelanta un rasgo característico del juego que tendré a bien argumentar y demostrar a lo largo de toda la exposición: sólo podemos hablar realmente de juego ahí donde se nos presenta independiente de toda finalidad o utilidad pragmática, esto es una reorganización del principio de que el juego se suscita ahí donde por un momento podemos sustraernos de la necesidad, no se trata sólo de la necesidad biológica a la que están sometidos los animales, de la cual incluso ellos pueden escapar, se trata de cualquier tipo de necesidad instaurada por el orden de la cultura. No estamos pensando que se pueda establecer un estilo de vida que nada tenga que ver con necesidades, sino porque pueden ser postergadas, así como puede, también, ser puesto en cuestión su estatuto de absolutas y de aparentemente naturales con que la vida en sociedad las cubre. Al mismo tiempo, para que se suceda el juego es necesario admitir que hay más de un mundo posible, es decir que el mundo en el que cada sujeto nace, que se le presenta como naturalidad y normalidad no es la única posibilidad de vida, sino que se le tiene que reconocer su carácter de relativo y de posibilidad. Admitir que hubiera sólo una posibilidad de mundo y vida conlleva a reestablecer en el ser humano cierta animalidad, en la cual ya todo está dicho y no hay posibilidad de crear, donde todo es instintivo y ya está decidido, sería quitar al ser humano la capacidad de decidirse y abstraerse del lugar que ocupa como mera especie biológica, o lo que quiere decir, dar a un mundo creado la función de ser absoluto con el fin de imposibilitar la creación de otros mundos que lo revistan de la característica de ser relativo. Estos rasgos aparentemente disímiles del juego aparecen como veremos más adelante en toda propuesta de éste que se digne de serlo, como hemos apuntado al principio de la exposición el hecho de que no se tomen en cuenta, que se piense del juego como algo que simplemente sucede y que se limita a lo que puede observarse con los sentidos no tiene otro fin más que quitarle su capacidad de emancipación respecto al mundo en el que vivimos.

Lo que hemos dicho tal vez quede más claro con el uso de la metáfora, bien se podría decir que el hombre que juega es un centauro. Esto es, un ser humano que empieza

como animal, como especie biológica, pero que tomando distancia de su determinación en el orden de la naturaleza se permite jugar y de esa manera se crea a sí mismo y crea la cultura como parte de otros mundos posibles no determinados. Mientras que el hombre sometido por la performatividad es un minotauro, el cual parte de su dominio de la naturaleza y de los otros gracias a la técnica pero que termina sometiéndose a sí mismo a una única posibilidad de mundo, el mundo del trabajo y del progreso se le presentan como los únicos posibles para sí⁵⁵ y para todos los miembros de su especie biológica, esto restituye el determinismo y elimina el espacio de juego como espacio de creación de sí, todo está ya decidido. Es el retorno y la cercanía del trabajo con la necesidad.

Uno podría objetar que la vida de nuestras actuales sociedades poco o nada tiene que ver con un estado de absoluta necesidad biológica que nuestros antepasados sí conocieron, a lo que podríamos contestar que sin llegar a desaparecer por completo dichas necesidades han sido suplantadas por otras que en cualquier otro momento histórico hubieran sido reconocido como auténticos lujos. La comunicación celular y digital, las obscenas cantidades de ropa que las personas se sienten obligadas a tener, entre otras cosas que mencionamos hace algunas páginas, son necesidades creadas con el fin de nunca poder ser llenadas del todo y reproducirse *ad infinitum*, lo cual las lleva al grado de abandonar su estatuto de lujo. El lujo, reconocido como un rebase de lo que dentro de una determinada sociedad es considerado como imperativo para los habitantes, ya no es una categoría que pueda seguir siendo aplicada a los objetos que la cultura nos impone como obligatorios por más alto que sea su costo. Lujoso sería entonces en ese sentido tener el tiempo de admirar y reflexionarse frente a una pintura, tener el tiempo y la dedicación de reconocer todos los acordes de una composición musical, estar en posibilidad de vivir sin el estrés de mantenerse en comunicación constante. El lujo, así como el juego y la fiesta comparten el carácter de escapar y rebasar lo que en cada momento histórico una cultura impone a los sujetos que la componen como necesidad. No se trata pues, de escapar a necesidades con

⁵⁵ El reclamo que hace Nietzsche a los sacerdotes bien podría ser incluido aquí también y la dimensión animal seguiría apareciendo. Pues los sacerdotes como pastores muestran una vereda como si fuera una sola hacia el futuro, igual a nosotros el mundo del trabajo, la producción y el consumo se nos muestran como la vereda hacia el futuro y como si fuera la única. Cf. Nietzsche, Friedrich, *Así habló Zaratustra*, p. 164

apariencia de trascendentes como si estas se mantuvieran estáticas frente al devenir histórico de la especie, porque en ese sentido tendríamos que reconocer que todo en nuestra cultura es juego, o lujo, o fiesta, según sea el caso, pero ya hemos dejado en claro que esto no es así.

La ludificación convierte al juego como un elemento que no se opone ya al trabajo al incorporarlo a su red categorial, ni que contrarresta sus efectos sobre el cuerpo y la mente, sino todo lo contrario, los administra y los hace más eficaces. Lo que en algún momento podría haber parecido una de las alternativas a esta forma de vida, pasa a ser parte del mecanismo de control. Lo mismo le sucede al trabajo inmaterial, supuestamente libre, autodeterminado, con privilegio del sujeto, donde se supone escaparía a la explotación⁵⁶.

Aristóteles de alguna manera ya había incluido al juego con relación al trabajo, oponiendo a este último como actividad en relación con el ocio. Para el filósofo griego ni juego ni trabajo pueden ser actividades que conduzcan a la felicidad⁵⁷, ya que el trabajo – en especial el trabajo asalariado – es una actividad que siempre tiende a un fin que no es la actividad en sí misma, ya sea al salario mismo, ya sea a la producción, sea al reconocimiento, de una u otra manera, el fin está en algo que no tiene el trabajo en sí mismo.

Claro es que el sentido del trabajo de la Grecia clásica dista mucho de la concepción que de él se tiene ahora. Mientras para nosotros trabajar es una actividad que se piensa que todos deben realizar, en los griegos no era así, sólo los esclavos y los jornaleros

⁵⁶ “La idea de que el trabajo inmaterial está ya colectivizado y forma parte de “lo común”, queda desmentida por una empresa como Microsoft, que organiza y explota la sinergia de las singularidades creativas.” Castro-Gómez, Santiago, *op. cit.*, p. 17. Elementos que algún momento opusieron resistencia a la dominación capitalista, como el juego, o que se esperaba que en algún momento se convirtieran en otras formas de resistencia como el trabajo inmaterial o la creatividad, conducen constantemente a pensar que se ha logrado superar la dominación, nada más errado. Convertir a tus opositores en tus más grandes aliados ha demostrado ser la estrategia más efectiva del nuevo capitalismo, lo que demuestra que las prácticas en sí mismas no son emancipatorias si su contenido sigue teniendo el fin de dominar y controlar a los sujetos.

⁵⁷ “... y las actividades que se escogen por sí mismas son aquellas de las cuales no se busca nada fuera de la misma actividad.” Aristóteles, *Ética Nicomáquea*, 1176b.

trabajaban⁵⁸, los primeros para una sola persona, los segundos para la comunidad, el trabajo asalariado no era en realidad la manera más deseable de vivir⁵⁹, había toda una justificación de porqué el cuerpo de los esclavos estaba en realidad hecho para vivir de esa manera, o de porqué podía percibir la razón, pero no hacer uso de ella. Por ello, un ciudadano libre cuyo cuerpo estaba destinado para la vida libre en la ciudad, tenía que ser ejercitado, y como sí podía hacer uso de la razón debía ser educado para tomar las mejores decisiones en la política. Aquellos que trabajan no estaban, por obvias razones históricas, sometidos a una lógica del consumismo, la producción se limitaba a aquello que los amos, en el caso de los esclavos, y la ciudad, en el caso de los jornaleros, necesitaban.

Por otra parte, en el juego en relación con el trabajo: “hay que introducir juegos vigilando el momento oportuno de su uso, con la intención de aplicarlos como una medicina, ya que el movimiento anímico que producen es un relajamiento, y mediante ese placer se produce el descanso.”⁶⁰. Ve al juego como un elemento que hace más liviano el trabajo, que ante su fatiga y dificultad logra hacerlo más llevadero, por lo tanto, su finalidad también está en un elemento exterior. Durante la primera infancia, que Aristóteles ubica de los 3 a los 5 años, el juego (y no el trabajo) es el elemento que permite que el cuerpo de los niños se desarrolle de la manera más deseable, así como que los juegos deben ser sólo imitaciones de las tareas de la vida futura adulta⁶¹. El fin del juego es siempre el descanso y por lo tanto no puede ser aquello en lo que ocupemos el ocio, sino que éste debe ser ocupado por la música, aunque ésta puede llegar a ser un juego también⁶².

⁵⁸ Aristóteles, *Política*, 1278a.

⁵⁹ Agamben con ayuda de Arendt nos enseña que es un error considerar que el trabajo era despreciado por los griegos por ser una actividad destinada a los esclavos. Ellos consideraban valiosa la existencia de los esclavos por lo indispensable del trabajo, lo que los obligaba a tomar distancia es que el trabajo es una actividad muy cercana a la necesidad y por lo tanto a la existencia biológica del ser humano. Es en actividades distintas al trabajo donde el ser humano supera su animalidad, donde se crea un espacio para vivir en tanto ser que no se limita a su existencia como especie biológica, claro es que en Marx esta relación se invertirá y pasará a ser el trabajo el lugar donde el hombre se crea a sí mismo. Cfr. Agamben, Giorgio, *El hombre sin contenido*, p. 113.

⁶⁰ Aristóteles, *Op. Cit.*, 1337b.

⁶¹ *Ibidem*, 1336a.

⁶² *Ibid.*, 1339b.

Esta visión del juego dista mucho de la ludificación, porque en realidad Aristóteles piensa al juego como un elemento exterior al trabajo, capaz de aliviar todos los males que éste último provoca en el cuerpo y el espíritu del hombre, así como una forma de dar libre desarrollo al cuerpo de los niños, y significa también un descanso del aprendizaje, es decir, tendría que ver más como un momento y un espacio de esparcimiento. Aristóteles nos permite ver que desde la Antigüedad se pensaba al juego como una alternativa frente al trabajo, y como una posibilidad de desarrollo del ser humano, ambas características quedan eliminadas por la ludificación. La visión aristotélica del juego nos permitiría construir una alternativa del juego que nos permite crear espacios para escapar de lo asfixiante del mundo del trabajo. Al ser el juego también un descanso del aprendizaje aparece de la misma manera como un espacio que se aísla de toda forma de producción y del mundo de lo serio, a la vez que es una oportunidad para desarrollarnos y educarnos nosotros mismos.

Con ello, podemos afirmar que la utilización del juego como ludificación por parte de las nuevas formas del capitalismo no es casual, y aunque es de gran importancia no se limita a que este sea un posibilitador de la erupción de emociones y la sensación de éxito, sino también a su vez, elimina otras formas del juego, como espacios de libertad del sujeto, el juego incluso en contraposición a la ludificación podría ser también una profanación⁶³, entendiendo a ésta como dar a las cosas un uso que escape de su forma performativa, que escape también a los ecos del uso eclesiástico que podría haber tenido en otro momento⁶⁴, la profanación no sólo del objeto sino de la vida, permite al sujeto, al menos momentáneamente, escapar a la idea de que todo está dicho, de que todo está dispuesto ya, le permite diferir, pero vivimos el momento de una forma dominante del juego en su uso como ludificación del trabajo, de esa manera prácticas del juego que no se circunscriban a esa relación son borradas.

⁶³ Esta idea es el punto que articula el siguiente capítulo

⁶⁴ Han, Byung-Chul. *Psicopolítica*, p. 82. La idea de profanación que retoma Han es de Agamben quien dice: “Un vistazo al mundo de los juguetes muestra que los niños, esos ropavejeros de la humanidad, juegan con cualquier antigualla que les caiga en las manos y que el juego conserva así objetos y comportamientos profanos que ya no existen.” Agamben, Giorgio, *Infancia e Historia*, p. 101.

La profanación no es la única de estas posibilidades del juego que difieren de la ludificación. Pero es necesario antes dar cuenta de cómo las propuestas pedagógicas y educativas también se han empapado de la ludificación y, de hecho, son estas las que se encargan de estructurar las subjetividades para que estén listas para insertarse en esta relación performativa entre juego y producción, incluso, hacen uso de la ludificación – y no del juego – como una suerte de garantizador de los aprendizajes, y como formas de acostumbrar al sujeto al uso performativo de sus emociones. Ver en qué idea de lo pedagógico se han gestado estas propuestas, para entonces, una vez que hemos dado cuenta de esta imagen del presente, proponer otros sentidos de juego y pedagogía que desembocan a la vez en otras formas de relación entre sí y respecto a los sujetos.

1.3 Relato pedagógico de la ludificación

En torno a lo pedagógico, sus saberes, sus prácticas, contextos e historias en los que se escribe, vive y construye, se han creado distintas tradiciones, posturas, fines y posicionamientos, esto quiere decir que no podemos hablar de una sola Pedagogía, o una sola historia de la Pedagogía, ni siquiera de un solo saber pedagógico, por lo que cuando uno escribe de la Pedagogía o se vive en ella, irremediablemente se encuentra dentro de una tradición (así como discutiendo contra otra u otras), aun cuando la persona misma lo ignore.

Las palabras lo son porque enuncian algo, es decir, se refieren a algo más que no son ellas mismas, sea un objeto, un lugar, una persona, una construcción simbólica, pero la unidad mínima de análisis del lenguaje es la frase y no la palabra, pues las palabras solo adquieren sentido en relación a la totalidad que constituye la frase, ésta a su vez encierra una complejidad que la imposibilita a ser reducida a las palabras como unidad mínima de su análisis ya que: “Toda frase se produce en el marco de una cultura, de la lengua, del texto y del discurso que ella encierra y dirige.”⁶⁵. Una frase, pues, al ser contenedora de sentido, es portadora de la cultura, de una concepción de hombre, mundo y vida, de una determinada relación con la educación y los sujetos, es parte de la totalidad de un proyecto.

⁶⁵ Zambrano, Armando, *Contributions to the comprehension of the science of education in France*, p. 21.

De hecho, toda frase es simbólica porque remite a una totalidad mayor, ya sea la cultura, el discurso o el texto del cual procede.

Dicho así, la frase no puede sino ser comprendida con relación a la totalidad que constituye, mientras ésta a su vez es una totalidad en sí misma, al mismo tiempo es necesario recordar que: "...todo enunciado debe ser considerado como una respuesta a una pregunta y que la única vía para entender un enunciado consiste en obtener la pregunta desde la cual el enunciado es una respuesta."⁶⁶. La comprensión depende no sólo de tener en cuenta la cultura en la que se encuentra la frase, sino saber a qué se está respondiendo cuando se está haciendo la afirmación, al mismo tiempo que tenemos en cuenta que está refiriendo a ciertos saberes, ciertas prácticas y formas relación, eso nos permite pensar el ámbito de la realidad al cuál se refiere, así como de pensarnos, como autocomprensión de nosotros mismos.

Se puede entrever que con la frase no nos referimos solamente a las frases escritas, sino a toda la circulación discursiva que en última instancia crea mundo, la frase es, pues, un gran relato: "entendiendo por éste la presentación ordenada de un conjunto de frases distribuidas en un auditorio universal."⁶⁷. Un relato de lo pedagógico es, entonces, la extensa narración histórica de prácticas y saberes, de la cultura a la cual responden que es muchas veces al mismo tiempo a la cual critican, es el marco institucional en el que se encuentra, es el deseo y las aspiraciones de los sujetos que en ella acontecen, es sus formas materialización, ya sea en forma de textos o de políticas, es todo el conjunto de manifestaciones en las cuales una idea de lo pedagógico se crea en el mundo y crea al mundo. Los relatos de lo pedagógico no son sólo historia o literatura, sino que están continuamente proyectándose sobre el presente y sobre el futuro, dan cuenta de formas de relacionarnos con nosotros mismos y con los otros, están orientados por una idea de sujeto y por la forma en que deben conducir sus vidas.

Todo relato de lo pedagógico es a su vez parte de una red mayor de una determinada voluntad de saber, o sea, una forma de concebir el conocimiento, sus métodos, sus objetos de investigación, sus fines, la enseñanza y las publicaciones orientadas a la distribución de

⁶⁶ Gadamer, Hans-Georg, *La razón en la época de la ciencia*, p. 75.

⁶⁷ Zambrano, Armando, *op. Cit.*, p. 23

una forma específica del saber. La voluntad de saber establece una específica relación con el relato pedagógico pues le asigna la función de su distribución:

“Pues esta voluntad de verdad, como los otros sistemas de exclusión, se apoya en una base institucional: está a la vez reforzada y acompañada por una serie de prácticas como la pedagogía, el sistema de libros, la edición, las bibliotecas, las sociedades de sabios de antaño, los laboratorios actuales.”⁶⁸

Si recordamos el concepto de performatividad desde Lyotard, el relato pedagógico imperante en el presente sirve como apoyo institucional de una voluntad de saber con la característica de ser performativa que legitima que las investigaciones, así como la enseñanza y distribución de estas mismas que tengan como fin racionalizar y hacer más eficaz el mundo de la producción. Otras formas de la voluntad de saber implicarían otras formas de relación con lo pedagógico. No por eso nos estamos colocando en la ya conocida idea de que son sólo las teorías del conocimiento del objeto las que determinan a la pedagogía⁶⁹ sin posibilidad de invertir la relación, nos colocamos en realidad en la idea de que la pedagogía en sus prácticas – o sea en sus formas de crear mundo – en dos direcciones termina por ser también parte constitutiva de la realidad: la primera es que también al interior de la pedagogía misma se gestan imágenes de humanidad que se buscan alcanzar y que terminan por determinar en consecuencia las formas de conocer el mundo. La segunda es que aún con una voluntad de saber hegemónica, la pedagogía se ha constituido como un espacio de resistencia donde en sus prácticas más cotidianas se abre la posibilidad de espacios y humanidades que difieren respecto a lo que las instituciones buscan realizar. Claro es que esto también nos separa de algunos pensadores marxistas⁷⁰ quienes consideran que la pedagogía termina por ser sólo un reflejo a forma de epifenómeno de todo lo que sucede en la vida social en general, creemos que este error se

⁶⁸ Foucault, Michel, *El orden del discurso*, p. 22

⁶⁹ Nos referimos a la famosa tesis expuesta por Alicia de Alba en *Teoría y educación*. Donde se expone que con las TCO (teorías de conocimiento del objeto) las que determinan siempre a las TOE (teorías del objeto educación), y nunca en la dirección contraria.

⁷⁰ Como la trabajada por Anibal Ponce en *Educación y lucha de clases*.

debe a confundir lo pedagógico con lo institucional y lo formal de los sistemas educativos⁷¹. Al respecto Foucault enuncia: “Todo sistema de educación es una forma de mantener o de modificar la adecuación de los discursos, con los saberes y los poderes que implican.”⁷²

Uno de estos relatos se ha preocupado más por la eficiencia, por desarrollar sujetos productivos en el orden del capital, es decir, no por la formación sino por la performatividad, por lo que sus prácticas de educación de las personas han girado en torno a hacer de ellas piezas más funcionales para el mercado, tanto como productores como consumidores, este relato se ha hecho de una red conceptual que es necesario analizar y la cual nos preocupa contemplar, donde podemos encontrar los conceptos que hemos ya presentado como la emoción y la ludificación. Lo que pone a este relato en clara confrontación respecto a otras formas de entender lo pedagógico donde se posibilita la construcción de imágenes de humanidad que no se ven determinadas por la lógica del mercado, donde se asume de forma crítica la cultura para resignificarla, donde hay encuentro en lugar de silenciamiento con las diferencias.

Los relatos se encuentran en una temporalidad que no es la cronológica, el momento donde la ludificación asalta lo pedagógico tiene un origen histórico, pero se proyecta de manera diversa en distintas prácticas, los elementos que lo constituyen datan de distintas fechas y con distintas intenciones. El hecho de que esta forma del juego aparezca con relación a lo pedagógico y lo educativo, tiene que ver con un afán de control, un control de los cuerpos y las subjetividades, de los pensamientos y los comportamientos. Hay un momento histórico donde se encarga a los proyectos educativos que busquen las maneras más eficaces de controlar a los sujetos para convertirlos en aptos para la producción y el

⁷¹ Aunque no compartimos con Furlán su idea sobre el origen de la Pedagogía y dónde se ven mayormente reflejadas sus prácticas, ya que limita su nacimiento al surgimiento de la escuela moderna, consideramos muy valiosa su perspectiva de que la pedagogía debe concentrarse más en lo imaginario o lo simbólico en torno a la formación de sujetos que en lo racional o funcional. Cfr. Furlán, Alfredo, *Teoría pedagógica e Institución*, pp. 13-31, en Carrillo & et. al., *El debate actual de la teoría pedagógica en México*.

⁷² Foucault, Michel, *El orden del discurso*, p. 45

consumo, y hay además un momento histórico donde se decide que la manera más eficiente de lograr esto, es a través de manifestaciones específicas del juego.

Así podemos ver en ciertas propuestas⁷³ donde respetando el espíritu de la ludificación se menciona que debemos eliminar la separación cultural entre juego y trabajo, de manera que tanto escuela como trabajo son ludificados para permitir que susciten una serie de situaciones necesarias. Se ve tanto en el juego como en el trabajo grupal los ejes no de la educación sino de cambios actitudinales y objetivos conductuales, pero como hemos visto no se trata de un juego como creación sino de ludificación y el trabajo grupal no se refiere a la cooperación para una mejor vida política, en su lugar se trata del desarrollo de competencias de trabajo en equipos que están requiriendo los grupos multidisciplinarios del trabajo inmaterial conformados por personas hiperspecializadas en ámbitos de producción delimitados⁷⁴.

Por otra parte, se busca que el espacio se ludifique por la sensación de placer que en los sujetos genera, dicha sensación tiene como fin que el sujeto no se sienta disgustado mientras produce, sensación encargada de crear la ilusión de que se está desarrollando como sujeto en torno a sus proyectos cuando en realidad está logrando los de la empresa. Se dice que esta sensación de placer genera sujetos alegres, lo que responde a una imagen ideal de sujeto donde el sinónimo de vida perfecta, de plenitud en todos los ámbitos de realidad es la estereotipada imagen de felicidad, personas exitosas, con dinero, siempre sonrientes y que vuelcan mucha energía en todas sus actividades, imagen que en realidad

⁷³ Gandulfo, María, *El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente*.

⁷⁴ Esta finalidad del trabajo grupal ha sido identificada como un herencia del ámbito laboral durante la emergencia del capitalismo que legó a la educación, y algunos autores consideran que sus inicios se encuentran en los planteamientos de la escuela nueva, autores en quienes el trabajo colaborativo en educación adquirió vital importancia a tal grado de instaurar espacios multigrado, lo cual no es sino una primera preparación para el trabajo desde la infancia: “Las necesidades de la industria habían acentuado mientras tanto la cooperación en el trabajo, y aunque la rivalidad entre fabricante y fabricante se hacía cada día más brutal, cada uno de ellos imponía en su propia fábrica el máximo de colaboración, es decir, que si fuera de la fábrica el antagonismo se agudizaba, dentro de ella por el contrario el patrón organizaba el trabajo de tal modo que todo fuera colaboración y solidaridad.” Ponce, Aníbal, *Óp. Cit.*, p. 163

no tiene como fin la verdadera realización de un proyecto de plenitud, en realidad se trata de la explotación performativa de la emoción de alegría que inyecta a la persona de ráfagas de energía que lo hacen mucho más productivo.

Por ello, en dichas propuestas hay una crítica a las personas adultas que se dice tienen la imagen de ser personas aburridas, sin placer, serias y que no pueden explotar su creatividad, donde creatividad no se trata de la posibilidad de crearse formas alternativas del mundo, de pensarse, reflexionarse para proponer una forma de vivir que no violente proyectos éticos del sujeto ni políticos de la cultura, sino que creatividad significa aquí tener la capacidad de encontrar maneras alternativas de resolver problemas en el trabajo. Se dice entonces que las personas que juegan en su educación y siguen jugando durante toda su vida encuentran maneras más eficaces de enfrentar las problemáticas diarias que en el mundo laboral se pueden presentar.

Como ya señalamos más arriba la ludificación del trabajo y de la educación tiene como uno de sus principales objetivos el hecho de eliminar el aburrimiento que podría propiciarse tanto en los trabajadores como en los alumnos, así como de controlar sus cuerpos y las subjetividades. ¿Pero cuáles son las intenciones detrás de querer eliminar toda relación entre los sujetos y el aburrimiento? ¿Qué implica el aburrimiento para hacer necesario buscar su eliminación? La mayoría del tiempo nos encontramos ocupados con distintas cosas, la vida cotidiana se mueve en un constante estar ocupado en y con las cosas, ya sea que estemos haciendo alguna actividad física o que nuestra atención se centre en algo, pero en el aburrimiento no estamos ocupados ya en nada, no es casual que se diga que la cura del aburrimiento es la búsqueda de una actividad que nos salve de él. En el aburrimiento nos encontramos de pronto en el vacío, no hay nada que pensar o no hay nada que hacer, entonces inevitablemente tenemos que empezar a pensar en nosotros mismos. Enfrentarnos a este vacío y a este pensarnos se convierte en una actividad más complicada: “El negarse del en su totalidad que tuvo lugar en el primer momento se vuelve, en efecto, de algún modo manifiesto a través de la privación, lo que el *Dasein* habría podido hacer o experimentar, es decir: sus posibilidades.”⁷⁵ Cuando negamos al ente que ya no nos ofrece nada, se le muestran al ser las posibilidades, las identificamos, aunque sea inactivas ya que

⁷⁵ Agamben, Giorgio, *Lo abierto. El hombre y lo animal*, p. 123. El primer momento al que se refiere es al encontrarse en el vacío que da paso al segundo, que es el encontrarse en suspenso.

no estamos ejerciendo ninguna. Pero es este momento de llamar las posibilidades lo que las hace posibles⁷⁶. Cuando en el aburrimiento no sustraemos de los entes nos estamos pensando como ser-ahí y vislumbramos las posibilidades, aunque no como concretas sino como posibles.

El aburrimiento profundo⁷⁷ es el momento donde al negar la realidad aparente y dada nos pensamos como posibilidad de posibilidades, el aburrimiento nos permite pensarnos más allá de lo inmediato, al pensar las posibilidades podemos aprender con relación a ellas, nos pensamos frente a la muerte, nos hacemos cargo de nosotros mismos. La negación del aburrimiento es una búsqueda de mantenernos siempre activos, pero en el mundo de las cosas solamente, la negación del aburrimiento es la negación del vacío que nos permite pensarnos, esta es la intención de que la ludificación tenga como fin la búsqueda de que las personas no se aburran ni en el trabajo ni en la escuela. La persona que no se aburre no se piensa, no se abre al ser-ahí, simplemente queda siempre absorbido y ocupado por y para los entes.

En torno a la docencia que propone este relato pedagógico el juego se presenta como una técnica que es parte del movimiento de perfeccionamiento. Cabe destacar que se utilice la noción de perfeccionamiento docente en lugar de la de formación docente, lo que evidencia que la idea que se tiene del docente no es la de un sujeto que se piensa frente a sí mismo y frente a los estudiantes, que tiene formación teórica que le permite la reflexión práctica, que es capaz de construir mediaciones para que los estudiantes puedan construirse sus propias imágenes del mundo. En su lugar es la imagen de un docente que utiliza sólo técnicas e instrumentos y que él mismo es una herramienta que utilizar, y, por lo tanto, tiene que estar siendo constantemente mejorada para producir resultados de la manera más

⁷⁶ Aunque Agamben se basa aquí en Heidegger, y la lectura que hacemos podría basarse en el segundo, nos parece importante la lectura de Agamben pues pone énfasis en el aburrimiento como un existencial del ser humano que lo distingue de lo animal. Claro es que quedaría pendiente la investigación acerca de la relación entre juego y aburrimiento.

⁷⁷ Un tipo de aburrimiento que va más allá del aburrimiento convencional que todos hemos experimentado alguna vez, es un aburrimiento que se extiende a todos los ámbitos del ser y que le hace cuestionarse a sí mismo. Para Heidegger y la lectura que Agamben hace de él, el aburrimiento tiene niveles, éste es el más profundo.

eficaz. Para esta imagen del docente el juego es un medio instrumental que ayuda a cumplir los objetivos planeados.

Pareciera, entonces, que hay una relación mecánica que automáticamente enlaza una serie de elementos, cuanto más responda la técnica y la planeación de clase a la elaboración demandada, mayor alegría se proporcionará a los estudiantes, por lo tanto, forzosamente mejor se va a aprender y se construirán mejores espacios de cooperación y respeto, mientras éstos últimos son: "...un medio eficaz para el desarrollo del ser humano en su plenitud."⁷⁸. Para decirlo en términos de la ludificación, la aparición del juego como una técnica de enseñanza implica la aparición de emociones específicas, como en este caso la alegría, las cuáles pueden ser manipuladas para que performativamente se garantice el control de los aprendizajes que obtienen los estudiantes para que no puedan ser otros, en la misma medida en que se desarrollan las aptitudes necesarias para gozar mientras se es explotado en el trabajo, el trabajo grupal como forma más eficiente de organización laboral y el uso de la creatividad como resolución de problemas en los mismos espacios.

Si este es un relato de lo educativo con implicaciones en lo pedagógico para comprenderlo necesitamos saber cuál es la pregunta a la cual estos enunciados son respuesta. Es un relato de lo educativo porque tiene sus repercusiones en los modelos educativos que se proponen, en las estrategias didácticas, en las técnicas que los docentes utilizan, con sus respectivas implicaciones en lo pedagógico porque van condicionando la formación de los sujetos, quienes hacen propia que una forma de vivir orientada únicamente al trabajo como explotación y al consumo es la más deseable e incluso la forma natural de vivir. Así que en primer momento los enunciados de este relato responden a la pregunta: ¿Cómo hacer más sutiles y eficaces las formas de control del sujeto en educación? Si como se ha mencionado el sentido de este control es extender a todos los espacios de la vida el poder que sobre el sujeto tiene la esfera laboral otra de las preguntas a las cuales responde la ludificación es: ¿Cómo nulificar el efecto de resistencia contra el trabajo enajenante que representa el juego?

Estas preguntas nos permiten comprender entonces el conjunto de enunciados del relato educativo de la ludificación con su correspondiente relato pedagógico. Esto nos da

⁷⁸ Gandulfo, María, *El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente*, p. 36.

razón de porqué tomar al juego como herramienta de control de lo que los sujetos piensan y del proyecto de ser en el mundo que siguen. La frontera entre ambos relatos no es del todo clara, pero existe. El de lo educativo se inscribe allí donde los sujetos son introducidos en la cultura, en los símbolos y significados, en el lenguaje, el relato educativo de la ludificación busca que esta introducción sea a través de utilizar el juego para garantizar la continuidad del sistema, en lugar de mantener vigente el sistema de intercambios que permite la introducción de nuevos elementos.

Por otra parte, el de lo pedagógico se encuentra allí donde los sujetos se piensan frente a la educación, es decir frente a la cultura y la historia, y buscan construirse un proyecto ético con relación a sí mismos, y político con relación a los demás, no se trata de un absoluto renegar del mundo, sino de establecer un diálogo. El relato pedagógico de la ludificación no es un relato pedagógico en lo absoluto, pues no hay formación, sólo performatividad, en lugar de la reflexión del sujeto frente a sí mismo, sólo hay una inserción en el sistema donde éste comprende como único horizonte de existencia el eficaz cumplimiento de la labor asignada.

Como se ha dicho al principio del apartado, siempre se está posicionado en una tradición de lo pedagógico que implica una discusión frente a otra u otras tradiciones aun cuando se desconozca. Este desconocimiento representa un serio problema porque, así como sucede con el juego, cuando nos localizamos en el sentido de lo pedagógico que se nos aparece como obviedad en la época estamos reproduciendo el sentido que la época necesita a través de silenciar otras posibilidades de sentido. Por eso parece como obvio y como naturalmente deseable que las propuestas de formación del sujeto impliquen el silenciamiento de los niños, el uso de juegos para aprender, la explotación de las emociones y de la creatividad. La elección o construcción de un sentido de lo pedagógico no se puede limitar a la elección de un campo laboral, ni a la elección de un número de técnicas para trabajar, decantarse por alguna de las posibilidades está poniendo en juego una decisión y construcción, tanto ética como ontológica de lo que el pedagogo piensa vivir como Pedagogía.

Ya sea como ludificación - donde pasa a ser parte de la red conceptual del trabajo, ya sea como su oposición o descanso- pareciera ser que en todo momento encontramos al trabajo como correlato del juego, aunque siempre en distancias y narrativas distintas. La

cuestión es, ¿cómo podemos recuperar el sentido emancipatorio del juego sino lo emancipamos primero de esta dependencia del trabajo? pues éste último es siempre el que tiene preferencia en la relación, no es el trabajo el que se coloca en determinada posición respecto al juego sino el juego el que debe tomar esta o cual función, tal o cual posición, siempre teniendo como referencia al trabajo. La investigación se propone dos alternativas de emancipar el juego, ya sea como acontecimiento, por una parte, cuestión que hemos empezado a bosquejar ya, o como experiencia estética situación a lo que no nos hemos acercado aún y que es con la que cerraremos la exposición de la investigación. Esto no es indiferente de la problemática que hemos planteado antes de que se ve al trabajo como la actividad más importante a la que puede dedicarse el ser humano. El cambio es aún más severo cuando es el juego mismo el que ocupa el lugar de actividad humana primordial. Con esto no sólo se modifica el juego, sino que la imagen de humanidad y las posibilidades de Pedagogía también se transforman en consecuencia.

2. El país de los juguetes

El hombre del campo mira pasar el río.

El hombre de ciudad mira pasar el tren.

*Ambos reflexionan sobre el pequeño mecanismo
de los acontecimientos⁷⁹.*

Preámbulo

Una vez que hemos establecido nuestra posición respecto a la situación del juego en el presente, pasaremos a elaborar la primera de las dos posibilidades que plantearemos para el juego respecto a la ludificación y que se establecen a la vez como una crítica a ésta. Con la intención de emanciparlo de la relación con el trabajo y de la relación de sometimiento en que se le ha puesto y que nos hemos dado a la tarea de expresar en el capítulo anterior, ya que el juego tiene su autonomía y soberanía, además de que con esto intentamos desmontarlo como una posibilidad de control de las personas, sobre todo en su vínculo con la pedagogía dominante.

Hemos propuesto dos alternativas: el juego como acontecimiento y el juego como experiencia estética. Empezaremos con el acontecimiento pues es el que ya hemos planteado brevemente en el primer capítulo cuando sugerimos la idea del juego como profanación y emancipación. Es además la posición que representa una crítica más fuerte, y por lo tanto más cercana, a la ludificación.

Para realizar esta labor planteamos tres momentos al interior del capítulo, primero partiremos de la discusión acerca del concepto de acontecimiento pues, aunque no se encuentra en un caso tan agudo como el que señalamos en el capítulo anterior acerca de la poca claridad –intencionada– conceptual de las emociones, sí hay desconocimiento de lo que la palabra implica, retomaremos algunas posturas teóricas del mismo para confrontarlas y para crear la lectura pertinente con el trabajo. Una vez hecho eso, construiremos una vez más la relación entre el concepto central del capítulo que es el acontecimiento para establecer su relación con el juego. A la par esto nos permitirá hacer una lectura mucho más profunda de la ludificación y nos permite dar el salto de pensarla como la dimensión performativa del juego a poner en tela de juicio su estatuto como una forma de juego.

⁷⁹ Casas, Fabián, *El pequeño mecanismo de los acontecimientos*, p. 57

Por último, veremos cómo no sólo el juego ha sido invadido por el capitalismo sino también los juguetes lo cual significa también una forma de suspender los efectos liberadores que podrían tener en relación con el ser humano, esto nos servirá de enlace para elaborar una propuesta acerca de cómo podría construirse una relación con lo pedagógico si asumimos ahora al juego como un acontecimiento.

2.1 El juego como acontecimiento

Cuando consideramos como posibilidades del juego que difieren de la performatividad tanto al acontecimiento como la experiencia estética estamos considerando además que éstos dos últimos son las dos caras de un mismo juego que se ha emancipado de la razón instrumental, se trataría de un sistema binario de juego acontecimiento/experiencia estética, esta división no corresponde entre una forma apolínea y una dionisiaca del juego⁸⁰, Colli señala que:

“Dionisos, es un muchacho, y sus atributos son juguetes, la pala y el peón. También hay un elemento lúdico en el modo de manifestarse a los hombres de Apolo, en las expresiones del arte y de la sabiduría, pero el juego apolíneo incumbe al intelecto, a la palabra, al signo: en cambio, en Dionisos, el juego es inmediatez, espontaneidad animal que se goza y acaba en la visibilidad; como máximo consiste en abandonarse al azar, como sugiere el otro atributo órfico de los dados.”⁸¹

En este caso, el juego como experiencia estética tendría la apariencia de ser siempre apolíneo, pues como veremos más adelante este sentido del juego adquiere toda su fuerza

⁸⁰ Lo apolíneo y lo dionisiaco son para Nietzsche los dos instintos que se pueden encontrar tanto en la vida griega como en la creación del arte en general, Apolo se encarga del arte escultor, nos brinda el espejismo de la belleza y su cualidad es la medida, por su parte, Dionisio tiene a la música, se encarga de hacernos experimentar el sufrimiento de la vida y es desmesurado. El desarrollo de la vida depende de esta duplicidad de lucha constante con breves momentos de reconciliación. *Cfr.*, Nietzsche, Friedrich, *El nacimiento de la tragedia*.

⁸¹ Colli, Giorgio, *El nacimiento de la filosofía*, p. 35

cuando se transforma en una forma de lectura del arte, además que en el juego podemos elaborar algo que de otra manera no podríamos soportar, mientras que el juego como acontecimiento es dionisiaco, pues implica cierta crueldad, cierto rebase, el juego puede romper con la lógica del tiempo tanto desde la inmediatez y lo no previsto, como desde el arte y del intelecto.

Foucault piensa que, en torno a los discursos, su producción, historia y análisis debemos preferir la noción de acontecimiento a la de creación. Nos parece que la intención es proponer que en lugar de pensarlo como un proyecto planeado e intencionado que significa la continuidad de un campo significativo que le precede, lo pensemos en realidad como una cierta violencia que el lenguaje ejerce sobre la vida, por ende, no es algo que ya estuviera ahí esperando a ser descubierto, sino que lo humano como creación lo hace acontecer sobre un mundo que no lo tenía previsto. Señala además que la categoría de acontecimiento nos tiene que hacer pensar no en causas y efectos ni en ciertas regularidades sino solamente en azares, luchas y discontinuidades.

¿Pero qué más es el acontecimiento? “Claro está que el acontecimiento no es ni sustancia, ni accidente, ni calidad, ni proceso, el acontecimiento no pertenece al orden de los cuerpos. Y sin embargo no es inmaterial...”⁸². En esta definición que no podríamos dudar de calificar de negativa, es decir donde Foucault empieza por decirnos lo que no es, el acontecimiento se nos aparece como un efecto que se manifiesta sobre cuerpos y sobre tiempos, sin ser cuerpo ni tiempo. Toma formas, se hace ver y sentir, se le puede notar siempre a través de las cosas, pero nunca puede ser visto en sí mismo. Es más bien la ruptura de los cuerpos y los tiempos. Es un azar que significa una discontinuidad pero que funda un nuevo principio de relaciones entre cuerpos.

El acontecimiento funda incertidumbres ya que éste no tiene una sola dirección ni un solo tiempo, el acontecimiento no es el momento de la ruptura, ni el tiempo posterior a esta misma y mucho menos el tiempo anterior, el acontecimiento es la intemporalidad de los tres tiempos fluyendo en dos direcciones distintas, es al mismo tiempo lo que fue, lo que será a partir de ese momento y lo que está siendo⁸³. Éste se da en la superficie o en los

⁸² Foucault, Michel, *El orden del discurso*, p. 57

⁸³ “...pues el acontecimiento infinitamente indivisible es siempre dos a la vez, eternamente lo que acaba de pasar y lo que va a pasar pero nunca lo que pasa...” Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*, p.

bordes de las cosas, podríamos decir que en la piel ya que es un corte que brota, que duele y emana.

Por un lado, se encuentra el acontecimiento mismo y por otro lado se encuentra su efectuación temporal. El acontecimiento vive en el lenguaje, en el sentido, en las proposiciones, su efectuación temporal se materializa en los objetos. En esta construcción del acontecimiento es incorrecto oponerlo a la estructura⁸⁴, porque toda estructura simbólica, es decir, todo orden y toda normalidad, implica un registro de aquellos acontecimientos, personas o personajes que representan un punto singular en la serie. No se niega que los acontecimientos inauguren nuevas lógicas en la estructura, lo que se intenta decir, es que el primero no es la negación de la segunda porque en última instancia toda estructura necesita de singularidades que la ordenen.

Los acontecimientos son singularidades que problematizan la realidad, y hacen lo mismo con el sujeto. El acontecimiento es al mismo tiempo el juego, sus reglas, la forma en la que éste nos atraviesa. El juego ideal sería un juego donde turnos y reglas se mueven por el puro azar, sería un acontecimiento ideal ya que escaparía a todo intento de prever sus resultados, así como las acciones que se suceden al interior del juego mismo, por lo cual difiere de la efectuación del juego en la realidad. Es imposible pensar que podamos imponer como juego absoluto aquel donde no haya reglas inamovibles, donde no se gane ni se pierda y donde, en última instancia, el juego no se oponga a algo que no es juego, como el trabajo o la moral. Pero ello no quiere decir que un juego con estas características no pueda acontecer en la piel de los jugadores.

El acontecimiento es posible ya que no existe origen en las cosas, por lo tanto, no hay esencialidad traicionada. Es simplemente un sentido como singularidad que se añade a otro conjunto de singularidades que difieren de la estructura, la cual usualmente se establece un único sentido de las cosas. El acontecimiento es trágico, pero se puede convertir en la causa de lo que se produce en nosotros. Querer el acontecimiento es reconocerlo, es abrazarlo en toda su desgracia, pero es convertirlo en móvil de nosotros

14 Esta es pues la materialidad de lo inmaterial, ya que el acontecimiento se manifiesta en los objetos pero nunca se trata de los objetos mismos, el acontecimiento se manifiesta sobre la superficie de los mismos como una característica.

⁸⁴ Ibidem, p. 49

mismos, el hombre que juega contraefectua al acontecimiento. El sujeto encara al acontecimiento que antes se manifestaba en los objetos, en el hombre mismo como un objeto, porque es ahí donde el hombre se hace a sí mismo gracias al acontecimiento.

No se trata de evitar la ruptura ni la falta de sentido, no se trata de negar el acontecimiento, sino en realidad se trataría ahora de abrazar la ruptura y asumir que no hay un solo sentido, sino que toda palabra, todo objeto, toda persona, todo tiempo está yendo en realidad siempre en múltiples direcciones y que uno se coloca en alguna. El acontecimiento rompe la estructura para reordenarla, para hacerle sufrir un reajuste, es inevitable y por ello es trágico, pero en tanto tal es que se expresa y que se vive, es así como podemos comprenderle. Jugar es, pues, la manifestación del acontecimiento, y hay muchos juegos también que niegan el acontecimiento porque eliminan lo más posible la dimensión del azar, y aun así el azar siempre encuentra el camino para manifestarse. Incluso ahí donde creamos podemos someter el juego y eliminar toda la posibilidad de acontecimiento, al interior, en el movimiento propio del juego, siempre acontece algo no previsto.

Esto nos indica que incluso al interior mismo de la ludificación, incluso más allá del deseo de control de aquellos que la ponen en marcha, el desarrollo mismo del juego hace que se aleje de todas las finalidades planteadas. A veces incluso contra el deseo de los propios jugadores, el juego libera una energía y una lógica indomable e impredecible, esto nos manifiesta una inmanente fuerza vital del juego. Frente a la trascendencia que le propone la religión del capital, nosotros pensamos en un juego inmanente que no necesita mayor referencia más que el juego mismo.

Los acontecimientos no pertenecen al orden de la naturaleza sino de lo histórico, es algo propiamente humano, en la naturaleza sólo se presentan hechos y estos son globales, los acontecimientos al ser históricos y humanos son locales⁸⁵. Recordemos que en esta posición no oponemos al acontecimiento con la estructura como estabilidad, sino que al interior de la estructura es donde se suceden los acontecimientos, estos tienen lógica dentro de la misma pero no son resultado de su propia lógica⁸⁶. Es decir, la estructura del orden cultural puede explicar y dar sentido a los acontecimientos, ya que es en sus términos y lenguaje en los que se le puede leer como experiencia, pero de ninguna manera se puede

⁸⁵ Badiou, Alan, *El ser y el acontecimiento*, p. 202

⁸⁶ *Ibidem*, p. 198.

decir que sean consecuencia lógica de lo que se venía sucediendo al interior de ella, pues de esa manera no serían acontecimientos en lo absoluto.

Que el acontecimiento sea humano no debe ser confundido con la idea de que los acontecimientos son decididos y puestos en marcha por las fuerzas de los sujetos, si bien son las personas los participantes y el acontecimiento es el resultado de muchas decisiones no se pueden rastrear ni un sujeto ni una decisión específicos que den origen al acontecimiento. Sino que se trata de un azar incalculable e imprevisto resultado del encadenamiento de ciegas decisiones humanas. El acontecimiento es un resplandor que existe en su enunciación hasta después de que se sucede, no se puede aislar el momento exacto en que se sucede porque este momento no existe. Ya que es imprevisible la relación del sujeto con el acontecimiento es que una vez que se encuentra inmerso en él debe decidir cómo actuar. Al actuar dentro de un acontecimiento Badiou lo llama fidelidad al acontecimiento.⁸⁷ Pero como ya hemos concluido hace un momento no hay una sola forma de actuar frente al acontecimiento, en estos nuevos términos no hay una sola forma de serle fiel.

Ser fiel al acontecimiento es lo que hace un momento llamamos jugar con y abrazar el acontecimiento, ya que este nos viene de fuera y no lo podemos decidir, la cuestión no es preguntarnos al infinito qué es lo que originó el acontecimiento como buscando un culpable, un origen, o un punto de partida, sino que ya que nos encontramos dentro de él decidir cómo es que lo vamos a encarar. Ningún acontecimiento impone una forma de responder ante él, podemos decir que deja al sujeto o sujetos que lo experimenta un espacio de juego, de creación, donde ellos pueden decidir esa fidelidad. Propone ciertas reglas, pero no tira los dados por ellos.

El sujeto es en términos de Badiou⁸⁸ un proceso de ligación entre el acontecimiento y la fidelidad resultante, pero como el primero no prescribe ningún tipo de fidelidad específica, como no hay reglas lógicas ni leyes que resuelvan cómo debe uno actuar frente al acontecimiento, se puede decir que el sujeto mismo actúa como un acontecimiento más. Aunque el juego y las reglas hayan sido impuestas el sujeto mismo no deja de ser jugador, y puede también imponer ciertas condiciones para tomar decisiones respecto al juego, pues

⁸⁷ *Ibid.*, p. 261.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 266.

cada nueva tirada de los dados presenta reglas que la tirada anterior no podía prever. Hay filosofías donde el acontecimiento no es posible, ya que todo lo que sucede y sucederá corresponde a la lógica interna del universo⁸⁹. Es claro que no compartimos esa posición ya que el acontecimiento con relación a lo humano funda posibilidades no preexistentes en la naturaleza, si somos estrictos tendríamos que decir, entonces, que el acontecimiento funda lo humano. El juego, la política, la cultura son el resultado de acontecimientos, la cuestión es que ni éstas ni otras formas de construcción son las únicas respuestas de fidelidad frente al acontecimiento que significa lo humano. Al interior de estas, por ejemplo, la política, no hay una forma correcta de ser fiel al acontecimiento, lo que equivaldría a decir que no existe la organización política perfecta. Pues justo como pasa con el sentido que no hay uno absoluto a priori que haya que traicionar y por lo tanto todo es posible, todo aquello que funda lo humano responde a su propia norma y no a las leyes de la naturaleza. No hay un orden teológico ni teleológico que respetar, es el reconocimiento de que el ser humano se ha hecho a sí mismo colocándose frente a innumerables acontecimientos.

Es insensato, pues, postular que existe lo que mucha gente ha decidido llamar un estado natural, una familia natural, una forma natural de educar al ser humano, como han hecho algunos defensores de ciertos fundamentalismos, pues al ser acontecimientos de lo humano ponen en suspensión las leyes supuestamente naturales del universo y crean un espacio con su propia norma. Habrá que decirlo de esta manera: lo humano crea un espacio y un juego que no está determinado a jugar con las reglas de la naturaleza, sino que tendrá que estar en la constante construcción de formas de fidelidad respecto a los acontecimientos.

Si pensamos que el acontecimiento tiene que ver con una ruptura y una forma de pensarnos diferente, no podemos dejar de relacionarla con la idea de devenir, incluso tendríamos que decir que devenir es una forma de respuesta frente al acontecimiento si pensamos que: “Devenir nunca es imitar, ni hacer como, ni adaptarse a un modelo, ya sea el de la justicia o el de la verdad. Nunca hay un término del que se parta, ni al que se llegue o deba llegarse.”⁹⁰. Que el sentido es siempre acontecimiento es lo que nos indica que en realidad no hay origen, así como tampoco hay destino, que toda fidelidad al acontecimiento

⁸⁹ *Ibid.*, p. 355.

⁹⁰ Deleuze, Gilles, *Diálogos*, p. 6

es posible, incluso cuando constantemente la estructura intente silenciar y terminar con aquellas fidelidades que no reproducen su sentido, y, por ende, que la cuestión es siempre devenir, la cuestión es un eterno encontrarse en medio, el ser humano se encuentra en el eterno devenir. Pero también devenir es una actitud que uno mismo puede elegir, devenir es una forma de reelaborarse frente a las vicisitudes de la vida, así como también es una forma de resistencia, al no estar ni ser definitivo, no hay lugar donde ser atrapado.

En relación con el mundo adulto como normalidad, los niños se presentan como una alteridad que rompe con el orden, por eso es por lo que los niños son siempre relacionados con el juego, se piensa a la niñez como el lugar del juego, incluso no es que los niños jueguen como una actividad distinta al hacer o el estar, jugar es la manera en la que los niños están en el mundo y de esta manera se oponen al rito. Por eso: “Mientras que el rito – escribe allí⁹¹- transforma los acontecimientos en estructuras, el juego transforma las estructuras en acontecimientos.”⁹². El rito es todo aquello que transforma lo inestable en estable, el rito funerario transforma a aquello que escapa del muerto en algo objetivo que se pueda aprehender e identificar, de la misma manera el rito de iniciación toma a la figura inestable niño y la convierte en la figura estable adulto. El niño es una figura que desestabiliza el sistema porque es la introducción de un nuevo elemento, de un elemento no previsto, pero que al estar en contacto con el sistema no cumplirá la función establecida por el sistema mismo, incluso renegará de ella.

El jugar es el ser del niño porque aquello que parece como dado, como entidad estable en la estructura, es tomado de una manera distinta, por una manera que no ha sido prevista y la transforma en acontecimiento⁹³, en algo que rompe con la lógica establecida, mientras que el rito toma estas irrupciones y las orienta para formar parte de la estructura. La estructura misma se mueve, aunque sea lentamente por la fuerza de los acontecimientos. Los niños siempre están inventando nuevos usos para los objetos cotidianos a su alrededor, uso que va más allá del normal, en la misma forma se cuestionan constantemente por

⁹¹ Aquí Agamben se refiere a Levi-Strauss.

⁹² Agamben, Giorgio, *Infancia e Historia*, p. 106.

⁹³ “En él (el acontecimiento), se habla de repente de otra lengua. Abre una fisura en la certeza dominante hasta el momento al invocar una constelación totalmente diferente del ser.” Han, Byung-Chul, *Psicopolítica*, p. 116.

nuestras formas y costumbres, evidencian su sinsentido. También las relaciones que una sociedad establece con estas discontinuidades son históricas y culturales, ni las sociedades supuestamente desarrolladas ni las llamadas primitivas establecen la misma relación con estas entidades inestables, y sobre todo las primeras han cambiado su forma de relación a través del tiempo histórico.

Entonces, una forma específica de relacionarnos con la entidad inestable que significan los niños tiene como correlato al mismo tiempo una específica relación con los muertos, con el rito y con el juego, donde todas se corresponden y que ahora explicaremos ya que toda entidad inestable es tratada siempre desde alguna de estas dos actividades. Porque por una parte juego y rito son las dos caras de un mismo sistema de estructura y acontecimiento⁹⁴, así como lo son niños y muertos, pues la niñez es la entidad inestable antecedente a la entidad estable del hombre adulto, así como la muerte es la entidad inestable que le sucede. Pero principalmente porque juego y rito son las dos formas de relación que una sociedad establece con estas entidades inestables, ritualizarlas asegura la continuidad del sistema de la cultura, nos ofrece seguridad, así como jugar con ellas permite que acontezcan cosas nuevas que rompan con la lógica del presente a fin de que otras formas de ser en el mundo sucedan. Tanto el niño como el juego son la posibilidad de que suceda algo que difiera, pero si hemos señalado que cada sociedad en cada momento histórico establece una relación distinta, cuál es la relación que nosotros establecemos.

Nuestra cultura ve en los significantes inestables la anarquía y la rebeldía, lo que impide la producción, como un problema que debe ser resuelto, no es intención de este trabajo desarrollar la forma en que nos relacionamos con la muerte, pero es bien conocida la figura que se ha construido de los muertos que se transforman en fantasmas que

⁹⁴ La oposición entre juego y rito no se trata de una oposición como de dos caras de una misma moneda, sino que en realidad no es distinguible del todo la frontera entre uno y otro, ya que todo juego tiene en sí mismo algo de rito, como todo rito contiene juegos, como en el caso de los griegos clásicos donde se celebraban juegos y competencias para conmemorar ciertas costumbres que corresponden a ritos. Juego y rito no es la única oposición en las que se encuentra relacionado el juego, también está como ya vimos en oposición con el trabajo, así como con lo serio, pero en una oposición que nunca es del todo clara, sino que parece siempre contener o estar contenido en su opuesto. Con relación a la oposición entre juego y seriedad véase Huizinga, Johan, *Óp. Cit.*, passim.

provocan el desorden, que deben ser combatidos por exorcistas, pero que además al morir se quedan eternamente ahí, no sabemos dónde, pero se dice que quedan ahí para siempre con implicaciones que resolveremos un poco más adelante. Por otra parte, también vemos a los significantes inestables “como portadores del desorden y la subversión.”⁹⁵. Y la manera en que los ritualizamos como entidades estables, que los controlamos, los ordenamos, es a través de la educación.

Es una educación entonces que no tiene otro fin más que estabilizarlos, de normalizarlos, cuando la educación da paso a que los sujetos crezcan sólo para producir y consumir se trata de un control de sus acciones, cuando de lo que se trata es de manipular sus emociones es en realidad un control de cómo se sienten y cómo manifiestan ese sentir, cuando se busca que las propuestas educativas garanticen el aprendizaje, el verdadero objetivo es un control de lo que se piensa. Toda nuestra educación es entonces un rito que intenta que los acontecimientos (jóvenes y niños) se transformen en estructuras (adultos que funcionan en la lógica del presente). El relato que en el presente vivimos de la educación y de la formación de sujetos, no es un relato del juego, sino del rito. No por ello estamos desestimando el rito, este es necesario para la continuidad de las sociedades, para la creación y transmisión de la cultura, lo que se quiere evidenciar es que “el sistema binario se ha bloqueado y ya no puede garantizar el intercambio de los significantes en el que funda su funcionamiento.”⁹⁶.

Esto quiere decir que este relato de lo educativo es sinónimo de una época que intenta legitimar su presente como absoluto, por eso se ritualiza pues ya no es necesaria la irrupción de nuevos elementos, se trata de perpetuar el estado de actual de cosas, no es necesario que niños y jóvenes resignifiquen el presente con nuevos pensamientos, lo que es necesario es que sepan lo que ya se sabe, que reproduzcan lo que está dicho, no es necesario que aprendan sino que demuestren la memorización de lo establecido, no es necesario que se creen sus condiciones de vida, sino que produzcan en las que ya están ahí, en las que se muestran como incuestionables y perfectas. No jugar con los significantes inestables impide que estos tengan su carácter de acontecimiento, por lo tanto, los muertos se quedan para siempre y no permitimos que los jóvenes presenten nuevos elementos a la

⁹⁵ Agamben, Giorgio, *Infancia e Historia*, p. 127.

⁹⁶ *Idem.*

realidad social. Cuando nos relacionamos con ellos sólo desde formas rituales establecemos que no podemos dejar que los jóvenes signifiquen una discontinuidad respecto al presente que estamos viviendo, en su lugar, les imponemos la ley de los muertos (que son nuestros padres) porque como los hemos convertido en estructura los pensamos como continuidades eternas, sus designios se imponen sobre nosotros así como sobre los jóvenes, no reconocemos que como acontecimientos eventualmente la estructura tiene que desaparecer para después reelaborarse en nuevos términos, y hacemos como dice Alice Miller en relación a Abraham⁹⁷, asesinamos el alma de los hijos para reproducir la ley de los padres.

El ritual cumple también la función de resguardar la producción discursiva. Hay áreas del conocimiento del discurso que sólo aquellos que han cumplido exitosamente los requisitos del ritual pueden disfrutar. Esto no hace sino multiplicar los mecanismos de rarefacción y de exclusión:

“La forma más superficial y más visible de estos sistemas de restricción la constituye lo que se puede reagrupar bajo el nombre de ritual; el ritual define la cualificación que deben poseer los individuos que hablan [...]; define los gestos, los comportamientos, las circunstancias, y todo el conjunto de signos que deben acompañar el discurso; fija finalmente la eficacia supuesta o impuesta de las palabras, su efecto sobre aquellos a los cuales se dirigen, los límites de su valor coactivo.”⁹⁸

El ritual que hace pasar a los jóvenes de entidades inestables en estables, con sus respectivas resistencias y contradicciones en lo cotidiano, está encargado de cuidar que mientras no se sometan aún a esta ritualización no puedan participar en ciertas áreas de decisión como, por ejemplo: la vida política. Es por eso por lo que los ejercicios de aniquilación y de extrema violencia que los gobiernos han practicado sobre la población juvenil se experimentan en marcos de tensión política donde ellos intentan hacer valer su voz, mientras que los discursos de descalificación no dudan de tacharlos de rebeldes sin causa. La manifestación política y la crítica al Estado por parte de los jóvenes, sería en todo

⁹⁷ Miller, Alice, *La llave perdida*, pp. 143-151.

⁹⁸ Foucault, Michel, *El orden del discurso*, pp. 40-41

momento una manifestación del juego, en tanto que han diagnosticado que la estructura se encuentra en declive y la población intenta que algo acontezca en su interior para que se permita la entrada de nuevos significantes y relativicen aquellos que se consideran como absolutos.⁹⁹

Aquí debe saltar entonces la pregunta: ¿No es contradictorio decir que estamos viviendo una ludificación del presente y por otra parte decir que nuestros relatos de lo pedagógico y lo educativo dan poco espacio para que el ser humano juegue? No es una contradicción porque en el sentido de juego que estamos manejando ahora como parte del sistema binario juego-rito, la ludificación no es un juego sino un rito, más específicamente, corresponde al juego ritualizado resultado del bloqueo del sistema de intercambio de significaciones. Es un juego ritualizado porque no tiene como fin que la estructura se convierta en acontecimiento, no se trata de una forma de diálogo con los niños y jóvenes, la ludificación es en realidad un rito que normaliza y controla, que transforma a estas entidades inestables en parte de la estructura, en adultos funcionales en la lógica del presente, en adultos que respondan al uso performativo de las emociones para producir más. Ese es pues el interés de ver en el juego una técnica que garantice aprendizajes, que reproduzca comportamientos, que imponga emociones y formas de ver el mundo, la ludificación es un rito de inserción en la vida económica como única posibilidad válida de ser en el mundo.

2.2 Juguete, lugar de la historia

Cuando el sistema binario de juego y rito no se ha bloqueado, como ahora parece ha sucedido, se siguen haciendo ritos que convierten a las entidades inestables (tanto jóvenes como muertos) en estables, pero se abren espacios también para jugar con ellas, donde se reconoce que el acontecimiento y la discontinuidad que dan paso a la historia. Por ejemplo, Makarenko reconoce que: “Para educar al futuro hombre de acción no se debe eliminar el

⁹⁹ Sobre cómo los eventos del 68 en Francia y en México son el reflejo de una juventud que se percata de cómo se le está normalizando por anticipado para perseguir los fines del capitalismo y cómo sus manifestaciones son un juego en tanto que están desestabilizando la estructura véase: Echeverría, Bolívar, *Modernidad y blanquitud*, pp. 209-230

juego, sino organizarlo en tal forma que, sin desvirtuar su carácter, contribuya a educar las cualidades del futuro trabajador ciudadano.”¹⁰⁰. Aquí se reconoce que el ser del niño es jugar y que parte de la formación del hombre es respetar el espacio de este juego, pero para permitir la continuidad de la cultura, es necesario gradualmente ir convirtiendo al juego en rito, es necesario ir pasando del juego al trabajo. Makarenko no propone una ludificación porque no ve en el juego una estrategia de aprendizaje, lo que el pedagogo soviético dice es que hay que permitir jugar, porque este es el ser del niño. Es el ejemplo de la mediación entre juego y rito porque sugiere constantemente la mediación y elección por parte de los padres, pero en última instancia siempre se refiere a la libre elección y construcción del juego por parte del niño. Es decir, que, aunque hay una finalidad ulterior que es que el niño se transforme en la entidad estable del trabajador ciudadano, esto no elimina la posibilidad de la irrupción del acontecimiento del juego del niño¹⁰¹.

Esto queda más claro en la elección de los juguetes que propone¹⁰², ya que constantemente hay que mantener un equilibrio entre juguetes ya terminados y, aquellos que desde objetos diversos son creados por los niños. Esto es una mediación entre objetos de la cultura que ya tienen una función y forma determinada y objetos donde se hace acontecer algo, donde tienen oportunidad de crear algo nuevo a partir de lo aparentemente ya dado. Incluso el juguete terminado mismo, no está del todo determinado sino hasta que se sucede la actividad del jugar por parte del niño. No se trata, pues, de introducir juegos que educan, aunque en realidad lo que hacen es controlar, sino de dejarle jugar mediando siempre que sean juegos que lo vayan desarrollando hacia la entidad estable deseada.

Al mediar constantemente entre juego y rito, se permite que los niños y jóvenes se vayan introduciendo a la cultura, no para quedar sometidos a ésta, sino para recrearla: “Gracias a la confianza en esta juventud, que ha de aprender a trabajar día a día, a tomarse a sí misma en serio, a autoeducarse, etc., el género humano puede tener fe en su futuro, en

¹⁰⁰ Makarenko, Antón, *La educación infantil*, p. 64

¹⁰¹ “...debe recordarse siempre que el niño ingreso (sic) en una sociedad y que su aprendizaje no se limita al juego, sino también a actuar como miembro de una colectividad, con un desempeño correcto en sus relaciones con los demás.” *Ibidem*, p. 74

¹⁰² *Ibid.*, p. 70

aquello irracional que sólo la juventud es capaz de apreciar.”¹⁰³. Esto es, no esperar que los jóvenes reproduzcan la cultura – lo que podría ser la imposición del deseo de los padres, la permanencia de sus valores – sino, darles la libertad de que construyan su propia cultura, desde sus significados, posibilitarles elementos para que construyan su propia realidad, tal tendría que ser la educación, no decir: esto es lo que debes hacer, sino decir: esta es la verdad respecto a la que se ha vivido, piénsate frente a ella para que construyas tu propia verdad.

Es importante recordar que hay una parte del juego que se padece y una parte donde uno mismo acciona. La línea entre una y otra es delgada, hay ocasiones trágicas donde el juego sucede sin deseo de los participantes, o donde estos no tienen conciencia de que están siendo llevados por el juego, e incluso, se puede ser llevado por el juego, como señala Benjamin¹⁰⁴: existen devotos del juego que aun cuando este mismo los puede hacer sufrir ellos prefieren culparse a sí mismo antes que al juego. La cuestión es que tal vez ahí donde uno cree que el juego es una acción de uno mismo o de otro de los jugadores se trata en realidad de un padecimiento que le viene del exterior, no es que no tenga del todo ni conciencia ni poder sobre el juego, sino que ha aprendido a jugar, a hacerlo correctamente, y eso implica reconocer que hay algo del juego como de la vida misma que escapa a nuestra razón, que nos arrastra cuando nos sentimos libres, pero que aun así se puede seguir jugando. Por eso consideramos que la vida toma su mayor fuerza cuando la consideramos como un juego, donde nos atrevemos a crear a crear nuestros juguetes, así como considerarnos a nosotros mismos como jugadores e incluso colocarnos como juguetes.

Aunque hoy podría parecer que efectivamente es así, la creación de juguetes no es una actividad que corresponda solamente a un conjunto de especialistas que podríamos llamar jugueteros, ni es propiedad exclusiva de un tipo de industria que podríamos llamar del juguete, sino que es algo que todos hacemos, claro es que los primeros en los que podríamos pensar como creadores de juguetes son los niños: “Pues los niños no imitan las obras de los adultos, sino que reúnen materiales de tipos muy diversos para jugar con ellos, relacionándolos de una nueva manera.”¹⁰⁵. Se hacen de las cosas desechadas por los adultos

¹⁰³ Benjamin, Walter, *La metafísica de la juventud*, p. 52

¹⁰⁴ Benjamin, Walter, *Imágenes que piensan*, pp. 175-176

¹⁰⁵ Benjamin, Walter, *Calle de dirección única*, p. 19.

y que en gran medida ya no encuentran cabida en el mundo que les ha establecido y anticipado un uso y los hacen acontecer como juguetes, viendo en el objeto algo que todas aquellas personas que han asumido que todo sobre el objeto ya está dicho y decidido no pueden ver.

El juguetero, o podríamos decir, especialista en construir juguetes es una figura que surge hasta el Siglo XVIII¹⁰⁶. Antes de ello, y seguramente después, construir juguetes ha sido una actividad de la que todo el género humano ha participado. Los juguetes alguna vez fueron también parte de rituales antiguos, en otro momento todos los oficios se dedicaban también a su creación y se dedicaban a hacer aquellos que emulaban lo que hacían en el mundo, por ejemplo: los soldados de juguete eran creados en el ejército, los animales contruidos por los granjeros, los coches por los cocheros. Esto como parte de un ser en el mundo, también se hacía con la intención de representarse a sí mismos, y como una forma de que los niños se acercaran, imaginaran y pensarán en los distintos oficios de la comunidad. Por ello es importante puntualizar: “...cuando más se impone la industrialización, tanto más se sustrae al control de la familia, volviéndose cada vez más extraño, tanto para los niños como los padres.”¹⁰⁷ La industria ha ido alejando a las personas –tanto adulto como niño- la idea de que pueden ser creadores de sus propios juguetes, de esta manera las personas dejan de reconocer su posibilidad de crear y modificar el mundo y se piensan solo como consumidores de objetos ya acabados.

En tanto un juguete está más terminado, en tanto más se parece al objeto que imita, en tanto más impone una forma determinada de jugar, es en realidad menos apto para la actividad del juego, porque ésta implica un necesario espacio de libertad. Imitar es parte del juego, pero no del juguete, el juguete necesariamente tiene que alejarse del objeto al que se parece, para entonces poder hacer con él otras cosas. Si el juguete termina por ser idéntico al objeto que imita, es porque se espera que sean utilizados de la misma manera, eliminando toda libertad del jugador. Es importante señalar que, si bien esa puede ser la propuesta y la intención de los juguetes terminados, eso de ninguna manera puede terminar por determinar el ser del juego ni de los jugadores. Por supuesto esto no niega que niños y adultos forman parte de un mundo, y, por ende, de una clase social, y que estos juguetes

¹⁰⁶ Benjamin, Walter, *La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, p. 80.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 87.

son una especie de diálogo con el mundo, los factores extra lúdicos¹⁰⁸ definen también las características que tienen los juguetes que nos son presentados.

Los juguetes infantiles surgen de objetos que el mundo adulto le hereda y de cierta manera le impone, es imperativo reconocer esto para no llegar a creer que los juguetes responden de una manera aparentemente natural a las necesidades e intereses de los niños, sino que en realidad surgen por deseo y plan de los adultos. El juguete es una forma de irnos acercando en tanto niños a la vida adulta, de hacer experiencia los roles y las clasificaciones de la comunidad de la cual formamos parte y en la cual eventualmente seremos partícipes. No por ello el niño ve en el juguete sólo aquello que el adulto quiere que sea visible¹⁰⁹, es ahí donde reside la naturaleza dialógica del juguete ya que, a pesar de ser un objeto preexistente e impuesto, tanto niños, como en menor medida los adultos, tienen una posibilidad de ver en ellos algo más. Por más que el adulto regale a un niño un objeto que ya existe en la cultura, piénsese, por ejemplo, un automóvil, y que espera que el niño juegue con él de una determinada manera, haciéndolo correr por calles y caminos, no puede evitar que el niño convierta el carro en barco, o el carro de carreras en ambulancia, ni que lo haga correr entre nubes.

Por otra parte, la importancia de los juguetes recae no sólo en ser posibilidad creación, ni tampoco en ser una repetición de ritos primitivos¹¹⁰ sino en que son parte fundamental para irnos captando también a nosotros mismos. La repetición elabora experiencias tanto corporales como mentales, es volver no con menos intensidad con cada repetición, sino todas con la misma intensidad que la primera, porque en realidad todas son la primera vez en tanto son únicas en sí mismas. El juguete es parte de ir haciendo experiencia el mundo, de ver que se nos resiste, pero también que podemos tener cierta influencia sobre el mismo, nos permite reconocer y pensar nuestros cuerpos, saber nuestras fuerzas, pensarnos con relación a los otros y a nosotros mismos, nos permiten ir tomando conciencia del mundo y de la historia. El juguete es al mismo tiempo pasado, presente y futuro, por eso el juguete es el lugar donde podemos experimentar la historia. Recordemos

¹⁰⁸ Los factores extra lúdicos son todos aquellos que están más allá del mundo del juego pero que deciden sobre el mismo, como el mundo del trabajo, la moral, el consumo.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 91

¹¹⁰ *Ibid.*, p 93

que el acontecimiento es al mismo tiempo las tres direcciones temporales, el juguete es un acontecimiento, ya que el objeto que se convierte en juguete es al mismo tiempo el objeto preexistente, el existente y aquel en que se está convirtiendo. Decir que el juguete es el lugar de la historia, es asumir como veíamos con Foucault que la historia se escribe entre azares y discontinuidades, en donde acontece en cada momento algo no previsto, donde los elementos preexistentes del pasado persisten, pero sólo para ser otra nueva cosa. Se piensa hoy en día constantemente en educar a los niños a través del juego, sin ver que somos nosotros mismos los que, a través de los juegos y los juguetes, nos educamos. Es decir, nosotros mismos a través del jugar con y en el mundo, lo vamos captando, nos vamos captando y al mismo tiempo, lo vamos haciendo experiencia.

Si el juego es la actividad que no tiene otro fin más que a sí misma, o sea, que escapa a la condición de medio, o que podríamos también llamar puro medio sin fin, el juguete es el objeto que vive la misma liberación. Porque en todo caso el juguete puede existir aun fuera de la actividad del jugar, pero no por ello deja de ser una manifestación del juego, como un juego-objeto. Esto adquiere mayor relevancia en sociedades como las nuestras donde el valor de los objetos se mide por su utilidad pragmática¹¹¹ que se les puede adjudicar, un objeto que escapa a la lógica del ser usado para producir o consumir violenta el orden que los domina. Que el objeto exista como recuerdo o talismán, – como señala Agamben: “Quién no conserva estos objetos inútiles, mitad recuerdo, mitad talismán, de los cuáles se avergüenzan un poco, pero a los cuales no quisiera por nada del mundo renunciar.”¹¹² – o como referencia y sustituto del objeto real poco importa, al menos por ahora, por el momento lo que nos interesa es que el juguete es un objeto que escapa a la necesidad de ser útil, de ser empleado, aunque como veremos un poco más adelante, hay un tipo de juguete (el industrial) que traiciona esta lógica y que debe su existencia a ser un medio donde el fin buscado es el consumo y la enajenación.

La palabra que define más correctamente este traicionar la lógica de los objetos es profanar. Jugar con un objeto o volverlo juguete es una profanación: “La ‘profanación’ del juego, no atañe, en efecto, sólo a la esfera religiosa. Los niños, que juegan, con cualquier

¹¹¹ Es decir, por la medida en la que pueden ser utilizadas en la realidad inmediata o en el mundo de la producción.

¹¹² Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, p. 40.

trasto viejo que encuentran, transforman en juguete aun aquello que pertenece a la esfera de la economía, de la guerra, del derecho y de las otras actividades que estamos acostumbrados a considerar como serias.”¹¹³ En este sentido, la creación del juguete, o sea, de hacer acontecer un objeto como juguete es algo que puede existir sólo gracias al juego, el uso religioso es todo aquel uso que nos han hecho creer que es único y absoluto, y que pertenece a una esfera que parece ser es de mayor importancia que las otras, como lo es la económica en el tiempo que nosotros vivimos. Hay otra forma y finalidad de crear juguetes que se aleja del acontecimiento y que respondería a seguir reproduciendo el uso religioso de los objetos, es lo que nos interesa exponer ahora. Así como hay juguetes no acabados que nos permiten la narración y creación, hay juguetes que son totalmente creación de los sujetos que juegan tomando como material principal un objeto del cual nos habían hecho creer que tiene un uso específico para una esfera determinada.

De esto se desprenden dos elementos sobre el acontecimiento, por una parte, a un objeto que tenía una narrativa aparentemente absoluta se le puede hacer acontecer como otra cosa, acontecer como juguete rompe con toda lógica anterior del objeto, y lo hace de una manera que no podía ser prevista por su lógica interior. Un objeto en sí mismo no puede contener su potencialidad como juguete, por lo menos no en su interior, de ser así el objeto sería una estructura absoluta, el acontecimiento del juguete no emana de sí mismo, sino del juego y del jugador. Por otra parte, admitir que el objeto puede ser usado de una manera distinta, una vez más niega la existencia de reglas absolutas de juego, niega que las cosas tengan un solo uso y un solo sentido, sino que los objetos también forman parte del juego libre, claro en tanto el ser humano los hace partícipes del mismo, y que son un espacio de posibilidad de manifestación ética y política del sujeto, no hay en los objetos sentido preexistente, en última instancia cuando se les hace acontecer como juguetes ya solo guardan fidelidad a su acontecimiento original.

Es importante insistir en no caer en el error de que en la profanación se restaura un uso esencialista, o un uso verdaderamente humano¹¹⁴. Jugar como profanación implica una liberación de los usos teológicos y culturales o de los teleológicos del capitalismo, no sólo

¹¹³ *Ibidem*, p. 100

¹¹⁴ “Para esto es preciso recordar que la profanación no restaura algo así como un uso natural, que preexistía a su separación en la esfera religiosa, económica o jurídica.” *Ibid.*, p. 111.

de los objetos usados, ni de los sujetos que juegan, sino también de las acciones que entran en juego, verbigracia, las actividades de caza, las de compra y venta, las de competencia o las de lucha a muerte, todas pueden ser utilizadas por niños o por adultos en tanto escapan del fin que se les ha asignado, como la obtención de recursos, la producción de bienes, la obtención de ganancias, la adquisición de cierta posición social, la conquista del reconocimiento, el jugar en sí mismo se vuelve un fin. Bien entonces podemos darnos cuenta de que en un principio creíamos que se trataba de emancipar al juego de su dependencia en relación con el trabajo, ahora nos damos cuenta de que es el juego el que emancipa a los hombres y las actividades de su relación con el capitalismo.

Si la contrapartida performativa en relación con el juego es la ludificación, lo que cumple este mismo papel en relación con el juguete como un acontecimiento es el juguete industrial¹¹⁵. Como hemos constatado antes, la idea que defendemos es que no basta con que se suceda la actividad corporal que en el orden del sentido común referimos como juego para que efectivamente éste se esté sucediendo, sino que es necesaria la aparición de otros elementos. Lo cierto es que una misma actividad corporal puede ser un acto tanto de juego como de ludificación, el juego mediado por el juguete industrial no es juego ya o al menos esa es su intención, pues es un juego que reproduce el sistema de objetos existentes en el mundo. Comúnmente se dice que se juega cuando se escapa de la realidad, cuando se usa la imaginación para crear ilusiones, decir que jugar es simplemente escapar del llamado mundo real sería una idea poco seria y profunda, pues todo eso se dice a manera de descalificar el juego, sin comprender que esta oportunidad de imaginar mundos posibles es también el espacio donde uno mismo puede construirse de otra manera. Incluso hay que considerar la no poco aventurada idea de pensar de que hay que jugar sólo porque sí, incluso aunque dentro del juego no pasara nada.

Los adultos no juegan como parte de una regresión infantil, siendo niño o adulto en realidad se juega para liberarse, casi siempre de una realidad que nos supera o nos asfixia, hay una cierta inconformidad con respecto a cómo el mundo se nos presenta, y jugamos, ya sea para escapar a otro mundo o para transformar este, que son actividades que no se

¹¹⁵ Nos referimos a los juguetes creados por la industria y cuyo valor recae en ser los más novedosos. El juguete industrial también sufre una transformación en los materiales con los cuales se construyen dando paso principalmente al plástico.

excluyen. En realidad, es un error llegar a creer que todo en el juego es pura fantasía, tanto éste como los juguetes se establecen como una forma de diálogo entre el mundo ya creado y otro mundo posible.¹¹⁶

La relación del juego con la realidad social no es, de hecho, en absoluto simple. El juego bien puede, con ciertas modificaciones, recrear actos y relaciones que se pueden también identificar en la vida cotidiana, como a la vez que puede desentenderse de estos mismos para hacer cosas de las que se carece de un referente empírico. La cuestión es que ya sea en un caso en el otro, no se está reproduciendo el mundo, pero tampoco es que lo neguemos de manera categórica, sino que en ambos casos tomando como punto de partida el mundo tal y cual, se nos presenta, pero para modificarlo, creamos mundo al jugar. Pero hay que poner atención en que el juguete industrial deja en realidad poco espacio para la creación, y que en muchos casos sirve en realidad como portador de ideología¹¹⁷, esta es la idea que intentaré demostrar a continuación.

Como ya hemos dicho en apartados anteriores el juguete no es un objeto exclusivo del mundo de los niños, sino que éstos, aunque con otros papeles, forman parte también de la vida adulta. Es importante señalar que ni el juguete artesanal ni el juguete industrial en ninguna manera determinan el juego, aunque sí lo condicionan, configuran posibilidades de juego en relación al objeto, pero en última instancia es siempre el juego el que determina el papel a desempeñar por los juguetes, caso que también hemos constatado al pensar al juguete como un acontecimiento, de manera que el juego parte del deseo de los sujetos que juegan y los juguetes se acomodan al uso que acontece dentro de la lógica creada al interior del juego.

El juguete no puede por sí mismo determinar lo que se va a jugar, ni el juguete artesanal ni el industrial tienen esa fuerza. Siempre será el espacio de juego el que vaya decidiendo si un objeto se convierte o no en juguete, y cuáles serán los objetos que representen estos juguetes. Es la acción de jugar la que hace que el objeto acontezca juguete, o hace que un determinado juguete con una figura específica acontezca con un determinado papel dentro del juego mismo. Cuando pensamos que la vida misma es un juego frente a los acontecimientos, consideramos también que el sujeto mismo puede hacer

¹¹⁶ Cfr. Benjamin, Walter, *Literatura infantil, los niños y los jóvenes*, p. 90

¹¹⁷ Riboredo, Aida, *Jugar es un acto político*, p. 19.

que los objetos y las experiencias mismas se jueguen de otra manera, para colocarse de otra manera frente al acontecimiento.

Los juguetes industriales tienen la particularidad de que crean límites específicos de qué pueden representar y la forma en la que pueden ser utilizados, mientras que en el juguete como acontecimiento un pedazo de manera puede ser tanto un avión como un perro, el juguete industrial que representa un avión a escala puede ya sólo cumplir la función de avión, claro es que no decide quién lo pilota ni cuál es su misión, pero es clara la restricción que impone sobre el que decide jugar. Mientras que el juguete acontecimiento establece una relación simbólica con el mundo, el juguete industrial construye una copia.

El juguete acontecimiento es creación del sujeto que juega, y por ello permite todo tipo de modificaciones. Mientras que el juguete industrial, copia a escala, se presenta ya acabado que sólo tiene una forma de ser utilizado, el juguete industrial es mercancía, su función no es la de permitir el juego libre, ni la de ser sometido a la fuerza creativa del que juega, su función es la de ser consumido si hablamos en un plano inmediato, pero como toda mercancía su función es la de ser portador del imaginario de las sociedades dominantes¹¹⁸. El juguete industrial sirve en realidad como una fuente de información de aquello que debemos desear y a lo que debemos aspirar del espacio real-concreto, hace que el espacio lúdico se someta por el sistema extra lúdico¹¹⁹ (todo aquello que Deleuze llamaba lo que no es juego como la moral o el trabajo) mientras que en el juego acontecimiento el espacio lúdico es todo violencia contra el espacio extra lúdico, pues va más allá de las relaciones y los significados que existen en éste último y hace aparecer unos nuevos. En el juguete industrial, pues, se establecen metas y finalidades muy bien ubicadas como el consumo y la imposición de una cierta forma de ver el mundo donde el juego en realidad no ocupa lugar alguno. Se convierte en realidad en el portador de un cierto grado cero del comportamiento normal esperado, es fuente de normalización, instauran un deber ser y un deber tener. Sustituye al objeto real que representa y denota las experiencias reales del mismo, permite actitudes y valores para que sean comunes a todos, la resistencia a la modificación impone un conjunto de reglas legítimas del cómo debe ser jugado ese juguete específico, reglas que se vuelven incuestionables ya que si no se respetan el juguete podría

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 36.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 44.

terminar siendo inservible, a veces las reglas pueden funcionar como construcción ontológica del juego, parece que a veces también pueden ser la imposición de un deber ser que se impone como único.

Claro es que el juguete industrial no es el único medio porque el que se busca este tipo de imposición, esto no es el descubrimiento de ningún hilo negro, los mensajes que distribuyen este tipo de juguetes son las resonancias de los que dictan otros medios de comunicación masiva y otras formas de propaganda, es importante enfatizar en esto, los componentes del juguete industrial no son sólo sus materiales, formas, colores y accesorios, sino que está compuesto también por la imagen de mundo que se busca imponer a través de su compra y su uso. Mientras que el juguete como un acontecimiento, violenta y profana lo establecido, el industrial lo legitima, el juguete como creación del niño o del adulto es una reordenación y aparición de elementos nuevos dentro del mundo que se les presenta, hay representación del mundo, claro, pero siempre con la aparición de elementos propios del sujeto como devenir-juguete. En el juguete industrial sólo hay mistificación de aquel mundo que se muestra como absoluto, este juguete no profana el estado de cosas, lo idolatra. Al mismo tiempo, en la época de consumo el juguete industrial logra llevar a segundo plano esta relación con la representación del mundo no sólo sobre sí mismo sino sobre todas las formas de juguete, pues incluye la variable económica y antes que el representarse el mundo, la función del juguete industrial es la de tener el más caro o aquel que signifique el mayor estatus económico y de innovación. En oposición el juguete rústico o doméstico permite al niño una relación más viva con el juguete, pues así lo puede entender no sólo como un producto terminado, sino como un proceso de elaboración y comprender en él la capacidad humana de creación.

Mientras que en los niños el juguete industrial crea el deseo del futuro objeto para ser obtenido, en el adulto sublima la falta del objeto real¹²⁰ aquel auto o aeronave que no se puede adquirir queda suspendido gracias a que se tiene el juguete que lo representa, con ello damos un paso más en la afirmación de que el juguete industrial es la contraefectuación del acontecimiento, pues en lugar de que el juguete acontezca como violencia respecto a un orden del mundo que nos enajena en el consumo, sirve como una especie de placebo que

¹²⁰ *Ibid.*, p. 97.

cubre la falta del objeto de deseo, y se termina por ritualizar el juguete tanto que se vuelve intocable.

Es pertinente señalar que, aunque el juguete industrial intenta eliminar todo lo que de acontecimiento hay en el juguete, nunca puede lograrlo de manera completa. Ya que precisamente la condición propia del acontecimiento es la de aparecer ahí donde no se le está esperando. Al igual que la ludificación no puede evitar la aparición del juego, lo mismo le pasa con relación al acontecimiento a los juguetes industriales.

Bien se puede decir también que estos no son los únicos tipos de juguetes que tienen como fin suplir la falta del objeto de deseo, el juguete sexual bien cumple esta función también. Esto último es importante ya que el juguete en realidad se mueve entre dos polos, uno por supuesto es el juego, pero el otro de acuerdo con Benjamin¹²¹ es el del amor, en el juguete también hay deseo y atracción por aquello que presenta. En ese sentido tanto el coleccionista como el fetichista son mucho más cercanos a los niños en su experiencia con el juguete que cualquier otro adulto o pedagogo que intente ser empático en ese sentir. La cuestión es que muchas veces la posesión del juguete industrial, de su adquisición al comprarlos en lugar de crearlos, significa una mayor valorización de la creatividad tecnológica antes que de la propia. Por otra parte, ya sea como niño que busca el juguete más novedoso como propiedad privada que debe presumir ante los otros, o el adulto que tiene sus juguetes (muñecos, figuras de naves, incluso figuras religiosas) como sagrados e intocables, el valor del juguete se limita a su posesión y no en su posibilidad de juego.

Si hemos dicho antes que un juego que se somete a la racionalidad instrumental y que tiene como fin la normalización de los sujetos poco tiene de juego en realidad, cuando un juguete está en la misma línea habría que poner también en duda su estatuto de juguete, el juguete industrial al estar completo poco espacio deja para la modificación y para el acontecer que como habíamos dicho antes son condiciones necesarias para el juguete, por lo que como pasó con la ludificación respecto del juego tendríamos que decir que el así llamado industrial más que realmente ser juguete es la dimensión óptica del mismo.

Una lectura marxista¹²² bien ha podido ubicar que el juguete industrial es creador de falsa conciencia¹²³ ya que impone aspiraciones que no corresponden a la clase y

¹²¹ Benjamin, Walter, *La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, p. 120

¹²² Que es la lectura de Riboredo y de Benjamin acerca del juguete y el juguete industrial

necesidades de los sujetos que los consumen, esta misma lectura denuncia el hecho de que este tipo de juguete abandona por completo la dimensión colectiva del juego y lo convierte en algo puramente individual.¹²⁴ La relación del juguete con la perspectiva de género es un tema importante al ser un ejemplo de cómo éstos configuran las subjetividades para reproducir cierto tipo de relaciones sociales, pero no es el tema de esta investigación. Pero sirve para demostrar que al escoger un tipo de juguete se escoge también una forma de concebir el mundo, esto no tendría nada de malo si se hiciera de manera más o menos consciente y sí se jugara de manera más o menos limpia en las estrategias publicitarias, pero no es así y no podemos dejar de señalar que parte de la forma en la que ciertos países se encuentran sometidos a otros y ciertas clases sociales a otras es en parte fomentado y legitimado desde aquellos instrumentos que tienen para jugar.

Desde que se es pequeño se aprende que lo importante no son las posibilidades de construcción del mundo ni las formas de relación con los objetos exteriores, sino que su valor es decidido en el prestigio que estos conllevan y en que la forma de afirmar el ser es sólo en el tener. El juguete industrial acompaña a las caricaturas, las películas, los comerciales, los anuncios de publicidad, no actúa de manera aislada en su cometido, preocupante es que se nos hace considerar que el juguete es algo que tiene que ser adquirido a través del dinero, que tiene que ser mistificado como intocable y sagrado, dejando lejana la posibilidad de pensar al juguete como una forma de relación donde el sujeto toma lo ya existente en el mundo y hace en ellos acontecer algo no pensado.

También podemos pensar como una negación del juego como profanación a los juegos televisivos los cuales: "...forman parte de una nueva liturgia, secularizan una intención inconscientemente religiosa."¹²⁵ Al igual que la ludificación, el uso del juego para las masas, forma parte de un intento del capitalismo de quitar al juego de su poder

¹²³ En contraposición a la falsa conciencia se encuentra la conciencia de clase, donde el obrero se pone en contacto directo con las necesidades materiales y aspiraciones de su clase.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 106.

¹²⁵ Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, p. 101.

emancipador y profanador. Más que imponer un solo uso, la religión capitalista¹²⁶ niega todo uso, el espectáculo se limita a la observación y admiración fugaz – negación de la contemplación – y el consumo no es en absoluto en realidad una forma de uso de los objetos sino su destrucción. Que una época como la nuestra muestre todo como improfanable, es por lo tanto también una invitación a la profanación. Esta acción no es una cuestión baladí, como hemos venido sugiriendo es al jugar donde se manifiesta lo humano, donde se crea a sí mismo, negar la profanación es negar lo humano y su condición de no estar determinado, porque profanar los objetos es parte fundamental de habitar el mundo y posibilidad de hacer experiencia. Expuesto esto, al igual que hemos hecho en el capítulo anterior, una vez que hemos construido la forma de relación que se construye entre el acontecimiento y el juego, corresponde ahora que pensemos las implicaciones pedagógicas que esto mismo conlleva.

2.3 Devenir-juguete y Devenir-pedagogo

El juego es una actividad donde lo más importante es la actividad en sí misma y que la necesidad o el fin quedan en segundo término, pero esto no quiere decir que fines y necesidades se abandonen de una vez y para siempre, el fin se puede alcanzar y la necesidad cubrir pero de manera indirecta, como señala Benjamin¹²⁷, el juego vendría a ser una creatividad oculta donde la mano y la pelota se ponen de acuerdo para encontrarse, pero hacerlo solos, sin la intervención consciente del ser humano, verbigracia, el caso de Arquímedes que al alejarse de la necesidad y de la preocupación de pesar la corona se encuentra con la solución, cuando se aleja de la situación para encontrar la felicidad, pero

¹²⁶ Benjamin difiere con Max Weber en la idea de que el capitalismo está condicionado religiosamente por el protestantismo. Para Benjamin tenemos que pensar al capitalismo mismo como una religión que tiene cuatro características importantes: 1) es una religión de culto, pero de puro culto sin dogma ni teología; 2) es de duración permanente, mientras otras religiones tienen días sagrados, fiestas, días de oración, el capitalismo es una religión que se celebra todo el tiempo; 3) es un culto que en lugar de limpiar las culpas busca universalizar la culpa; 4) es una religión con un Dios oculto que se celebra siempre en su representación que es el dinero. Cf., Benjamin, Walter, *El capitalismo como religión*.

¹²⁷ Benjamin, Walter, *Imágenes que piensan*, pp. 150-151.

no hablamos aquí de la felicidad de la moral, que nos han mostrado como absoluto e ideal estado de plenitud, ni tampoco de la felicidad como consumo. Hablamos de la felicidad como lo hace Agamben¹²⁸, como un acto de magia. El tipo de felicidad al que se alude sólo es posible ahí donde es imposible y donde no se le espera, ahí donde se juega, no puede ser la felicidad de la plenitud máxima ni la que propone el capitalismo, en ambos casos se marca un falso camino lógico y aparentemente coherente pero que encierra contradicciones en su interior que hay que seguir. A la que nos referimos se trata en realidad de una felicidad frágil, una que acontece en el acto humano de jugar, pero que desaparece y tendrá que estar siendo reelaborada constantemente.

Como habíamos señalado en el primer apartado de este capítulo la vida es trágica en tanto que está constantemente asediada por los acontecimientos, porque las vidas de todos han sido puestas en juego¹²⁹ no por sus propios actos y decisiones, sino por un elemento externo que está siempre en las sombras que más que un autor es un puro azar, dispone unas reglas que no funcionan como leyes universales siempre iguales a sí mismas, sino como veíamos con Deleuze, son reglas que cambian con cada turno y cada tirada, pero reglas que disponen el juego, al fin y al cabo. El hecho de que no haya siempre unas mismas reglas, el hecho de que no haya un responsable de poner las vidas en juego, que no existan leyes universales que todos debemos acatar, es lo que permite el juego y el actuar ético, ese lugar vacío, permite que decidamos nuestro actuar, que podamos serle fiel al acontecimiento o abrazarlo, que podamos jugar, pero claro, todo juego asume un riesgo, no

¹²⁸ La felicidad es improbable porque no puede merecerse o ganarse, tampoco puede conseguirse por un camino lógico determinado, lo cual es una crítica a las morales que se dicen guardianes del secreto de la felicidad. Lo que Agamben dice es que la felicidad sólo se alcanza ahí donde no se le ve venir. Cf., Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, pp. 21-25.

¹²⁹ “¿Quién ha puesto en juego las vidas? ¿Los mismos hombres infames abandonándose sin reservas, como Mathurin Milan, a su vagabundeo, o, como Jean-Antoine Tuzard, a su pasión sodomita? ¿O sobre todo, como parece más probable, la conspiración de familiares, funcionarios anónimos, secretarios y policías que han conducido a su internación? La vida infame no parece pertenecer integralmente ni a unos ni otros, ni a los nominativos anagráficos que deberían, al final, responderle, ni a los funcionarios del poder que acaso, al final, decidirán con respecto a ella. Esa vida está solamente jugada, jamás poseída, jamás representada, jamás dicha; por eso, ella es el lugar posible, pero vacío, de una ética, de una forma de vida.” Agamben, Giorgio, *Profanaciones*, p. 89

hay seguridad alguna de que esta u otra decisión de tal o cual acción sean las correctas, ese es el espacio de juego pero es también el espacio donde en una decisión se nos puede ir la vida, por eso es trágico.

¿Entonces que hace la pedagogía frente a esto? Responderemos a esto sin soltar la idea de que respecto al acontecimiento en la vida se genera un vacío que permite el espacio de la ética, al vivir en sociedades el ser humano se integra a sistemas de valores comunales que rigen la vida colectiva, si bien constantemente se habla de la moral no podríamos indicar que se trata de una sola que domina toda la vida humana, sino que es necesario afirmar la existencia de múltiples sistemas morales, pero no podemos llegar a considerar que estos tienen como único fin la convivencia entre seres humanos y la conservación de un conjunto de sentidos y significados, y tampoco llegar a pensar que la moral es la única manera de regir una vida, señala Onfray que: “Tradicionalmente, las escuelas morales terminan por encontrarle utilidad o un valor funcional a su principio fundador. Por su parte los cínicos se animan a proponer una concepción lúdica de la ética.”¹³⁰ Una concepción lúdica de la ética no gira en torno a que las acciones que hacemos y que nos parecen buenas y deseables realizar sirvan para algo en específico o que nos podrían acarrear alguna recompensa, se trata de no seguir una moral religiosa que nos promete la salvación eterna o el paraíso a cambio de determinadas acciones, o de la moral capitalista donde toda acción tiene su valor y su fundamento en la medida en que nos permite generar riqueza y, que como trabajamos hace un momento, implica también en las personas sentimientos religiosos. Esta concepción lúdica implica que las acciones las desempeñemos porque nos parecen deseables en sí mismas, porque el acto representa para nosotros una suerte de belleza que no responde a ninguna utilidad.

Esto se sostiene en la idea de vacío que hemos señalado, al no haber autor ni fundamento de habernos puesto en juego, no hay que buscar la razón última de nuestras acciones más allá de ellas mismas. Esta ética no busca la imitación exacta del actuar, que no impone preceptos, se muestra, sí, pero solo como violencia, que nos incita a hacernos cargo de nosotros mismos y nuestras acciones, a leernos éticamente frente al

¹³⁰ Onfray, Michel, *Cinismos*, p. 81

acontecimiento. Tiene más relación con una psicagogía¹³¹ como pedagogía. Identificar que hay algo en nuestras vidas que nos fue impuesto y nos somete, que no nos deja vivir la experiencia libre de nosotros mismos, no es una cuestión sencilla de aceptar en realidad¹³². Algo como esto hace brotar resistencias y negaciones, no es sencillo cuestionar aquello que hemos admitido como absoluto, natural y obvio, y que hemos convertido en fundamento imprescindible de nuestra vida, no se trata tampoco de decir que vamos a sustituir un fundamento alienante e ilusorio por uno más real, sino se trata – y esa es la dificultad – de afirmar que no hay fundamento alguno, el paso a esta terrible verdad es digerible a través del juego. Ya que este nos permite aceptar la crudeza de la vida, no para resignarnos y lamentarnos, sino para asumirnos en el goce de jugar, donde confirmar la posibilidad de la espontaneidad, del ser cuerpo, del estarse elaborando y reelaborando. De experimentar y experimentarnos de otra manera, eso implica jugar, la posibilidad de ser siempre de otra manera. Jugar es jugarse, como movimiento de sí mismo.

Todo esto lleva a la idea de que es necesario hacerse responsable de sí mismos, de no seguir la virtud moral sino de crear la propia, de no abandonarse al azar sino crearse, gobernarse, conducirse a uno mismo. Este tipo de ética es una forma de jugar porque se sabe que implica un riesgo en el que uno puede ganarse o perderse a sí mismo, hay una competencia que es contra uno mismo y aquello que lo somete, hay una búsqueda por formas de salir de lo agónico del mundo, hay cierto mimetismo¹³³ porque exige estarse

¹³¹ La psicagogía o psicogogía es un saber que en un tiempo estuvo hermanado con el de la pedagogía, ambas se experimentaban como *paideia*. Mientras el saber de la pedagogía intenta brindar al otro de ciertos conocimientos y aptitudes, el saber de la psicagogía busca la transformación de la forma de ser del otro. En el sentido de pedagogía en que nos movemos podríamos decir en realidad que incluye ambas concepciones tengo a la pedagogía mismo como a la psicagogía. Pues los discursos que se dicen de una verdad respecto a la que buscamos que los otros se piensen y modifiquen su actuar es parte de aquel que busca también brindar de ciertos conocimientos que tienen el mismo fin. Cf., Foucault, Michel, *La hermenéutica del sujeto. Curso en el Collège de France (1981-1982)*, p. 388

¹³² “La única poción que vale, la que ataca las verdades afecciones, sólo se puede administrar a través del juego, como si este fuera un excipiente que permitiera pasar más fácilmente un brebaje muy amargo.” *Ibidem*, p. 83.

¹³³ *Ibid.*, p. 88

reelaborando como filósofo, como pedagogo, bailarín, niño, juguete. Podemos ver cómo volvemos a la cuestión del devenir, en realidad de constantes devenires, la ética lúdica se trata pues de un devenir-juguete de uno mismo. Este tipo de ética no es la que uno sigue siempre sin importar las cuestiones externas, esta es una ética que se tiene que estar reelaborando frente a cada escenario. El compromiso está en que, si nos asumimos en esta forma de conducirnos, estamos exigidos por cierta preocupación por los demás, y en el cómo estos se piensan y se conducen frente al vacío, ponernos en juego tiene como responsabilidad incitar –no convencer, no imponer-, sugerir a los otros, a que no se dejen gobernar por el azar disfrazado de orden moral y se pongan en juego también.

Podemos sugerir la posibilidad de que se constituya como un relato de lo pedagógico en cuanto pensemos a la pedagogía cercana a lo que se ha llamado psicagogía. No hay que caer en el error de que estamos pensando en una pedagogía mesiánica y liberadora o todopoderosa, que es capaz de llevar a todos la verdad y la luz, hablamos en realidad de una pedagogía que busca formas de construcción de lo político y por ello su preocupación por lo ético, esta pedagogía no piensa que puede liberar a las personas, sino que se da entre sujetos libres y donde cada uno es responsable del ejercicio de su libertad. Un pedagogo que se enfrenta a la posibilidad de crearse formas de vida que no se circunscriben a lo impuesto por su tiempo histórico y busca crear espacios para que aquellos que lo deseen puedan hacerlo también. Por ello de acuerdo con Onfray el filósofo cínico es el primero en ejercitar este tipo de ética: “El cínico se esfuerza por construir una manera diferente de ser en el mundo y subvierte la retórica clásica que invita a someter la singularidad a la ley y a los principios de lo universal.”¹³⁴ Estamos pensando que en este sentido de pedagogía el pedagogo juega a ser cínico, juega a devenir-perro.

Hablábamos hace un momento de una felicidad frágil¹³⁵, la cual sea a lo mejor inexistente y seguramente inalcanzable, que en dado caso de que pudiéramos dar con ella

¹³⁴ *Ibid.*, p. 89

¹³⁵ Ese es el nombre de un libro que Todorov hizo sobre Rousseau, en el que de toda la obra del ginebrino rescata las 3 posibilidades de formación que tiene el ser humano, la lectura de ese texto es responsable de las reflexiones que presentamos a continuación, después de todo el que se acerca a la frágil felicidad es el individuo moral, el que es educado como Emilio. *Cf.*, Todorov, Tzvetan, *Frágil felicidad. Un ensayo sobre Rousseau*.

no tendría nada que ver con un rincón de descanso del cual ya no tendríamos que movernos, o con la idea de que hemos alcanzado ya la plenitud. Es tanto frágil como casi imposible por nuestra propia condición de seres humanos, nuestra propia imperfección, así como el azar como regla general del juego hacen imposible esta felicidad. Es posible de ser alcanzada solo de manera provisional, momentánea, fugaz, esto no es malo, después de todo sería insensato pensar que ser feliz es la finalidad de la vida, si así fuera se nos atravesaría la pregunta sin solución de por qué el ser humano existe de determinada manera que es imperativo que sea feliz¹³⁶. No, se trata de que el hombre es su propio fin, eliminar la idea común de felicidad y los caminos que nos han propuesto para alcanzarla, es en realidad el primer paso para el acceso a esta nueva frágil felicidad, una que depende de la ética, de una ética que se reelabora, que en cada situación es capaz de dar lectura de aquello que aumenta o disminuye nuestra energía para vivir¹³⁷, de escoger en cada situación las cosas que podrían ayudarnos una relación de independencia con nosotros mismos y rechazar aquellas que no harían más que someternos más, someternos a las cosas, a las tradiciones, a las morales, a las opiniones, y que no nos dejan espacio para vivirnos.

Si hemos dicho que cuando hacemos que de un objeto acontezca algo que no está previsto en su lógica interior ni en la lógica del capital, es hacer que acontezca como un juguete, la ética lúdica nos pone en situación de un devenir-juguete. No se trata del ser humano ni se trata del juguete, se trata del estar siendo que está en medio del uno y del otro, se trata no llegar a ser porque en realidad no hay destino al cual llegar, sino en tanto que somos nuestro propio fin y fundamento, hay que estarnos reelaborando, frente al acontecimiento de la vida no nos queda otra posibilidad más que jugar, más que devenir-juguete.¹³⁸

¹³⁶ Deleuze, Gilles, *La filosofía crítica de Kant*, pp. 124-125.

¹³⁷ “El esfuerzo de la razón será típicamente un esfuerzo por seleccionar en las situaciones aquello que es capaz de darme lo que Spinoza llama ‘alegría’ y eliminar aquello que es capaz de darme ‘tristeza’. O bien, seleccionar lo que es capaz de darme independencia y eliminar lo que es capaz de darme dependencia. Y bien, es palabra por palabra lo que Rousseau llamaba ‘materialismo del sabio o moral sensitiva’. Eso es la ética.”. Cf., Deleuze, Gilles, *Curso sobre Rousseau*, p. 77.

¹³⁸ En la película “Amanda” de Mikhaël Hers (Francia, 2018) la niña homónima que hace de coprotagonista de su tío David ha perdido a su madre en un atentado terrorista, en una de

En esto el niño tiene una increíble ventaja sobre el hombre adulto, el niño aún se encuentra en posibilidad de vivirse en tanto espontaneidad, no encuentra diferencia entre lo que es y todo lo que puede ser, se atreve a probar con el cuerpo cosas que el adulto se prohíbe. El niño se vive en el constante devenir-juguete de su propio juego. Está abierto a todas las posibles reglas y se atreve a romperlas. Sabe colocarse de manera distinta ante cada escenario. Se habla constantemente de la relación entre el pedagogo y el niño, tal vez tendríamos que pensar esta relación en nuevos términos, donde no sea el pedagogo el que enseñe a los niños, sino donde sea capaz de aprender de los niños este arte de devenir-juguete y él mismo sea capaz de devenir-niño, que siguiendo a Deleuze pondría a los niños en un devenir-pedagogo. Al mismo tiempo, en tanto que el niño se va convirtiendo en la entidad estable adulto, ¿cómo hacer para que en este tránsito no olvide cómo seguir jugando? Tal vez es algo que tendrá que volver a aprender para jugarse de otra manera.

Apostamos, pues, por un sentido de pedagogía donde las personas asumen el riesgo de construir espacios de convivencia donde surjan posibilidades no pensadas. Pensar que la pedagogía debe buscar sólo las maneras más eficientes de lograr en las personas las imágenes ya pensadas de humanidad la convierte en lugar de sometimiento y agenciamiento, pero si pensamos que los espacios, así como las personas se tendrán que estar reelaborando en sus sentidos, lo mismo tendrá que hacer la pedagogía. Hay pues un devenir-pedagogo que se aleja de la imagen del profesional de la pedagogía que tienen como ideal las escuelas y las instituciones en general, es el que reconoce que no hay un solo sentido de ser pedagogo y que además duda de aquel que se muestra como obvio y absoluto. Este devenir-pedagogo no crea escuela ni es un modelo que hay que seguir, sirve

las últimas escenas la pequeña se encuentra observando un partido de tenis en Wimbledon. Uno de los tenistas se encuentra muy cercano a perder el encuentro, a lo que Amanda dice “*Elvis has left the building*”, frase que le enseñó su fallecida madre y que significa que ya no hay esperanza, que ya no hay nada más que hacer salvo retirarse. Su tío le comenta que eso no es cierto, que siempre hay que seguir jugando, hasta que no termine el juego algo se puede hacer. Consideramos que esta es la forma en la que el juego nos permite reelaborarnos frente al acontecimiento y la tragedia, no se trata de que haya la esperanza del más allá, sino de disfrutar el juego en tanto esta aún no termina, porque muy seguramente más allá del juego no hay nada más.

como imagen de diferencia. Pero claro podríamos crear una historia del devenir-pedagogo, de sujetos que, en resistencia, con lectura del mundo, con la fuerza de una vida, vieron que someter a las personas al control de los discursos no era la única posibilidad de vida. Así lo señala Zambrano: “Al penetrar la memoria de los pedagogos podremos descubrir la grandeza del espíritu. Así, pues, un pedagogo es un sujeto que sabe encontrar en el pasado de los otros -pedagogos- la virtud de una vida, la lucha por un ideal, el poder de lo humano.”¹³⁹ Creemos que el trabajo pedagógico se hace primero y primordialmente sobre uno mismo, sobre nuestra formación, aunque esto nos exige una forma de relación y la construcción de un espacio para la relación con otros.

Esta imagen de la pedagogía tiene pocas esperanzas frente al presente que estamos viviendo y del que hemos dado cuenta en el primer capítulo. Hoy en día estamos viviendo de manera más fuerte y cercana la imposibilidad de vivir con el otro. Las formas de exterminación de lo otro no se da ya solo por parte de los Estados como sucede hoy en día en Medio Oriente y otras partes del mundo, la realidad asfixiante de la que hablamos ha terminado por hacer que los espacios de lo cotidiano también espacios insoportables y frente a los cuales las personas se revelan y los destruyen. Se trata también de que nosotros nos hemos encargado de que esos espacios sean insufribles para otros, por eso no podemos incitar a los otros a que se conduzcan de la manera en que nosotros lo sugerimos. En este capítulo sólo intentamos mostrar la manera en la que nosotros mismos nos conducimos frente al acontecimiento ultraviolento al que nos ha llevado el presente, atrevernos a jugar es la forma en la que nosotros mismos decidimos serle fiel al acontecimiento.

¹³⁹ Zambrano, Armando. *Pedagogía y narración escolar. El declive de los conceptos*, p. 156

3. Del Homo Ludens al Hombre que juega

Vosotros me decís: <<la vida es difícil de llevar>>. Mas ¿para qué tendríais vuestro orgullo por las mañanas y vuestra resignación por las tardes? La vida es difícil de llevar: ¿no me os pongáis tan delicados! Todos nosotros somos guapos, borricos y pollinas de carga.

Nietzsche¹⁴⁰

Preámbulo

Con la que crítica que el acontecimiento, y en específico el juego mismo como una forma de acontecimiento, nos permitió hacerle a la ludificación y a la performantividad, se abre ahora ante nosotros una visión mucho más amplia del juego, en esta abertura es posible considerar ahora al juego como experiencia estética, ya que ahora sabemos que el juego no es sólo aquello que se nos presenta en la experiencia y que es legitimado por la cultura. Sabemos ahora que el juego se ofrece como una forma de resistencia frente a lo dominante y asfixiante que es el presente en el que vivimos.

Hemos separado al juego como acontecimiento y como experiencia estética por fines puramente expositivos, pero en realidad, la experiencia estética también se sucede como un acontecimiento que rompe con la lógica del tiempo y que no puede ser prevista. Incluso se puede decir que es en la experiencia estética donde mayor fuerza y amplitud adquiere el acontecimiento del juego. Aclarar esto es la primera tarea que tendremos que cumplir en este capítulo. Desde ahí nos impulsaremos a las construcciones más ambiciosas y aún más radicales del juego, hasta llegar a pensarlo como un fundamento de la vida cultural, como una fuerza de la cual nos podemos valer para enfrentarnos a ese mismo tiempo y formarnos a nosotros mismos. Desde lo cual podemos enlazar a su vez, un nuevo horizonte de lo pedagógico en donde el juego no es una exterioridad respecto a la pedagogía, sino que el juego mismo es el movimiento por el cuál nosotros mismos, decidimos hacer de la humanidad nuestra propia obra.

¹⁴⁰ Nietzsche, F., *Óp. Cit.*, p. 89

3.1 Juego, móvil de la existencia

Cuando Gadamer habla del elemento lúdico del arte señala una serie de elementos que constituyen al juego. Primero que nada, todo juego implica siempre un movimiento de ir y venir donde constantemente algo se está desplazando hacia ciertos puntos, hay una repetición de los puntos a los cuáles se dirige, a los cuáles siempre tiende pero en los cuales nunca se establece (como cuando se salta la cuerda o se pasa una pelota, o como en un juego de luces), sino que – y esto es el segundo elemento que constituye al juego- el movimiento es automovimiento, como característica de todo lo que está vivo, es un movimiento referido a sí mismo, estos dos elementos se refieren al juego tal como puede ser encontrado y experimentado en la naturaleza, pero lo que distingue al juego en lo humano es el elemento de la razón: “lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón.”¹⁴¹ Ésta nos permite dar orden y reglas al juego de tal manera que pareciera tener fines, pero no es así, de hecho en relación al juego, la razón se burla de su carácter instrumental y teleológico, ya que actúa y motiva al juego de manera que se racionaliza pero sin tender a ningún fin, como automovimiento se permite dar lugar a una racionalidad libre, para constituirse un conjunto de reglas que no hacen otra cosa más que constituir el ser del juego, ya que cada juego específico contiene un número de reglas específicas que no comparte con otro y, que le dan su particularidad y sin las cuáles no existiría¹⁴². Aunque las reglas y opciones del juego estén ya dispuestas, no están ahí para permitir la sola reproducción de lo que se encuentra al interior del juego, sino que en ellas mismas está también la posibilidad de que acontezca la creación¹⁴³. Uno aparenta tener fines dentro del juego como llegar a la meta, obtener el premio, ser quien más aguanta, hacer el mayor número de repeticiones, pero en realidad lo que importa es el juego en sí mismo, los fines son ficticios y en realidad no importa mucho, se logre o no el fin, el juego continúa y se repite. Las reglas sirven para inaugurar el juego, pero una vez que éste

¹⁴¹ Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*, p. 67

¹⁴² “Las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego.”. Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método I*, p. 150.

¹⁴³ Benjamin, Walter, *Imágenes que piensan*, p. 185.

se pone en marcha puede irse mucho más allá de lo previsto, incluso hasta traicionar o cambiar de reglas.

El juego (así como al símbolo y la fiesta) es un elemento que permite explicar al arte en una época donde se le empieza a exigir que se fundamente, es decir, que de razón del por qué y para qué existe, las relaciones que se establecen entre juego y arte son variadas además tienen múltiples dimensiones. Al menos debemos considerar tres sentidos: en un primer momento, juego es jugar-con, todo juego no sólo consiste en aquel o aquellos que lo están jugando, sino que hace partícipes a aquellos que lo observan, ellos también se ponen en movimiento y experimentan también toda suerte de sensaciones que posibilite el juego¹⁴⁴. De la misma manera, toda obra de arte exige este jugar-con, donde el público es también parte de la obra, y lo es porque la interpreta, dice algo de ella, experimenta algo, pero esto es posible gracias sólo a un segundo sentido de juego en relación con el arte donde juego es también una forma del espacio ya que: “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar.”¹⁴⁵ Es que en realidad toda obra de arte se nos presenta como inacabada, y es porque le falta el elemento que le añade el receptor, el elemento de su interpretación. Esto es un espacio de juego, porque es un espacio donde frente lo aparentemente dado podemos crear algo y recrearnos al mismo tiempo, son conocidos los casos de aquellas canciones, películas y obras de teatro, cuyas historias que narran cobran una significación distinta leídas a la luz de nuestras propias experiencias de vida, y aquello que tenía la intención de alegrar o entristecer puede terminar por tener un resultado totalmente contrario en algunas personas.

El jugar-con es posible gracias a que hay un espacio de juego, donde se interpreta y se significa la obra de arte gracias al juego libre (tercer sentido), este jugar libre es percibir la obra, es la reflexión, el trabajo que se hace para que nuestra orientación frente a la vida cambie después de experimentar la obra de arte como identidad hermenéutica. Esta experiencia estética se da allí donde sin esperarlo -como acontecimiento- nos dejamos

¹⁴⁴ Así se narra incluso de un juego de ajedrez: “A nuestra ignorancia se agregaba paulatinamente una *fatiga paralizante* debida sobre todo a los interminables intervalos de reflexión de Czentovic, pausas que empezaban ahora a irritar también visiblemente a nuestro amigo.” (Las cursivas son mías) Zweig, Stefan, *Novela de ajedrez*, p. 83.

¹⁴⁵ Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*, pp. 73-74.

atrapar, absorber, seducir por algo, sin importar lo que esté sucediendo a nuestro alrededor, la circunstancia por la que estemos pasando, el mundo queda suspendido por un momento, y solo quedamos nosotros frente a aquello que nos ha absorbido, en ese momento también descubrimos o pensamos algo de nosotros mismos, o bien podría no pasar nada, podría ser sólo un escapar de lo ajetreado y asfixiante de la realidad, que no pase nada tampoco es algo grave. Determinar que en la experiencia estética siempre debe pasar algo, y determinar que siempre debe suceder algo que trastoque el ser del experimentador, implica sustraerle su carácter de acontecimiento y querer determinar las transformaciones que puede sufrir el sujeto frente a las distintas obras de arte. Sobre todo, donde cada vez son menos posibles estos espacios y posibilidades de dejarnos atrapar, pasa lo mismo que señalamos con el aburrimiento profundo en el primer capítulo, se les elimina porque son posibilidades que ponen en tensión y en cuestión al propio sujeto. Hoy en día todo contemplar y dejarse seducir quedan suplantados por las imágenes y videos de Facebook, donde no es posible ninguna experiencia estética.

Mientras que en este nuevo sentido del juego que llamaremos el juego como experiencia estética, el movimiento de ir y venir como automovimiento no tiene otro fin más que el movimiento mismo, en la ludificación el movimiento está determinado por algo exterior (modificación de conductas, reproducción de contenidos, adquisición de competencias, explotación de emociones) al movimiento mismo, por ello, la ludificación carece de la razón libre de toda instrumentalidad, es de hecho su antítesis, es el extremo sometimiento a la razón instrumental, los fines, movimientos y reglas de este tipo de juego están determinados por la performatividad. Mientras en este tipo de juego las tareas tienen que ser cumplidas para conseguir los objetivos propuestos de control y modificación conductual, en el juego como experiencia estética se asignan tareas, sí, pero no están ahí para ser cumplidas al pie de la letra como si de leyes se tratara, sino que consisten que le dan ser y configuración al juego mismo. Pero como configuración inicial que se ve transformada por el acontecimiento al interior del juego mismo. Lo que queremos decir, es que en el juego no hay leyes trascendentes que estén por encima de todo tiempo y espacio, y que sean siempre iguales; sino que en el juego sólo hay reglas inmanentes a cada juego, que cambian constantemente y que pueden ser modificadas por los jugadores.

La relación entre juego y arte para Gadamer no se agota en que el juego es una manera de comprenderlo con los tres elementos del jugar-con, espacio de juego y juego libre, sino que la obra de arte es en sí misma es juego. En los juegos siempre aparece el elemento de la representación, ya sea porque los elementos con que se juega o los juguetes representan algo más que el objeto mismo que se utiliza -idea en la que ya nos sumergimos en el desarrollo de los juguetes- ya sea porque el jugador está representando un papel o una función, se es la madre que cuida a las muñecas, se es el mejor portero del mundo, se es el personaje del videojuego. Por ello la cercanía entre el juego y la obra teatral¹⁴⁶, porque en el teatro también se hace una representación, se vuelve a presentar algo, representar significa también crear algo, realizar algo dentro del espacio de juego creado¹⁴⁷. El juego y el teatro son una representación del juego mismo, es decir, del automovimiento que escapa a fines, de un espacio y una racionalidad que escapan a la realidad, que establece una íntima relación con el espectador en el jugar-con. Es, además, representación de los actores o jugadores, donde ellos deciden presentarse como algo más, una representación donde no se intenta ocultar algo para que sea adivinado sino se trata de convertirse solamente en el papel representado¹⁴⁸.

Es por eso por lo que el juego en sí mismo es una realidad que supera al jugador o actor mismo, porque en él la representación está jugando no sólo el jugador sino el juego del arte lo está jugando a él, y los espectadores son partícipes también de la totalidad del juego de la representación. En el arte el juego se transforma en una construcción¹⁴⁹. La transformación implica que algo se ha convertido en otra cosa completamente distinta a lo que era, pero que esto en lo que se transforma es más cercano a su verdadero Ser¹⁵⁰. Que se transforme en una construcción implica que el juego desarrolla en sí mismo un mundo que

¹⁴⁶ La cercanía es más evidente en alemán, la palabra que designa a la actuación teatral es Schauspiel, un actor es un Schauspieler, la raíz Spiel tiene como significado del alemán al español la palabra juego.

¹⁴⁷ “Representar significa también realizar, actuar dentro de ese universo específico y limitado en el tiempo que el mismo juego crea.” Huizinga, Johan, *De lo lúdico y lo serio*, p. 24

¹⁴⁸ Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método I*, p. 158.

¹⁴⁹ La palabra en alemán es Gebilde que también puede ser traducida como configuración.

¹⁵⁰ *Idem*

no necesita rendir cuentas a la realidad, con su propio orden y sentido, como si fuera una copia de la misma. El juego construye un espacio que tiene su propio sentido, que tiene su energía, sus móviles y sus propios fines. Cuando se dice que el juego se transforma en su verdadero ser, verdadero no significa en el sentido cientificista del término el absoluto cierre incuestionable, sino que lo verdadero implica un desocultar la esencia, que en este caso permite al juego transformarse en un todo significativo.

El sentido de lo verdadero está en relación con un conocer algo y en ese movimiento conocer algo de nosotros mismos. “Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, aquello hacia lo que uno se polariza en ella, es más bien en qué medida es verdadera, esto es, hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo.”¹⁵¹. Cuando conocemos algo y lo reconocemos en la obra de arte, ello nos permite extraer ese conocimiento fuera de las condiciones azarosas en que lo conocimos por primera vez, en el reconocer precisamente identificamos algo que no ha cambiado de aquella vez en que se le conoció y por ello damos un paso más cerca del desocultar de la esencia. La obra de arte existe gracias sólo a la representación y, por lo tanto, al juego. Es gracias sólo a la representación del artista y a la representación del espectador que puede existir, la obra de arte no aparece como una cosa en sí que se manifiesta de maneras incorrectas por culpa de las representaciones, sino que es sólo gracias a las mediaciones del juego, jugador y espectador que puede manifestar su verdadero ser, no se trata de llevarlas a su mejor y pura manifestación ya que eso no existe, sino que es en la medida en que creamos mundo en la obra de arte y nos creamos en ella que manifiesta su verdadero ser. Es decir, la obra de arte en sí, ajena a todo fenómeno y a toda representación no existe, sino que sólo existe gracias a la representación tanto del artista como del espectador, por ello no es posible llegar a decir que hay verdades y falsas obras de arte o correctas e incorrectas formas de interpretarla. Ni las obras de arte, ni sus interpretaciones existen como noumenos, sólo como fenómenos, no existen independientemente de los artistas y los espectadores, sino que existen sólo gracias a ellos.

El mundo en el que vivimos nos ofrece dos problemas con relación a esto, aunque ambos son problemas en la forma en la que nos relacionamos con el arte. Por una parte, la imposición de interpretaciones de las obras de arte con un sentido ideológico, como si toda

¹⁵¹ *Id.*

obra nos ofreciera un único sentido que todos deben captar como verdad. Aunado al hecho a que hoy en día el arte es visto sólo como propaganda o como consumo. En ninguno de los dos casos se hace posible ya el interpretar e interpretarnos en la obra de arte. No sabemos leer las imágenes y los discursos, y esto no es sólo culpa de que los sistemas escolares en los que nos movemos no haya ninguna intención de que seamos críticos con las imágenes que llegan a nosotros, sino que también es cierto que a los sujetos no les interesa. De una u otra manera el juego creativo del arte, de crear y crearse, queda eliminado.

Esto es una diferencia respecto a Makarenko y lo que de él decíamos en el capítulo anterior, pues para él, allí donde el niño sólo miraba, no podía haber juego. Por otra parte, el juego como experiencia estética es algo que escapa al desempeño de toda actividad, al menos en lo que en nuestro marco reconocemos como un hacer algo. El movimiento del juego es también el movimiento de las representaciones, pero es también el movimiento del sentido vital del que tiene la experiencia estética¹⁵². Si hay algo en la experiencia estética que permite al que observa conocer algo y reconocerlo y, en ese movimiento reconocer algo de sí mismo que le transforma, que lo convierte en algo más que le desoculta un poco más su verdadero ser, si interpreta en la obra algo más, ahí se está jugando, se está formando parte del juego constitutivo del ser del arte, está moviéndose en el espacio de juego que hay que rellenar y que le permite reconocerse y decir algo más.

En otro sentido es también una distancia respecto a la ludificación, ya que la transformación del sujeto escapa al control de otros en el juego como experiencia estética, mientras que el juego como performatividad depende exclusivamente de la consecución del control de lo que los sujetos piensan y sienten. La experiencia estética depende de que la obra de arte encuentre una superficie de refracción en el sujeto y que también puede vivirlo en el cuerpo y su forma de relación con el mismo, y esto no puede ser previsto. La experiencia estética sólo es posible ahí donde nos dejamos superar por lo otro y desvanecemos la diferencia entre sujeto y objeto.¹⁵³ Mientras en la ludificación se trata de convertir al sujeto en una identidad estable que cumpla las funciones asignadas en la lógica del mercado, en el juego como experiencia estética se trata de que el jugador utilice su

¹⁵² “Por el contrario la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta.” *Ibidem*, p. 145

¹⁵³ Holzapfel, Cristobal, *Crítica de la razón lúdica*, p. 68

percepción donde: "...la percepción ya no se pone en relación con la vida pragmática en la cual funciona, sino que se da y se expone en su propio significado."¹⁵⁴. Se trata de un tomar algo como verdadero¹⁵⁵, una vez más con el sentido de lo verdadero que hemos propuesto.

Aquí como podemos ver no hay ninguna referencia a que el juego sea una actividad solamente de los niños, sino del Ser, tampoco hay referencia alguna al trabajo ni como dualidad ni como oposición, ni siquiera en su relación con el rito, aunque sí hay cierta relación con el acto de culto en tanto que es también representación de la que el espectador es partícipe. Esto es prueba de la amplitud que adquiere el juego en la transformación que le reconoce Gadamer, se acerca más a su ser en su relación con la experiencia estética, las modificaciones que constantemente sufre tendrían que ver con su carácter histórico y temporal¹⁵⁶. Como hilo conductor de la experiencia estética el juego alcanza una amplitud que no había conocido en ninguna de las posibilidades de juego presentadas al inicio del trabajo, pues se refiere a la totalidad de la existencia. A eso se refiere su transformación en construcción, a que ya no depende aquí de un elemento externo como es una edad específica o como lo es el trabajo, sino que por sí solo abarca al sujeto en su totalidad, pues es el sujeto mismo el que se pone en juego, el que se vierte a pensarse respecto de la obra de arte, de la misma manera que se interpreta a ésta se puede interpretar el mundo, se puede interpretar la propia vida, es a sí mismo a quien se reconoce en la experiencia estética, son las reglas del juego de la vida las que se interpretan, son las escenas del mundo las que se representan. La experiencia estética nos permite pensar la obra de arte no como algo externo a nosotros, sino leemos en las situaciones y experiencias que nos propone, vemos y pensamos a nosotros mismos, respecto a lo que hemos vivido o podríamos vivir, nos saca de lo inmediato y del dominio de lo empírico, nos permite reelaborarnos. La obra de arte también tiene como fin "cocinar"¹⁵⁷ las experiencias de vida para no comerlas crudas como cuando las vivimos, es decir, las prepara, las hace más agradables y digeribles, las hace

¹⁵⁴ Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*, p. 78

¹⁵⁵ En alemán percepción se traduce como Wahrnehmen, que se puede separar como Wahr (Verdad) y nehmen (tomar)

¹⁵⁶ "Un ente que sólo es en cuanto que es siempre distinto es un ente temporal en un sentido radical: tiene su ser en su devenir." Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método I*, p. 167.

¹⁵⁷ La expresión es de Benjamin. Cfr. Benjamin, Walter, *Imágenes que piensan*, p. 190.

posible de ser saboreadas, nos pone en un vivir seguro y exquisito, con un riesgo reducido, pero vivir, al fin y al cabo.

Para responder más ampliamente la forma en la que el arte, el arte como juego, permiten comprender la existencia del ser humano, y aún más, nos permite pensar en su formación, nos apoyaremos en Schiller quien además nos permite considerar no sólo al espectador, sino también al artista como jugador¹⁵⁸. Este pensador alemán parte de la idea – un tanto parecida a la que hemos querido esbozar a lo largo del texto- de que el mundo de los objetos (para Schiller es el mundo de la materia) somete a las otras esferas de la vida, para él en específico somete al espíritu y por ende, al arte: “El provecho es el gran ídolo de nuestra época, al que se someten todas las fuerzas y rinden tributo todos los talentos.”¹⁵⁹ Esta crítica de lo útil como lógica de los objetos no se identifica con la que hicimos en el capítulo anterior. Aquí no se trata de la profanación y tampoco denuncia lo útil para declarar que todo uso es posible y válido, como lo hicimos nosotros. Simplemente Schiller reconoce que hay un orden de mayor jerarquía que el de las cosas y un criterio más alto que la utilidad, estos criterios son el del espíritu y el de la razón, que son los que intentará recuperar.

Uno de los problemas que le preocupa es el de la libertad de acción y pensamiento del ser humano ya que ésta debe ser estética antes que política porque le interesa más el hombre individual antes que el ciudadano, la libertad que el hombre debe conquistar recae en que por medio de la razón se puede alejar de los designios de la Naturaleza y en lugar de quedar sometido a la ley física se impone la necesidad moral. La cuestión es que Schiller no reniega de la cuestión natural como de alguna manera lo hemos hecho nosotros en el capítulo anterior, sino que expresa que lo humano no es aquello que se deslinda de la naturaleza, sino aquello que logra reconciliarse con ella. No se trata del dominio de la técnica y de la industria. Cuando uno domina la naturaleza por la razón, la orienta de

¹⁵⁸ Al respecto de la experiencia del propio artista Borges en uno de sus personajes nos dice: “ ‘Yo reivindico para esa obra’, le oí decir, ‘los rasgos esenciales de todo juego: la simetría, las leyes arbitrarias, el tedio.’” Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, p. 81. Que en realidad pareciera más que hace un símil entre las características que ambas compartirían que efectivamente el artista pensarse como un jugador.

¹⁵⁹ Schiller, Friedrich, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, p. 117, Primera Carta.

acuerdo con los fines morales. Por naturaleza el hombre fue empujado al Estado, al deseo sexual, al trabajo, sólo por medio de la razón y la estética el ser humano puede impedirse ser dominado por estas necesidades, y orientarlas hacia el Estado de libertad, hacia el erotismo, hacia el trabajo no enajenante. Esto es posible cuando el ser humano en lugar de renegar de sus condiciones naturales las afirma y las acepta, pero no como determinantes, sino como posibilidades. Las orienta para que le permitan vivir consigo mismo y con los otros, para que no le impidan la posibilidad de la decisión ética, les da cause y salida, pero en las condiciones en que él mismo lo elige. No hay aquí ya la idea del vacío, la razón permite al ser humano reconciliarse con su Naturaleza y ponerse a sí mismo sus fines.

Todo aquello que el hombre haga pero que no sea fruto de la razón es una actividad aún no terminada, mientras eso continúe así se sigue moviendo en el estado natural que se mueve por fuerzas y no por leyes. Entonces parece ser que el hombre se encuentra entre dos extremos radicalmente opuestos, su condición natural y su condición moral¹⁶⁰, la primera de fuerzas, la segunda de leyes. El carácter estético es el que consigue mediar entre ambas condiciones, hace que la primera se aleje de lo inmediato y que la segunda se vuelva más real puesto que su carácter es puramente ideal¹⁶¹. El carácter estético permite que lo natural que hay en el ser humano se acerque y relacione con las leyes morales al mismo tiempo que lo moral tenga impacto sobre las cosas reales e inmediatas. En otras palabras, sirve para que podamos orientar nuestra naturaleza originalmente egoísta hacia fines más superiores, pero también, para que nuestra moralidad legisle incluso sobre las situaciones reales concretas que vivimos. Si se quiere ver así, las condiciones en las que se encuentra el ser humano en la naturaleza sirven como un conjunto de reglas iniciales del juego, pero no lo determinan en su contenido.

Señala Schiller¹⁶² que hay dos formas en las que se puede buscar que el hombre en el tiempo (o el hombre del presente en términos coloquiales) coincida con el hombre ideal: una es que el Estado busque anular la individualidad de cada uno con la idea de hacerlos a todos de acuerdo con la imagen ideal como modelo a alcanzar, o; cada ser humano debe

¹⁶⁰ Entendemos por moral en el desarrollo de este apartado a todo aquello que permite al hombre establecer la posibilidad de vivir en sociedades.

¹⁶¹ Schiller, Friedrich, *Op. Cit.*, p. 62

¹⁶² *Ibidem*, Cuarta Carta.

buscar por sí mismo la manera de acercarse a dicho ideal. Por lo que hemos ido exponiendo a lo largo de todo el trabajo podemos ver que nuestras sociedades han seguido de manera perversa y sistemática el primer camino. Puesto que esto significa, como señalamos en el capítulo anterior, ritualizar todos los nuevos significantes inestables para que ninguno difiera, pero debemos puntualizar estando de acuerdo con Schiller en que todo Estado que busca sólo uniformar a todos los habitantes sin respetar la tendencia natural humana a la variedad, es en realidad un Estado deficiente. Se trata, pues, sí de buscar por medio de la razón las leyes que garanticen la mejor convivencia y los mejores fines colectivos, pero sin abandonar ni someter la dimensión particular de cada persona, se busca lo colectivo, pero sin destruir lo individual.

Pues sólo aquellos seres humanos que pueden vivir respecto a su particularidad buscarán salvaguardar la colectividad, porque lo colectivo no debe ser una imagen absoluta e impuesta, sino la manifestación de todas las particularidades, que, gracias a la razón, son al mismo tiempo expresión de lo objetivo y lo subjetivo, de lo universal y lo particular, lo natural y lo moral. El sujeto en posibilidad de vivir su particularidad adquiere la responsabilidad de salvaguardar su espacio y el espacio donde otras personas y otros cuerpos pueden también manifestar su singularidad. Y en caso de que dicho espacio no existiese, tendría entonces que buscar las posibilidades de crearlo, dado que lo humano no puede ser definido por las individualidades, sino por la tendencia a lo diverso. Cuando estas dos dimensiones se oponen lo único que encontramos es un Estado que incesantemente activa ejercicios de violencia y destrucción sistemática contra todo tipo de individualidad que se oponga a la imagen colectiva ideal que se ha instaurado como norma absoluta, y en oposición hombres salvajes que reniegan de toda cultura y todo Estado. Los hombres libres –señala Schiller y podemos identificar ahí cierta influencia de Rousseau- se sujetan a la ley moral, sí, pero lo hacen por decisión.

Le negación de la singularidad de cada ser humano, le impide al ser humano reconciliar sus dos dimensiones y, en consecuencia, se ve obstaculizado de actuar de manera adecuada con respecto a su potencialidad, pues se encuentra constantemente en la disyuntiva de no tener ninguna sensibilidad respecto a lo humano (en lo universal) o el quedar atrapado en la necesidad de lo inmediato (en lo particular). El ser humano se encuentra entonces fragmentado. Pero respecto a lo cual no debemos caer de inmediato en

la falsa idea de que esto es necesariamente negativo, Schiller mismo¹⁶³ considera que gracias a esta división del ser humano es que progresa su historia. Sin embargo, ello no debe distraernos del hecho de que el ser humano sólo puede rastrear su finalidad universal conciliando ambas dimensiones gracias al estado estético. El camino natural y el moral, son medios para que la humanidad progrese, pero no son el fin de la humanidad misma.

¿Cómo llegar a este estado? Dado que por la ética no puede ser ya que nos encontramos divididos interiormente, y por la política tampoco, pues el Estado se encuentra corrompido. Es lo que Schiller llama el arte bello, de hecho, el que hará más noble nuestro ser. Pues, aunque el arte y el artista sean de una época específica, eso no los obliga a reproducir sus ideales, sino que están en posibilidad de pensarse frente a otras épocas y otras formas de vida, para reformar y repensar aquella en la que ellos se encuentran inmersos. Para ello, es necesario escapar de las constricciones de lo inmediato, y buscar la síntesis entre lo condicionado por la naturaleza y lo necesario del ideal¹⁶⁴. Y esto último es sólo posible gracias al juego libre de la imaginación. El artista tiene la obligación de que, si en su época algo se encuentra corrupto, debe voltear hacia el pasado y buscar en épocas más virtuosas que la suya, las respuestas a las problemáticas que su tiempo está viviendo.

Como veremos a continuación el artista que se conduce de esta manera tiene una labor titánica, revolucionaria, en tanto que busca transformar el estado de cosas, y pedagógica, en tanto que está preocupada por la formación de los sujetos. Pues debe intentar derribar las costumbres e ideas de su época que impiden el desarrollo estético del ser humano, aunque con ello seguramente se ganará el desprecio de los otros, aunque mucho de lo que haga será en vano, es un trabajo que se exige a sí mismo. Pensemos en los saberes pedagógicos que son hijos de nuestra época y por ello tienen mayor reconocimiento, un pedagogo que se niegue a reconocer las competencias, las inteligencias múltiples, las neurociencias, será tachado de enemigo del progreso educativo, de anticuado. Pero si este pedagogo ha reconocido que estos saberes perpetúan la imagen del Estado que elimina las particularidades en beneficio de una particularidad perversa que se asume como universal, si ve en ellos la reproducción del Estado pastoral, y que termina por cercenar el

¹⁶³ *Ibíd.*, Sexta Carta.

¹⁶⁴ *Ibíd.*, Novena Carta.

espíritu humano, sabe que debe criticar estos saberes, aunque su recompensa sean la censura y la soledad.

En cada uno de nosotros convive tanto la persona como el estado, la persona es lo que permanece siempre igual y el estado es a su vez lo que siempre está cambiando, pero sin alterar lo que la persona es. La persona no depende del estado, es su propio fundamento y es lo que nos da acceso a la libertad. El estado, al ser cambiante, no puede depender de algo estático como lo es la persona, sino que su condición es el tiempo¹⁶⁵. El ser humano se encuentra en el tiempo y, por lo tanto, está en devenir, su labor es la de permanecer él mismo mientras está en constante cambio, el ser humano tiene como cierta esencialidad precisamente poder cambiar su estado en el flujo del tiempo sin dejar de ser humano como personalidad.

La tarea humana implica permanecer y fluir al mismo tiempo, en transformar lo exterior manifestando su espíritu, y en dejarse transformar por lo externo para no permanecer siempre igual. En este sentido Schiller se adelanta a aquellos teóricos posteriores que admiten que no hay esencia humana, sino que su naturaleza es la de ser histórico, lo que implica que cualquier tipo de esencialidad que se quiera ver como inherente al ser humano es puramente contingente. Problema que a lo largo de la historia han desarrollado ciertas singularidades perversas que se admiten como únicas o superiores y que se apoyan de ello para erradicar a las diferencias. Mismo problema que encontramos ya con relación al acontecimiento, pues cuando la cultura como estructura en el Estado en el que se encuentra se admite como única y absoluta está negando la historicidad de lo humano. Es la condición de estado y personalidad la que permite a la cultura jugar para admitir nuevos elementos. No hay un sentido absoluto de lo humano ni de la cultura, sino que, en la dialéctica entre juego y rito, se van reelaborando a través de la historia. Entre el estado y la persona el ser humano se mueve a la vez entre dos impulsos, veamos a continuación sus características.

El impulso sensible¹⁶⁶ es aquel por el cual el ser humano manifiesta sobre el mundo su propia existencia física, este impulso responde sólo al estado del ser humano. Pero cuando se deja llevar por este impulso excluye las otras posibilidades de acción y asume

¹⁶⁵ *Ibid.*, Undécima Carta.

¹⁶⁶ *Ibid.*, Duodécima Carta

que está ejecutando la única posible, la más deseable, la mejor, cuando el ser humano se deja dominar por este impulso, no respeta su naturaleza doble, porque confunde lo fugaz con lo inmóvil, y confunde el estado con la persona, así que se encierra a sí mismo a un solo camino.

Paralelo a este impulso corre el de lo formal, este es por el cual el ser humano busca encontrar y afirmar lo que su persona es a pesar de todos los cambios. Este impulso busca ordenar leyes que permanezcan siempre iguales, busca la idea de lo verdadero y de lo bueno como absolutos y resistan al cambio del tiempo. Cuando hacemos esto nos alzamos sobre nuestras limitaciones personales y nos pensamos como especie, no decidimos lo bueno para nosotros como individuales sino lo mejor para toda la humanidad. Claro es que los peligros posibles de esto no son pocos, como ya hemos mencionado un poco antes, correremos el riesgo de imponer imágenes individuales con apariencia de universales, así como de limitar la humana tendencia a la pluralidad de sentidos.

Para mediar entre ambos impulsos, para que ninguno gobierne de forma tiránica sobre el otro, es necesaria la cultura, lo que implica educar, no como adoctrinamiento sino como posibilidad de coexistencia, tanto al sentimiento como a la razón. El impulso sensible debe educarse para ser pasivo y abrirse a ser tocado por todas las experiencias del mundo y el racional debe volverse activo para volverse independiente y no quedar sometido por sus propias leyes. Es, pues, el impulso lúdico como tercer impulso el que logra que los otros dos impulsos se desarrollen sin que gobierne uno solo. Este impulso impide que nos constriñamos totalmente ya sea de forma física o moral, por lo que nos permite actuar con verdadera libertad. Permite que coexistan en torno al ser humano tanto las formas ideales del impulso formal como las puramente existentes del sensible. Ayuda a que coexista lo natural y lo moral, la ley y la necesidad, crea formas, pero vivientes, y eso es la belleza, lo que el hombre debe hacer es jugar con esa síntesis entre idea y existente. Por ello: "...sólo cuando juega es plenamente hombre."¹⁶⁷

El equilibrio es una idea que la realidad nunca podrá igualar por completo, por ello, la belleza con la que se juega no es un estado estático que se alcanza y del cual ya no hay que moverse más, sino que es en realidad una oscilación entre los dos impulsos descritos. La belleza enlaza la doble naturaleza del ser humano, pero no es en ningún caso un punto

¹⁶⁷ *Ibíd.*, Decimoquinta Carta.

intermedio. Es importante señalar esto para no caer en la falsa idea de que el estado lúdico que alcanza la belleza es un punto donde el ser humano llegaría a su mejor manifestación y perfección, y que una vez alcanzado se encuentra terminado como especie lo que implicaría el final de la historia. Por lo contrario, el impulso lúdico reconoce que lo único realmente humano es el movimiento de estarse reelaborando, lo que busca evitar es que se quede estancado en una sola imagen creyendo que esta es la más perfecta, además de evitar que ante la pura idealización de lo que debe ser nunca haga de sí mismo nada en específico. Se trata entonces de que el movimiento de lo humano es una dialéctica entre naturaleza y cultura, entre individualidad y universalidad.

En un principio el ser humano tiene ante sí infinitas posibilidades, pero conforme va desarrollando una en específico las otras se van negando o reduciendo. Lo bello según Schiller¹⁶⁸, es lo que permite al pensamiento ir dando forma o haciendo material, las ideas del hombre. El pensamiento es activo de crear ideas propias solo gracias a que primero es pasivo y recibe las impresiones del mundo. Es decir, que las ideas del ser humano no provienen de una entidad suprasensible como sería el mundo de las ideas en Platón, como si el pensamiento fuera sólo activo y propositivo, sino que primero recibe imágenes del mundo por medio de la experiencia de forma pasiva, y entonces pasa a construir ideas. De igual manera el ser humano tiene que experimentar como individuo y como especie, como ser natural y ser moral, pues sólo entonces comprende que la naturaleza lo dispuso de una manera específica, pero que lo que la humanidad es sólo depende de su propia razón y decisión. Es ahí donde surge la libertad de crearse. Cuando jugamos con lo bello asumimos que la humanidad es creación de su propia condición mixta. Jugar abre la posibilidad de la condición estética, porque para Schiller nos relacionamos estéticamente ¹⁶⁹ con algo hasta que no lo vemos sólo en su condición ya sea física, moral o lógica, sino en todas al mismo tiempo. Y, por lo tanto, se hace necesaria una educación estética porque sólo en ella podríamos dejar de formarnos como seres humanos fragmentados que eligen entre la naturaleza, la cultura y la razón, sino que serían capaces de elegir todas al mismo tiempo y reconocer que entre ellas no reina ni el caos ni la oposición.

¹⁶⁸ *Ibíd.*, Decimosexta Carta

¹⁶⁹ *Ibíd.*, p. Vigésima Carta

La búsqueda de la belleza, el paso de lo vulgar y lo inmediato hacia la realidad estética, en tanto es el paso de un estado a otro, no puede estar por lo tanto contenida ni en uno ni en otro, si fuera así bastaría con quedarse instalado en el indicado, la libertad es una condición brindada por la naturaleza misma, y por eso, el hombre tiene una inclinación por el juego, así como por el arte y los adornos¹⁷⁰. Las cosas tienen su propia realidad inaccesible para el ser humano, pero éstas tienen a la vez para él sentido y significado, éstos últimos son creación del humano mismo, es gracias al juego y su espacio que el hombre crea la cultura, pues ni él mismo ni las cosas a su alrededor, se limitan a su estatuto natural, sino que se les es creado otro.

Es de herencia kantiana¹⁷¹ la idea de Schiller de que la naturaleza en sí no puede ser conocida por el hombre, ni siquiera la propia, lo cual en lugar de dejarlo en una situación de total desamparo lo coloca en posición creadora, pues toda verdad enunciada incluso sobre sí mismo es su propia verdad, su propia construcción, y, en consecuencia, su propia responsabilidad. No hay naturaleza humana que conocer para después intentar educar de manera apropiada según los designios colocados en el ser humano. No hay un solo fin de la educación más que el de hacerse a sí mismo, no respecto a un solo camino sino respecto a la posibilidad. Aquí podemos decir entonces, que la naturaleza creó al ser humano como su propia obra de arte, como existencia física y natural, pero que le dejó un espacio de juego que es donde el ser humano está en posibilidad de crearse a sí mismo.

Para Schiller, Kant habla sólo de lo bello como subjetivo¹⁷², donde lo bello se da allí donde no se obedece a ningún deseo, donde no se responde a la moral, y donde no se tiene por meta obtener conocimientos, es decir, donde se escapa a todas las finalidades. La propuesta de Schiller es que también hay una dimensión objetiva de lo bello, cuando algo de la naturaleza se mueve con verdadera libertad irradia la idea de belleza, y eso es lo que nos permite saber que la libertad es posible. Lo bello no se manifiesta en un equilibrio de determinaciones sino más bien donde dos cosas pueden coexistir sin determinar la una a la otra, por eso el estado estético sería bello pues ni lo formal ni lo sensible se determinan.

¹⁷⁰ *Ibíd.*, p. 149

¹⁷¹ Safranski, Rüdiger, *Schiller o la invención del idealismo alemán*, p. 347

¹⁷² *Ibíd.*, p. 350

El juego es una actividad que se encuentra ya en la Naturaleza, y ese juego físico se manifiesta también en lo natural del hombre, ya sea en los movimientos de su cuerpo, ya sea en las imágenes de su imaginación, pero solo en el hombre el juego adquiere su más alta exposición, sólo en el ser humano se transforma en construcción, pues sólo el hombre puede hacer del juego una fuerza creadora de sí mismo. El juego natural es ciego, el juego del hombre se regula a sí mismo.

Jugar con lo bello del ser humano, es decir con la idea de su condición posible, es asumirnos como seres en una doble condición que se opone, no escoger una u otra, jugar es la oscilación entre un estado y el otro, y todas las oposiciones que hemos mencionado ya más de una vez. El problema es que nuestras propuestas pedagógicas y del juego, como por ejemplo la ludificación, escogen una u otra ante la disyuntiva, cuando realmente la formación de lo humano y su belleza, es sólo posible en el moverse constantemente. Todo intento de determinación en cualquier dirección es en realidad, al mismo tiempo, la negación de lo pedagógico y del juego en lo humano.

Es ahí donde se hace necesario regresar al arte¹⁷³, pues la auténtica obra de arte es la que al experimentarla nos abre a ser posibilidad de realización humana. Si con cualquier obra de arte nos sentimos más inclinados y aptos para la realización de un aspecto determinado de lo humano en detrimento de los otros, entonces no la hemos experimentado estéticamente, o al menos no de forma pura. Como bien sabemos, este tipo de experiencia sólo es posible de manera ideal, la grandeza estética de la obra de arte se manifiesta en lo mucho o poco que se acerca a ese ideal. Cuando pensamos que podemos utilizar el arte bello, así como el juego para educar¹⁷⁴ con un fin determinado, o con un contenido específico, le estamos quitando su condición estética, pues estos dos (el juego y el arte) tienen como fin potenciar lo humano como posibilidad. Darles finalidades específicas, aunque sean las más bien intencionadas en el mejor de los casos, es un intento por determinar lo humano en alguna dirección.

Muchos de los hábitos que creamos de niños y que perduran durante toda la vida los adquirimos jugando¹⁷⁵, y esto es porque es nuestra primera forma de relación el mundo, es

¹⁷³ Schiller, Friedrich, *Óp. Cit.*, p. 132

¹⁷⁴ *Ibíd.*, p. 134

¹⁷⁵ Benjamin, Walter, *La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, p. 94.

la forma en la que este mundo hostil empieza a ser elaborado como una experiencia más o menos agradable, el problema es que se está buscando manipular los juegos para fomentar determinados hábitos que pensamos deseables en los niños, como si su forma de hacer experiencia del mundo no fuera válida y sólo nuestra percepción del mundo tuviera ese honor, en ese caso no se estaría educando sino simplemente adoctrinando. Sobre todo, porque son hábitos que vistos como competencias no tienen otro horizonte de realización que el de la lógica del capital.

Si vamos a apostar por la formación estética del hombre, tiene que dirigirse de tal manera que en su existencia una persona pueda manifestar en sí misma, su individualidad a la vez de la colectividad a la que pertenece debe dejar que el mundo imprima imágenes en él, pero debe también manifestar sus propias imágenes sobre éste a su vez. Un pedagogo que se mueva en esta idea de la formación debe actuar de tal manera que el sentido y el contenido de la formación de los otros, surja de los sujetos mismos con los que se relaciona, y no del pedagogo mismo. Se dispone el juego, pero la forma en la que cada uno decide jugar emana de sí mismo. Busca la emergencia de un alma bella, que actúa como indica el deber, pero lo hace desde el querer pues ha resuelto la contradicción, puesto que ha desarrollado el impulso sensible y el formal, el individual y el colectivo, y les permite lo que les corresponde, y no más.

A partir de esto, podemos reconocer que sobre la relación entre juego y ser humano como guía de su existencia, hay dos posibilidades en general, o por lo menos esas son las que se han trazado. La primera es aquella donde el ser humano tiene en sí mismo una condición natural de jugar y eso es lo que le permite dar el paso de la naturaleza a la cultura. La segunda es aquella por la cual el ser humano hace uso del juego para crearse a sí mismo. Si bien como hemos dicho la condición humana depende de conciliar ambas variantes, habrá que examinar más a fondo cada una de ellas.

3.2 El juego como paso de la naturaleza a la cultura.

Hablemos entonces de las primeras manifestaciones del juego y cómo éstas posibilitaron el surgimiento de la cultura, así como marcaron el inicio de prácticas que se mantienen aún vigentes y que deciden muchos ámbitos de la vida humana, por ello no se

puede hablar de un momento ni lugar determinado, ya que las prácticas culturales que experimentamos aún hoy en día tienen su origen en distintos momentos históricos, así como su nacimiento en distintos pueblos¹⁷⁶. El juego ha sido ampliamente estudiado como un fenómeno fisiológico y psicológico que es propio de muchas formas de vida sobre el planeta, un poco de lo que ya hemos abordado con Gadamer sobre el juego en los animales y en la luz. Pero cuando es estudiado a este nivel, el fin del juego es siempre algo exterior a sí mismo, ya sea por necesidad biológica, por imitación, o por la natural tendencia al uso de la energía¹⁷⁷. Poco se ha considerado acerca de cómo el juego atraviesa a toda la cultura en sus manifestaciones artísticas, deportivas y de culto. Incluso a nivel de lenguaje, en latín se tienen dos expresiones tanto *Ludus-ludere*, tanto *iocus-iocare*, mientras que la primera expresión tenía que ver con todo el campo de expresiones del juego -es decir, lo no serio, el juego infantil, la competición, los juegos de azar, el teatro-, la segunda tiene que ver con chistes y bromas. En la mayoría de las lenguas que provienen del latín fue en realidad la voz *iocus-iocare* la que prevaleció, como en el francés *jeu-jouer*; en el italiano *gioco-giocare*; en el portugués *jogo-jogar*; en el rumano *joc-juca*; y claro, en el español juego-jugar¹⁷⁸. Podemos ver que la raíz *iocus-iocare* se mantuvo vigente sobre la de *ludus-ludere*¹⁷⁹, a pesar de que tengamos la expresión de lúdico en español, esto en realidad no es un hecho casual, porque al hacer esto, quiere decir que preferimos poner énfasis en su

¹⁷⁶ El mismo Huizinga a quien debemos los elementos principales apartados de este apartado, se mueve constantemente entre los griegos, los nórdicos, indoeuropeos y chinos. Al mismo tiempo se mueve temporalmente desde el siglo V A.C. hasta el siglo X de nuestra era, buscando siempre el origen de ciertas prácticas culturales, que ciertamente no nacieron todas al mismo tiempo.

¹⁷⁷ Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, p. 12

¹⁷⁸ *Ibidem*, pp. 54-55. El autor nos hace ver que incluso en lenguas que nada tienen que ver con el latín la raíz de las palabras que se utilizan para nombrar al juego tienen que ver con ámbitos parecidos a los que conservan estas lenguas que mencionamos.

¹⁷⁹ Hay posturas en las cuales nos *iocus* lo que se opone a *ludus* sino *paidia*, aunque con la misma connotación de ser alegría y diversión. Cfr. Holzapfel, Cristobal, *Op. Cit.*, p. 81

aspecto de movimiento y de broma, dejando afuera su aspecto de contemplación e imitación.¹⁸⁰

Estas expresiones no quieren dar a entender que haya un sentido original del juego que haya que mantener, que haya estado siempre ahí como cierta esencia, nosotros ya sabemos gracias a lo expuesto en el anterior capítulo, que no hay sentido original, sino que todo sentido es en realidad: acontecimiento. Ahora, esto nos indicaría más que dicha esencia, cierta disposición, cierto estar dispuesto del ser humano al juego, cierto estar abierto a la influencia por parte del juego, y que dicha disposición lo ha impulsado, como veremos, a la creación de determinadas formas culturales.

El hecho de que en un grupo de lenguas tan variado y de tantas distintas procedencias se tenga alguna raíz de la palabra juego que se manifestaba en una amplia gama de palabras, y que se ha heredado a tantos idiomas tanto extintos como vigentes, nos puede hacer pensar que el juego se manifiesta en todas las variantes culturales que lo humano ha creado. Se extiende tanto a los juegos infantiles como a todas sus formas culturales, como la competición, las luchas, las bromas, el arte, lo erótico y el movimiento en general. La tesis en la cual nos apoyamos, y desde la cual decimos que una de las posturas en relación con el juego es que éste ayuda a la creación del propio ser humano, es que el juego no se manifiesta en esas expresiones como un elemento secundario, sino que dichas expresiones de cultura son de hecho manifestaciones del juego. Esto nos regresa una vez más a la experiencia estética, puesto que la mayoría de dichas manifestaciones se dan en el campo del arte y la creación, considerando ahora como parte de la experiencia estética no solo a los espectadores sino también a los creadores.

No se trata de que el juego deje de serlo para convertirse en cultura, sino que la cultura en sus primeras manifestaciones adquirió una forma lúdica. Por ello debemos diferenciar entre un juego cultural y un juego que funda cultura. En este momento es el segundo el que nos interesa:

“Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se elevará a ese plano. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego.”¹⁸¹

¹⁸⁰ Jacques, Rogues, *El juego y el humanismo*, p. 344

Uno de los elementos importantes y abundantes dentro de la cultura es la competición, que es en lo que la cita se ha llamado fiesta agonal, ésta debe ser considerada como un juego, porque hay un riesgo y un honor, lo importante es lo que sucede al interior del juego. El beneficio o riqueza que se puedan obtener de ello son secundarios. Pero es imperativo para este tipo de juegos que haya otro contra el que se compita, y otro que observe la competencia. Este aspecto de que todo beneficio o ganancia sean secundarios es importante, ya desde Schiller vislumbramos y hoy sufrimos las consecuencias de que todas las actividades que se hacen o son deseables, se buscan por el beneficio que nos pueden acarrear como criterio último de validez y utilidad.

En la competición y sus resultados, las culturas en su inicio no veían otra cosa más que el favor de los dioses, la retribución a las tierras, “que se mantiene el orden del mundo y se asegura el bienestar cósmico social de nosotros y los nuestros.”¹⁸². Por ello, es que en realidad en las primeras manifestaciones de la cultura no se puede diferenciar entre la fiesta agonal y el espectáculo sagrado. Implica también una gran importancia para el juego de azar, salir victorioso en un juego de esa índole implica que se contaba con la gracia y el favor de los dioses. En el juego se convocaba a los habitantes y se creaba comunidad, se aseguraba la coexistencia, se reafirmaban los términos, distante de la experiencia del juego que tenemos hoy, que incluso los más colectivos para ser incapaces ya de interpelarnos en el orden de lo público para crear comunidad.

Las competiciones tenían para las antiguas culturas mayor importancia que ser “fiestas deportivas nacionales”¹⁸³, como podría parecernos hoy las competencias de las olimpiadas, ya que la competencia fundaba ideales, tanto de convivencia como de ética, como de la virtud esperada por sus habitantes, el competidor era un digno representante de virtud física y moral, pensemos por ejemplo en Aquiles. Fundaba no sólo momentos de reunión y experiencia colectiva, sino tradiciones, reglas, estatus, ámbitos económicos, prácticas educativas, ritos de iniciación, ritos religiosos. Se medía en ellas no sólo la fuerza

¹⁸¹ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, p. 70

¹⁸² *Ibid.*, p. 77

¹⁸³ *Ibid.*, p. 98

física, sino la económica y la intelectual. No servían como momentos esporádicos y de poca relevancia, sino que eran momentos de gran importancia y coyuntura para la vida social.

Pensemos por ejemplo que el derecho y las prácticas jurídicas no dejan de mostrar en todo momento su carácter de juego. Ya sea porque en los juicios los abogados entran en una competición para demostrar ser el más apto, ya sea porque en ciertos casos se resuelve que lo más justo es que el azar resuelva el conflicto, también porque las leyes mismas regulan ciertas actividades de juego y competencia, sin ignorar tampoco que las leyes disponen reglas para el juego social. Con las mismas características de la competencia, la guerra se eleva como una manifestación cultural de juego, pero en este caso a nivel de pugna entre poblaciones enteras. Al menos en sus formas arcaicas y caballerescas. Aunque sus realizaciones prácticas se hayan vuelto particularmente crueles y pocas veces se designen reglas equitativas en las guerras más recientes, no por ello abandonan de manera absoluta ciertas ceremonias, reglas de participación y declaración que hacen recordar a los rituales de todo juego. De hecho, si admitimos esto último, lo que queda decir es que cuando formas como la competencia y la guerra se olvidan de todo rastro de su herencia lúdica, lo único que sigue es la desaparición de toda cultura, la forma en la que se experimentan las guerras de nuestro tiempo lo ejemplifican perfectamente.

Hay tres elementos culturales más que en su inicio podemos reconocer su factor lúdico, ya sea por cualidades intrínsecas que ya hemos considerado propias del juego como el movimiento o la imitación, o ya sea por carácter puramente agonial, estos tres elementos son: el saber, la poesía y la música. En torno al saber, se da como un juego donde las reglas son ofrecidas por el enigma, hay que moverse en la propuesta para dar con la respuesta, lo que se apuesta, lo que está en juego es la vida misma, como sucede efectivamente en la relación entre Edipo y la esfinge. El enigma plantea un juego, lo oscuro de sus respuestas, todo ello es lo que da origen al pensamiento filosófico¹⁸⁴. La filosofía griega clásica misma era vista como un juego noble, basta con recordar cómo se suceden las disputas entre los sofistas y Sócrates en los diálogos de Platón.

Por otra parte, la poesía ha sido utilizada constantemente para expresar todos aquellos sucesos que difieren de la vida cotidiana. Pero también como en una forma de

¹⁸⁴ La tesis de que el enigma es el momento previo a la filosofía es una tesis defendida tanto por Huizinga como por Colli en las obras citadas.

expresarse que no se limite a las reglas impuestas de lo que una cultura llama su forma común de comunicarse. El área sagrada, mítica y legal constantemente la han utilizado como su forma de comunicación por definición. La poesía surge en ámbitos de juego como la seducción y el acto sagrado, pero es también ella en sí misma una forma de juego: “La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego.”¹⁸⁵ La función poética es en realidad la forma primera del lenguaje, y al doble carácter de juego que hemos reconocido, hay que añadirle que no hay diferencia alguna con el enigma.

Por último, música y juego establecen su validez por fuera de la razón y el deber. Ritmo y armonía son cualidades que corresponden a ambos. Hay que recordar que, para los griegos, música es el nombre que se le daba a todas las artes que no eran plásticas y mecánicas, es decir, que emanaban de las musas. Por lo que en las artes músicas su carácter de juego recae en su ejecución y su posibilidad de repetición. Más que decir que la cultura nace del juego habría que decir que nace jugando. El juego claro ha seguido siendo importante, aunque ya no tanto como creador de la cultura. El nacimiento de todo nuevo estilo y corriente artística es una manifestación del juego en la cultura. El nacimiento de una nueva imitación, de un nuevo ritmo, un nuevo movimiento, la reordenación de los elementos precedentes, la ruptura, todo ello implica la aparición del juego.

Hasta aquí hemos mencionado sólo al *agon* como juego, pero en el planteamiento de Roger Caillois, no son sino cuatro las formas que el juego ha adoptado desde su inicio junto con la cultura y que hoy todavía perviven, el juego se da como elemento de civilización por su utilización de las reglas. Junto a los juegos de *agon* como competencia, tenemos los de *alea* que son de suerte, los de *mimicry* que son de imitación y los de *ilinx* que son de vértigo.

En el *mimicry* hay todavía una oposición entre juego y vida que nosotros hemos superado, se piensa al juego como menos auténtico, pero más libre que vivir algo en serio, como lo ejemplifica este fragmento: “Podría decirse que yo *juego* a algo que Martín vive. A veces tengo la sensación de que mi vida poligámica no procede más que de la imitación de otros hombres; no niego que en esta imitación he hallado placer.”¹⁸⁶ Esta sensación de

¹⁸⁵ Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, p. 156

¹⁸⁶ Kundera, Milán, *El libro de los amores ridículos*, p. 71

placer a la que alude este personaje es en realidad bastante real, pues, aunque reconoce que imita el actuar de otros, más que efectivamente actuar de determinada manera por su propia convicción, al jugar que imita a otros hombres ya no es el mismo, sino que es realmente esos otros hombres.

En este juego de imitación podemos liberar algo de nosotros mismo que permanece escondido por las reglas de la cultura, en la misma obra se comenta:

“...está jugando a ser ella misma, quizá sea esa otra parte de su ser que otras veces permanece encerrada y a la que ahora, con la excusa del juego, le ha abierto la jaula [...] ¿No es en el juego donde se convierte en sí misma? ¿No se libera al jugar?”¹⁸⁷

Estamos de acuerdo en que en el juego uno puede liberar aquellas cosas de las que de otra manera no podría deshacerse, pero no en que se aluda a que en el juego se libere nuestro verdadero yo, como si hubiera un yo verdadero y uno falso, como si hubiera un yo en absoluto, no hay oposición entre un ser verdadero y falso en el juego, sólo hay un constante devenir en el juego, entre lo que éramos, somos y seremos. Ambos son efectivamente verdaderos o ninguno lo es.

En este devenir a veces nos dejamos llevar por el juego de una manera de la que no podemos escapar, a veces el juego mismo es un juego del que no se puede salir:

“También el juego encierra una falta de libertad para el hombre, también el juego es una trampa para el jugador [...] el equipo no puede huir del campo antes de que finalice el juego, las piezas de ajedrez no pueden escapar del tablero, los límites del juego no pueden traspasarse.”¹⁸⁸

En este caso ya hemos mencionado con anterioridad que a veces uno puede verse atrapado por el juego, sobre todo en este juego de la imitación, como en realidad parece que no se puede escapar del gran juego de la vida, y es que habría que preguntarnos si es que cuando uno mismo se ha puesto en juego se puede querer escapar, y sí, puede pasar, y sí,

¹⁸⁷ *Ibidem*, p. 110

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 114

siempre se le puede decir que no al juego, aunque eso rompa con el encanto, aunque eso acabe con la vida.

El juego de *agon* también puede representar la competencia en la que se encuentran todos los individuos de una comunidad, como es el caso del capitalismo en el que nos encontramos nosotros que nos enfrenta para derrotarnos unos a otros. Los juegos de *alea* son también de adivinación. En el juego de imitación encontraríamos también a la poesía, al teatro, y a todos aquellos juegos en los que se aparenta ser otro. El juego de vértigo y riesgo es el que más lejos lleva al juego, pues nuestra propia vida se pone en juego, es en este tipo de juego donde menos domina la razón y más potencia tiene el cuerpo. Estos cuatro tipos de juegos, en realidad nunca aparecen por separado, sino siempre en una especie de amalgama, el azar implica imitación y vértigo, lo mismo que la competencia.¹⁸⁹

Ahora, serían estas cuatro expresiones del juego con las cuales nace la cultura, pero dado que existen aún hoy en día han adoptado formas actuales que podríamos incluso calificar de corruptas¹⁹⁰. Hoy en día, el juego de competencia se encuentra corrupto de dos formas: la primera es que los grupos de poder se han adueñado de las competencias y los deportes, de esa manera dejan de ser actividades que no responden a ningún tipo de fin y pasan a ser actividades donde el fin es ganar, es lograr ingresos económicos, es ser famoso y exitoso, de esa manera la actividad del juego como competencia queda olvidada; la segunda forma, es que hoy en día la competencia a la cual nos somete el capitalismo no es para nada justa, el hecho de que nazcamos en distintas condiciones sociales y económicas es un factor de *alea*, pero el *agon* de hoy en día, no hace nada para que todos tengamos las mismas reglas para que podamos jugar en las mismas condiciones. El jugador profesional ya no ve el juego como auténtico juego, pues desaparece la espontaneidad y la despreocupación. En esta forma el deporte ya no crea cultura, es sólo reproducción de estándares, la racionalidad y la eficacia lo son todo. La vida actual tiene elementos lúdicos para distraernos del hecho de que el juego en realidad ha desaparecido.¹⁹¹

Por su parte, la corrupción del *alea* da por resultado tanto a la superstición y al probabilismo. Que en realidad nos podemos dar cuenta, son formas de negar al azar en su

¹⁸⁹ Holzapfel, Cristobal, *Op. Cit.*, pp. 71-78

¹⁹⁰ *Ibid*, p. 81 y ss.

¹⁹¹ Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, p. 259

condición. Pues intentamos preverlo o hacerlo jugar en nuestro favor, no reconociendo en realidad que es un factor ingobernable que se impone sobre la vida de todos los cuerpos. Asimismo, la corrupción del *mimicry* conlleva a la enajenación. Esto implica que no reconocemos que meternos en un personaje tiene ciertos límites, se da en ciertos espacios, y estos límites no se respetan. Si uno piensa esto con detenimiento, el juego como *mimicry* es el tema que nos ha ocupado la segunda parte del capítulo anterior. El juego como imitación en un principio surgió en el teatro, pero también pasa eso con los juguetes, como una forma de mimetizar el mundo desde la perspectiva de cada persona, la cuestión es que hoy en día, como ya hemos expuesto, tanto las personas como los juguetes se encuentran enajenados por el capitalismo. Por ello, las personas siguen el juego de imitación que les impone la falsa conciencia de defender no sus intereses sino los del capitalista, y lo siguen en todos lados, no sólo en su trabajo.

A su vez, y debemos aclarar que en lo siguiente no intentamos ser moralistas ni mucho menos, la corrupción del juego como *ilinx*, lleva a las personas a las propias prácticas de autodestrucción. No hablamos sólo de las prácticas deportivas casi suicidas, ni hablamos siquiera de la constante práctica del vértigo de los juegos modernos, hablamos de aquellas prácticas donde deliberadamente las personas se exponen a peligros tangibles. El aventarse de cascadas, subir y bajar rascacielos sin ningún tipo de protección, mantener comunidades de juego donde se mantienen relaciones sexuales con personas infectadas de VIH/SIDA con la intención de exponerse al disfrute del riesgo de contraer o no la enfermedad, los juegos de ruleta rusa con pistolas, entre otros. No se trata en realidad de que estos sujetos estén locos. Nos parece que, junto con la corrupción de las otras formas de juego, responde a una sociedad donde ya nada hay, no hay proyecto, no hay futuro, no hay presente, no hay comunidad. Ante el vaciamiento de todo a su alrededor, el sujeto encuentra para sí mismo sentido en estas prácticas donde todo puede pasar y no importa. Vivimos en una sociedad dominados y determinados por las versiones corruptas de *agon* y *alea*, se nos pone a competir, pero no hay condiciones para hacerlo de manera justa, ese es el fracaso del Estado Moderno, y eso pone a los sujetos frente al vacío, pero no el vacío que significa una oportunidad de creación, sino el vacío en el que ya no hay dirección.

El problema es que este juego corrupto de *agon* y *alea* termina por parecer una cuestión natural hasta el punto donde hoy en día ya no nos cuestionamos el por qué es así,

Borges nos dejó un bello ejemplo que constata estas problemáticas en la Lotería de Babilonia: “Por inverosímil que sea, nadie había ensayado hasta entonces una teoría general de los juegos. El babilonio no es especulativo. Acata los dictámenes del azar, les entrega su vida, su esperanza, su terror pánico, pero no se le ocurre investigar sus leyes laberínticas, ni las esferas giratorias que lo revelan.”¹⁹² En lugar de una teoría general de los juegos, pensemos en que es necesario considerar y pensar cómo se mueve el juego que nos coloca en el mundo, no para dominarlo puesto que no es posible, si no para decidir cómo nos elaboramos frente a él. Una vida extremadamente sometida al azar libera al mismo tiempo que somete, libera en el sentido de que no es necesario tomar ya ninguna necesidad, se acepta sólo la condición en la que vivimos, lo que nos han dicho que debemos pensar y desear, creemos que hoy en día vivimos la triste condición de haber convertido al azar en destino.

Con la máscara y el juego del vértigo, los seres humanos creen ser amos y señores de aquellos miedos y peligros que de cualquiera otra manera los aterrarían. Y esto, por un momento, le hace olvidar el injusto dominio que tiene el *alea* sobre sus vidas. Este juego en realidad es lo que hemos venido llamando ludificación, es el juego racionalizado por el trabajo, que somete y determina a las injusticias del capitalismo. Recluye al sujeto en el trabajo de la modernidad que no es más trabajo ya, como forma de creación y construcción del mundo, sino producción. Este conjunto de variables nos convierte en algunos casos en salvajes, no como personas que son capaces de regresar a la naturaleza, o incluso de reconciliarse con ella, sino salvajes que al renegar de todo desvirtúan la condición humana. En otros casos nos convierte en bárbaros, que reniegan de la naturaleza humana, con una aparente exaltación de la cultura, pero que siguen moviéndose de acuerdo al egoísmo de la naturaleza.¹⁹³ En la barbarie, la razón y la cultura se dan sus propias reglas sin tomar en consideración la parte sensible del ser humano, este gobierno de la razón sobre sí misma nos llevó a los exterminios masivos de la Segunda Guerra Mundial, y por lo que hemos dicho ya sobre la guerra, esta barbarie es reflejo de un olvido o corrupción del juego.

Parece ser que la actitud lúdica ya se encontraba ahí en el ser humano, incluso antes de la cultura y de la humana posibilidad de expresarse. Que este estado lúdico se encontrase

¹⁹² Borges, *Op. Cit.*, p. 72

¹⁹³ Esta distinción específica entre salvaje y bárbaro es de Schiller, *Cuarta Carta*.

ya en el ser humano, que estaba en el paso de la naturaleza a la cultura, así como se encuentra en el niño, implica que esto no es una actividad secundaria para ambos, sino que abarca todo su ser, sus pensamientos, cuerpo, acciones y sentimientos, es su ser. Para el hombre arcaico no había en realidad ninguna separación entre juego, fiesta, trabajo y culto¹⁹⁴. No tiene divididas las esferas de su vida, no existían los momentos serios y los libres, las diversiones y las responsabilidades, sino que todo es parte de un mismo flujo continuo, jugar; la humanidad en su inicio era un niño. Hay un juego que nos excede, que dispone condiciones para lo humano, que permite el espacio y las reglas de aparición de la cultura, esto nos queda claro y como vimos en Schiller mismo, hay un momento, donde el juego natural nos permite ir más allá de la naturaleza.

Si en algún momento indicáramos que el juego como una predisposición natural del hombre, le impulsó a dejar su estado puramente de naturaleza y crearse la cultura para sí, hemos revisado también que ese estatuto del juego se ha degenerado, y en consecuencia la cultura también. Eso quiere decir el juego como formación ya no puede ser encontrado en esta vía, tendremos que, acudir a la otra, a aquel paso donde ya no por naturaleza, sino por decisión, el hombre juega para crearse.

3.3 Voluntad de jugar

Si admitimos esto, que nuestro tiempo histórico es uno donde ya no se juega, y por ello, corremos el riesgo de ya no dar posibilidad al desarrollo pleno de lo que lo humano puede llegar a ser. Como todos los aspectos de la vida humana, incluida la pedagogía y el juego como ludificación, dependen sólo de su utilidad y de un fin muy bien establecido, solo hay ya reproducción de las figuras pre-establecidas y no creación de sí mismo por parte de lo humano. El juego nos libera de las determinaciones de la naturaleza, pero también de las de la moral, nos posibilita escapar de las necesidades o las pone en posición donde las podamos dominar, aunque sin que desaparezca su poder. El mundo de la utilidad nos regresa al plano de la necesidad, incluso nos impide sublimar los impulsos instintivos, y nos pone de regreso en la barbarie, pero en este caso de tipo sistemática y que se utiliza

¹⁹⁴ Huizinga, *Op. Cit.*, p.22

para la normalización eliminación del otro. Safranski¹⁹⁵ señala que la lectura schilleriana se adelanta a la freudiana, en cómo la cultura fue sólo posible gracias a postergar los impulsos sexuales y agresivos, y el juego tiene su lugar primordial aquí, pues cuando se juega con el impulso sexual se da lugar al erotismo y cuando se juega con el agresivo se da lugar a la competencia de todo tipo.

Goethe era cercano a Schiller y mientras este último se encontraba en la redacción de las “Cartas sobre la educación estética del hombre”, el primero se encontraba en la creación de su obra sobre Wilhelm Meister, donde admite esta misma teoría del juego. Goethe pensaba incluso que cuando una persona juega con el mundo y con el destino, es decir que toma conciencia de sí respecto a la vida y se pone en juego, llegar por fin a conocerse a sí mismo. Pero mientras que para Schiller la libertad y el juego implican la autodeterminación, para Goethe se trata en realidad de un saber dejarse llevar por el tiempo y la naturaleza, saber ir jugando con lo que se nos va presentando, mientras en el proceso lo que uno va haciendo es conocerse y conservarse a sí mismo (o sea saber conservar lo que Schiller llamaba persona a pesar del cambio de estados). Y lo que para Schiller se resuelve con la educación estética para Goethe es con la formación sociable¹⁹⁶.

De acuerdo con esto, la única forma de cambiar el mundo y de formarnos en el proceso, es irlo interiorizando, es ir jugando con las situaciones que en la vida acontecen. Si Goethe alude a una vida individual donde uno se forma y cambia el mundo desde las situaciones particulares y regulares, es para mostrar su rechazo a la Revolución Francesa¹⁹⁷, por encarnar el inicio de la vida dominada por las masas. Mientras que Schiller que en un primer momento se había sentido emocionado por el mismo acontecimiento, pronto cae en la decepción, pues ve en él, solo una manifestación de la barbarie, por ello escribirá las Cartas, para proponer antes que la libertad exterior hay que conquistar la interior.

Pero no necesariamente se tienen que dar separadas, se conquistan como hemos visto en el movimiento de ambas, pues el fin de la libertad interior es precisamente que nos volvamos actores activos de nuestra propia vida, en lugar de vernos determinarnos por los factores del estado natural. Es por esto mismo que las novelas escritas por Schiller y Goethe

¹⁹⁵ Safranski, Rüdiger, *Óp. Cit.*, p. 407

¹⁹⁶ Safranski, Rüdiger, *Goethe y Schiller. Historia de una amistad*, p. 140

¹⁹⁷ Safranski, Rüdiger, *Romanticismo. Una odisea del espíritu alemán*, p. 39

se insertan en el movimiento romántico llamado novelas de ligas secretas¹⁹⁸, que tienen como característica hacernos sentir envueltos en un mundo de misterio, misterio que en lugar de proponer cautela sirve como estimulante para la vida, porque, aunque aparentemente hay una mano invisible que mueve los hilos, ésta nunca puede ser descubierta. La vida, así como el mundo que estaban viviendo Goethe y Schiller eran de constante cambio y de los cuales no se sabía que esperar mañana, si la vida se presenta como un constante cambio de reglas, lo importante es saber jugar y hacerse cargo de uno mismo sin importar cómo se presente el juego. Si regresamos a lo que hemos propuesto en el capítulo anterior, podemos identificar que Schiller y Goethe están proponiendo una literatura del acontecimiento, es decir, proponen una forma de lectura donde nos leemos frente a la mano invisible de los acontecimientos y donde jugamos para elaborarnos frente a ellos.

Aún con las diferencias y disputas que tuvieron, no puede negarse la influencia que tuvo el pensamiento de Schiller en el de Frederick Schlegel, quien también apuntó que el mundo es un gran juego, de hecho, es necesario decirlo: el gran juego. Donde cada uno de nosotros debe ponerse en movimiento, lo particular en Schlegel es que traslada esta idea del juego al ámbito de la escritura y la literatura, por eso recurre constantemente al uso de la ironía como forma lúdica de expresarse en el lenguaje verbal, mientras los enunciados que podemos llamar normales por su estructura y sus ideas se limitan a lo finito del sentido literal, el que usa la expresión lúdica para comunicarse, es decir a la ironía, apela a las infinitas posibilidades de interpretación¹⁹⁹, al mismo tiempo que denuncia la falsa ilusión de creer que la comunicación entre personas es una actividad clara y sencilla. Vivimos condenados a no comprender totalmente ni a los otros, ni a nosotros mismos, y la ironía es una forma de evidenciarlo, incluso el ser humano mismo es parte de esta manifestación lúdica, pues tiene infinitos sentidos y maneras de ser comprendido por todas aquellas personas que llegará a conocer a lo largo de su vida. Pero este misterio, una vez más, en lugar de convertirse en un impedimento, se vuelve en un motor para la vida. No comprendernos del todo entre seres humanos, hace que podamos relacionarnos, pero sin llegar a dominarnos y manipularnos, al menos así piensa Schlegel, o al menos no llegar a

¹⁹⁸ *Ibidem*, p. 55

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 59

hacerlo de manera total. No comprendernos del todo hace de las relaciones con los otros no un fin para algo, sino un fin en sí misma, y, por lo tanto, un juego²⁰⁰.

Casi cien años después, Nietzsche se alzaría contra el Romanticismo al que pertenecían tanto Schiller como Goethe y Schlegel, pues le pareció que fue un movimiento que terminó por cristianizarse, pero no por ello abandona la idea del juego como móvil de la existencia. Le parece que los románticos en un principio toman el camino correcto²⁰¹, es decir, se dan cuenta de que en la vida hay un misterio infranqueable, que somos puestos en juego sin nuestra decisión, que la cultura y el Estado nos han impuesto formas de vida aparentemente únicas, que en realidad no lo son, que este tipo de cultura ha preferido al sujeto colectivo antes que al individual. El problema es que cometen el error de colocar al arte como una religión que nos redimiría de esa condición. En lugar de que el arte nos exprese la crudeza de la vida nos reconcilia con su júbilo, nos promete una vez más un final feliz. Nos coloca otra vez ante la idea de un absoluto, que tendría todas las respuestas, que sería incuestionable, que nos impondría unos valores. Nos haría caer otra vez en el error de que hay un más allá, nos haría una vez más renunciar a la responsabilidad de hacernos cargo de nosotros mismos. Ni juego ni arte deben caer en este error, deben ser posibilidades de lectura de nosotros mismos frente a la vida, no tener la apariencia de ser soluciones mágicas.

Este estar puestos en juego nos sucede tanto en el aspecto natural como moral, y en realidad, ambos intentan dominarnos, y efectivamente nos dejamos dominar por ellos. Tanto del impulso natural como del formal, pero hay un poder por encima de ambos impulsos y es el que efectivamente nos lleva al impulso estético y lúdico, este poder es la voluntad²⁰². La voluntad no nos pone ni en el estado natural ni en el formal, es decir, no es la voluntad la que hace que podamos sentir o pensar, estamos arrojados a esto sin nuestro consentimiento, por disposición, el poder de la voluntad recae en que ella puede hacer que no estemos determinados ni por lo que sentimos ni por lo que pensamos. Es decir, nos libera de toda determinación y coacción ajenas a nuestra decisión. El origen de las sensaciones y de la razón, son cosas inaccesibles para nuestro conocimiento, y, por lo tanto,

²⁰⁰ *Ibíd.*, p. 61

²⁰¹ *Ibíd.*, p. 268

²⁰² Schiller, Friedrich, *Op. Cit.*, Decimonovena Carta

no deben ocuparnos, lo que sí es de nuestro interés es qué hacemos con ellos gracias a la voluntad y la libertad.

La voluntad nos pone en un estado de indeterminabilidad estética, es decir, no de vacío por defecto sino de poder ser cualquier cosa, nos pone en estado de posibilidad. La determinabilidad estética en la que nos coloca la voluntad no nos lleva a ninguna verdad absoluta, ni nos muestra el único y verdadero camino sobre el cómo actuar, no es fundamento absoluto. Nos libera de nuestros primeros creadores, la naturaleza y la cultura, y la belleza se convierte en nuestra segunda creadora, una belleza dirigida por nuestra voluntad. Lo que consigue esta determinabilidad estética es que el hombre pueda hacer de sí mismo lo que quiera, hace del hombre un fin en sí mismo, lo convierte en juego.

No nos referimos entonces aquí a la voluntad como lo hace Schopenhauer como cosa en sí que se encuentra en toda la naturaleza y decide sus movimientos, así como sus fenómenos como representación de la voluntad misma. Para Schopenhauer es la voluntad la que determina al cuerpo²⁰³, en la lógica que proponemos de acuerdo a Schiller, es el propio ser humano el que usa la voluntad para determinarse a sí mismo.

Sólo se puede jugar hasta que se es niño otra vez, hasta que se olvida lo anterior es posible inaugurar algo nuevo, un nuevo juego de creación y destrucción constante. La repetición propia del juego se convierte en Nietzsche en el eterno retorno: “Es << superhombre>> el que tiene la fuerza y la agilidad de penetrar esta dimensión del juego del mundo. El trascender de Nietzsche va en esta dirección: hace el juego como fundamento del ser.”²⁰⁴. Aquí Nietzsche se reencuentra con Schiller, el mundo es un gran juego y se vive realmente hasta que se juega en él, implica movernos, asumir papeles, crear nuevos valores, Nietzsche es nuestro punto de enlace entre la experiencia estética y el acontecimiento.

Vimos que había una primera posibilidad del juego como guía de la existencia a través del nacimiento de la cultura a través del juego, como un impulso natural del ser humano a jugar. Ahora se trata de cómo el ser humano puede jugar deliberadamente para crearse a sí mismo. Jugar implica negar todo absoluto y todo fundamentalismo, pues esos mismos apuestan por el rito, jugar implica negar toda vía que se muestre cómo única e invita a cada ser humano a hacerse cargo de su propia existencia y crearse sus propios

²⁰³ Schopenhauer, Arthur, *La voluntad en la naturaleza*, p. 88

²⁰⁴ *Ibid.*, p. 270

caminos. Pero este jugar no sucede por un instinto ya, este jugar requiere la voluntad, la fuerza vital, el coraje del jugador. Requiere negarse a sí mismo en su condición actual, negar todas las zonas de confort, todas las seguridades, mirar y mirarse en el vacío, para poder jugar.

El ser y la razón son fundamentos sin fundamento, es decir, la razón nos permite o la hemos hecho dar explicación de todo, pero la razón misma no puede dar cuenta de porque existe el ser humano y de porque existe la razón misma. Por lo tanto, al carecer de razón, la existencia se convierte en un juego, y es el ser humano mismo el que está puesto en juego. Asumirnos parte del juego es la primera condición para jugarlo realmente, para empezar a vislumbrar las posibilidades de haber sido puestos en juego.²⁰⁵

Allí donde hoy en día falla el *agon*, pues como ya hemos visto no nos da a todos igualdad de reglas para que podamos jugar de manera justa el gran juego de la vida, la voluntad de jugar nos dice: no culpes al azar, no tiene sentido, después de todo nadie te escucha, no te dejes someter, no conviertas al azar en tu destino. La voluntad de jugar es la fuerza inmanente a nosotros mismos de crear nuestras propias condiciones de vida, aunque tengamos todo en contra. Hay que jugar con seriedad pero sin fatalismo, ya que: “Ninguna decisión es final, todas se ramifican en otras.”²⁰⁶ Nos es indiferente pensar porqué estamos puestos en juego, nosotros ya respondimos en el capítulo anterior que en realidad no hay autor del juego ni de las reglas, sólo hay vacío, y aunque existiera no tiene ningún influjo sobre nuestro juego: “Otra (conjetura), no menos vil, razona que es indiferente afirmar o negar la realidad de la tenebrosa corporación, porque Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares.”²⁰⁷

Somos puestos en juego pero esto nos determina, en cada nueva tirada hay nuevas reglas, pero aún hay algo más, cómo decidimos jugar, hacerlo de manera justa y sin estar ya determinados ni por el azar ni por la actitud de ganar, esa es la actitud existencial de jugar o voluntad de jugar.²⁰⁸ La voluntad de jugar nos pone en cierta distancia de la necesidad animal o natural, pero sin renegar de ella, la reconcilia, pero nos aleja, y esto es realmente

²⁰⁵ Holpzapfel, Cristobal, *Op. Cit.*, p. 45

²⁰⁶ Borges, *Op. Cit.*, p. 73

²⁰⁷ *Ibidem*, p. 75

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 112

importante, nos aleja de las necesidades determinadas por el capital, del carácter corrupto del juego en el presente, de la ludificación.

Jugar es *alea* lo que conlleva a que jugar es *ilinx*, entre lo aparentemente injusto del azar y todos los peligros que esto acarrea, vemos lo complicado de esto. Vivir es la cosa menos segura que uno puede hacer, la razón moderna quiere atraparlo todo, volverlo todo seguro, pero en esa medida se quita a sí mismo la posibilidad de vivir en libertad. Vivir es vivir jugando, frente al *ilinx* jugar es un acto heroico, requiere abandonar toda zona de seguridad, atreverse a alzarse sobre sí mismo.

El problema del espacio: A manera de conclusión

En la realización de esta investigación hemos encontrado y abierto más vetas de investigación de las que hemos podido abordar con total claridad y profundidad. Esto nos parece algo subyacente a todo trabajo de investigación, por eso lo más deseable es ir considerando qué es lo que se puede resolver en términos de la investigación y qué cosas habrá que dejar abiertas para el desarrollo de futuros trabajos, creemos que, aunque pocas, hemos trabajado de manera fructífera las líneas de investigación que más no interesaban. Desde un principio hemos mencionado que aquello que buscábamos problematizar era la aparentemente obvia relación del presente entre juego y pedagogía, donde el juego aparece como un garantizador del dominio del cuerpo, la mente y las emociones de los sujetos, para una pedagogía extremadamente preocupado por la mejor forma de eficientizar los llamados procesos de enseñanza y aprendizaje. Problematizar el juego y su relación con los sujetos necesariamente nos ha llevado a problematizar a las mismas imágenes de pedagogía dominantes. En ese sentido, el trabajo ha sido tremendamente fructuoso para aclararle al propio investigador su relación con la pedagogía. Lo que implica una reflexión sobre su propia formación, pues la forma de relación que establece con el saber de su licenciatura ha cambiado sustancialmente gracias al desarrollo de esta investigación, por lo que espera, que la posible lectura de este trabajo resulte en el lector también como una suerte de apología por realizar trabajos de investigación para la obtención de sus respectivos grados, no sólo por las aportaciones que se hacen al propio saber disciplinar, sino porque le posibilitan a uno mismo el pensarse, leerse y escribirse de otra manera.

Hemos escrito la investigación en círculo, partimos de la performatividad y la ludificación como saberes dominantes de la época y regresamos a ellos mismos en el último capítulo, pero para leerlos y desestructurarlos de otra manera, lo que nos permitió advertir que una corrupción del juego es parte de un proceso igual de importante de corrupción de la cultura. Y al mismo tiempo, esto nos permitió leer que en realidad juego, acontecimiento y experiencia estética sólo son separables con fines expositivos, pero no vivenciales. Y que entre la relación entre juego y cultura siempre se está jugando un sentido de lo humano, de lo político y de la pedagogía. Esta escritura en círculo nos permitió terminar por leer e interpretar de otra manera la ludificación del presente, ya no sólo desde la lectura de la performatividad de los cuerpos.

Habría que también dar oportunidad de mencionar aquellas cosas que podrían ser profundizadas desde otros ámbitos teóricos y de realidad, ya que abrirían otras posibilidades no vislumbradas aquí del juego. Primero, habría que decir de manera casi poética que hay un fantasma que recorre la investigación, este fantasma es Heidegger. Ya sea en los planteamientos de Byung-Chul Han, Agamben, Gadamer o Holzapfel, siempre están apareciendo tópicos realmente importantes para la ontología de Heidegger, la cuestión del imperio de la técnica así como la relación entre sentimientos y el Ser²⁰⁹, el aburrimiento profundo²¹⁰, la experiencia estética en la obra de arte, la razón como el fundamento sin fundamento, el ser, todos ellos son herencia del pensamiento heideggeriano, y habría que saber, qué diríamos de ellos si la lectura fuera del juego se realizara sólo desde Heidegger, que en realidad partiría de la última propuesta que hacemos de pensar al juego como una categoría de análisis existencial, adquiriendo una mayor amplitud. Del aburrimiento profundo (categoría que Agamben rescata de Heidegger) dijimos que es necesario para separarse de la ludificación, así como posibilitar un espacio donde ponemos en duda nuestra propia existencia y nos podemos pensar, faltaría aún entrever la relación ya no entre aburrimiento y ludificación, sino la relación entre el juego como categoría existencial y el aburrimiento en la misma condición. Esto sería un punto de inicio para construir una lectura del juego respecto al pensamiento de Heidegger.

Otra pregunta pertinente que podríamos realizar no es si podemos encontrar juego en la pedagogía, sino, ¿qué tipo de juego aparece en los teóricos de la Pedagogía?, y para no caer en el error de pensar que en todas las formas de decir Pedagogía se habla del mismo juego, un trabajo más exhaustivo en ese ámbito tendría a bien interpretar el tipo y el sentido de juego que aparece por ejemplo en los pedagogos clásicos como Comenio, Rousseau, Pestalozzi, Kant, en realidad nos parece el lugar que el juego ocupa para cada uno de ellos ocuparía toda una investigación por separado. El único al que abordamos fue a Makarenko, y de él lo que nos interesó fue su lectura sobre los juguetes cómo está lectura nos ejemplificaba el sistema binario juego-rito, se puede hacer otra lectura desde la manera en la que piensa al juego en relación con el trabajo.

²⁰⁹ *Supra*, nota 39

²¹⁰ *Supra*, nota 76.

A su vez, cuando en el segundo capítulo se menciona que la pedagogía tendría mucho que aprender de la infancia, tendríamos que profundizar en la imagen de infancia a la que se alude, ¿qué imágenes de la infancia y de los niños encontramos en la pedagogía?, ¿qué pueden ahora estas imágenes enseñar a la pedagogía?, ¿qué sentidos de la pedagogía están abiertos a recibir esta enseñanza?, ¿qué lugar ocupa el juego en esta relación invertida?, esto nos llevaría a discutir algunos conceptos que podrían haber ocupado el lugar central de los que nosotros decidimos desarrollar, por ejemplo: el de imaginación. Estas dos preocupaciones por la infancia y por la imaginación, son las que más interés tenemos en desarrollar en futuras investigaciones.

Uno podría dedicarse de igual manera al papel que juega el juguete con relación a cómo elaboramos y nos elaboramos en el mundo. Decidimos no trabajar con psicoanálisis, pero ahí se abre a su vez otra línea de investigación, sobre todo en aquellos espacios y momentos donde hemos señalado que en el juego liberamos algo de nosotros mismos que ni siquiera conocíamos, y tal vez nos permitiría resolver la aporía de si con relación al juguete sexual se juega solo o no.

La interrogante que más nos seduce es la que surge de las reflexiones emanadas del tercer capítulo, en relación con el espacio de juego. Nos queda claro que para Gadamer todas las obras de arte dejan un espacio de juego para que podamos decir e interpretar algo más que está fuera de la obra de arte. Nosotros hemos aprovechado esto para decir que la existencia misma también puede ser mirada como obra de arte y, por lo tanto, también implica un espacio de juego para que nosotros seamos capaces de decir y crear algo más allá de lo que está previsto por la tiranía de la cultura capitalista. Lo que nos parece interesante es que se piense de facto la existencia de este espacio de juego, sin cuestionarnos, cómo y por qué aparece. Podríamos resolver que el espacio de juego no está ahí esperando a ser descubierto, sino que, en realidad, esto podría resultar convincente frente a lo que hemos expuesto de la voluntad de jugar, efectivamente el ser humano al tener la fuerza creadora se hace un espacio para que pueda jugar con su propia existencia.

¿Es perceptible la aporía? El espacio de juego como espacio del acontecimiento es creado por la misma voluntad de jugar, la cual a su vez es posible a que nada está del todo decidido, a que siempre se puede diferir, es decir, la voluntad de jugar es posible gracias a que le precede un espacio de juego. En la ludificación esta problemática intenta pasar

desapercibida, pues ahí, ya sea el espacio empresarial o el escolar crea un espacio determinado para jugar lo que ya se ha previsto que se debe jugar y de las formas en que se impone, veremos ahora que esto conlleva cierta trampa. En Schopenhauer la voluntad era la cosa en sí, ¿estamos haciendo nosotros del juego lo mismo? Pareciera ser que hacemos del juego causa de sí. El juego crea a la voluntad de jugar por medio del espacio de juego que es a su vez posible por la voluntad. Es necesario resolver esto para no terminar por cristianizar al juego nosotros también. No sabemos si la respuesta será satisfactoria para el lector, pero permítasenos el intento.

Creemos que la respuesta no pasa por el camino del juego sino de la voluntad. Que el juego esté en la naturaleza antes de que tomemos conciencia de él, es sólo una verdad provisional. No hay una esencia ni naturaleza del juego más allá de todo lenguaje y experiencia humana. El juego, aunque lo podamos ver en la naturaleza, no *existe* efectivamente en la naturaleza, es el ser humano quien, mediado por la cultura, lo nombra juego. Que podamos ver juego en la naturaleza y en las manifestaciones culturales más arcaicas no quiere decir que el juego sea una esencia que siempre aparezca igual a sí misma independientemente de todo tiempo y espacio.

Lo que decimos es que la fuerza inherente a lo humano es la voluntad de jugar. En ese sentido se nos podría achacar que sólo hemos cambiado el nombre de poder por jugar. Consideramos que la investigación sirve como respaldo a dicho cambio conceptual. Restaurar el sentido serio del juego, su sentido de fin en sí mismo, su sentido de creación, nos permiten decir como Schiller que somos efectivamente humanos hasta que jugamos, es decir hasta que nos creamos y recreamos. Ya no sin preferir la cultura o la naturaleza, el deber o el querer, sino eligiendo siempre ambos. Dicho así, el espacio de juego sólo existe gracias a la voluntad de jugar. A la voluntad del artista, así como la del espectador. A la del ser humano que se reconoce como pieza del juego, al mismo tiempo que como jugador, que se reconoce al mismo tiempo sometido y en su condición de creador de las reglas. Al ser humano que se reconoce vacío e insignificante frente al azar, pero que decide alzarse para luchar contra ello, aún con todo en contra. Sólo se puede decir juego donde se puede decir humanidad, la ludificación los cancela a ambos.

Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio, *El hombre sin contenido*, trad. Margareto, Eduardo, Ediciones Áltera, Barcelona, 2005.
- , *Infancia e Historia*, 2ª. Edición, trad. Mattoni, Silvio, Adriana Hidalgo editores, Buenos Aires, 2007.
- , *Lo abierto, el hombre y lo animal*, 3ª. Edición, trad. Costa, Flavia y Castro, Edgardo, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2016.
- , *Profanaciones*, 4ª Edición, trad. Costa, Flavia & Castro, Edgardo, Adriana Hidalgo editora, 2013.
- Alba, Alicia de (Coord.), *Teoría y educación. En torno al carácter científico de la educación*, CESU-UNAM, México, D.F., 1996.
- Aristóteles, *Ética Nicomáquea*, Gredos, Madrid, 1988.
- , *Política*, Gredos, Madrid, 1988.
- Austin, John, *Cómo hacer cosas con palabras*, Paidós, Barcelona, 1990
- Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*, 2ª. Edición, trad. Reuter, Jasmin, Fondo de Cultura Económica, México, 1964.
- Barthes, Roland, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Paidós, Barcelona, 1994.
- Benjamin, Walter, *Calle de dirección única*, trad. Narro Pérez, Jorge, Madrid, Adaba Editores, 2014.
- , *El capitalismo como religión*, La Llama, Madrid, 2014.
- , *Imágenes que piensan*, 2ª. Edición, trad. Narro Pérez, Jorge, Madrid, Adaba Editores, 2014.
- , *La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, trad. J. Thomas, Juan, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1989.
- , *La metafísica de la juventud*, Paidós, Barcelona, 1993.
- Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, México, D.F., Random House Mondadori, 2011.
- Cabanas, Edgar, & Illouz, Eva, *Happycracia*, Barcelona, Editorial Planeta, 2019.
- Calvino, Italo, *Por qué leer los clásicos*, trad. Bernárdez, Aurosa, Siruela, Madrid, 2015.

- Castro-Gómez, Santiago, *Revoluciones sin sujeto. Slavoj Žižek y la crítica del historicismo posmoderno*, Akal, Madrid, 2015.
- Carrillo, Antonio (comp.) & et. al., *El debate actual de la teoría pedagógica en México*, ENEP ARAGON, México, 1989.
- Colli, Giorgio, *El nacimiento de la filosofía*, trad. Manzano, Carlo, Tusquets Editores México, D.F., 2010.
- Deleuze, Gilles, *Curso sobre Rousseau: la moral sensitiva o el materialismo del sabio*, trad. Ires, Pablo, Cactus, Buenos Aires, 2016.
- , *La filosofía crítica de Kant*, 3ª. Edición, trad. Galmarini, Marco Aurelio, Cátedra, Madrid, 2008.
- EDUCACIÓN 3.0, “¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?” [en línea], en *Educación 3.0*, 19 de julio, 2018. <<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>> [Consulta: 20 de julio, 2018.]
- Echeverría, Bolívar, *Modernidad y blanquitud*, Ediciones ERA, México, 2016.
- Ende, Michael, *La prisión de la libertad*, Alfaguara, Madrid, 1993.
- Foucault, Michel, *El gobierno de sí y de los otros*, Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2011.
- , *El orden del discurso*, trad. González Troyano, Alberto, Tusquets Editores México, México, D.F., 2009.
- , *Historia de la sexualidad*, Siglo XXI, México, 2011.
- , *La hermenéutica del sujeto*, 2ª. Edición, trad. Pons, Horacio, Fondo de Cultura Económica, México, 2012.
- , *Tecnologías del yo y otros textos afines*, trad. Allendesalazar, Mercedes, Paidós, Barelona, 2015.
- Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*, trad. Gómez Ramos, Antonio, Paidós, Barcelona, 2015.
- , *La razón en la época de la ciencia*, trad. Garzón Valdés, Ernesto, Alfa, Argentina, 1981.
- , *Verdad y Método*. Tomo I, 13ª. Edición, trad. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito, Ediciones Sígueme, Salamanca, 2012.

- Gandulfo, María, *et. al.*, *El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente*, Editorial Stella, Buenos Aires, 2004.
- García Márquez, Gabriel, *Cien años de soledad*, Editorial Planeta Mexicana, Ciudad de México, 2017.
- Gimeno Sacristán, José, *El alumno como invención*, Ediciones Morata, Madrid, 2003.
- Han, Byung-Chul, *La sociedad de la transparencia*, trad. Gabós, Raul, Herder, Barcelona, 2013.
- , *La sociedad del cansancio*, trad. Saratxaga Arregi, Arantxazu, Herder, Barcelona, 2012.
- , *Psicopolítica*, trad. Bergés, Alfredo, Herder, Barcelona, 2016.
- Holzappel, Cristobal, *Crítica de la razón lúdica*, Editorial Trotta, Madrid, 2013.
- Huizinga, Johan, *De lo lúdico y lo serio*, trad. de De Sterck, Godele, Casimiro, Madrid, 2014.
- , *Homo Ludens*, trad. Imaz, Eugenio, Alianza Editorial, Madrid, 2007.
- Illouz, Eva, *Intimididades congeladas. Las emociones en el capitalismo*, trad. Ibarburu, Joaquín, Katz Editores, Buenos Aires, 2007.
- Jacques, Rogier, *El juego y el humanismo*, en: *Teoría del humanismo*, Aullón de Haro, Pedro (Ed.), Editorial Verlova, Madrid, 2010.
- Jünger, Ernst, *Sobre el dolor seguido de La movilización total y Fuego y movimiento*, trad. Sánchez Pascual, Andrés, Tusquets Editores México, México, D.F., 2008.
- Kundera, Milan, *El libro de los amores ridículos*, trad. Valenzuela, Fernando de, Tusquets México, Ciudad de México, 2017.
- Liotard, Jean-Francois, *La condición postmoderna*, 3ª. Edición, trad. Antolín Rato, Mariano, Cátedra, Madrid, 1987.
- Makarenko, Antón, *La educación infantil*, 5ª. Edición, Editorial Nuestra Cultura, Madrid, 1980.
- Marcuse, Herbert, *El hombre unidimensional*, trad. Elorza, Antonio, Planeta-Agostini, Barcelona, 1993.

- Marx, Karl, *El capital: crítica de la economía política, tomo I, libro I*, 4ª. Edición, trad. Roces, Wenceslao, Fondo de Cultura Económica, México, 2014.
- Miller, Alice, *La llave perdida*, trad. Parra, Joan, Tusquets Editores México, México, D.F., 2013.
- Nietzsche, Friedrich, *Así habló Zaratustra*, 3ª. Edición, trad. Sánchez Pascual, Andrés, Alianza Editorial, Madrid, 2015.
- Onfray, Michel, *Cinismos. Retrato de los filósofos llamados perros*, trad. Bixio, Alcira, Paidós, Buenos Aires, 2002.
- Ortiz Negrón, Laura, *La economía del consumo como propuesta socio-teórica*, Athenea Digital, no. 12, (2007), <https://atheneadigital.net/article/viewFile/368/368-pdf-es> (Consultado el 3 de febrero de 2020)
- Ponce, Aníbal, *Educación y lucha de clases*, Ediciones Akal, Madrid, 2015.
- Riboredo, Aida, *Jugar es un acto político*, Editorial Nueva Imagen, México, D.F., 1983.
- Safranski, Rüdiger, *Goethe y Schiller. Historia de una amistad*, trad. Gabás, Raúl, Tusquets Editores, México, D.F., 2011.
- , *Schiller o la invención del idealismo alemán*, trad. Gabás, Raúl, Tusquets Editores, México, D.F., 2011.
- , *Romanticismo. Una odisea del espíritu alemán*, trad. Gabás, Raúl, Tusquets Editores, Barcelona, 2012.
- Schiller, Friedrich, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, trad. Zubiria, Martín, Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de filosofía y letras. Mendoza, 2016.
- , *Cartas sobre la educación estética del hombre*, trad. Feijóo, Jaime & Seca, Jorge, Anthropos, Barcelona, 1999.
- Schopenhauer, Arthur, *Sobre la voluntad en la naturaleza*, trad. Unamuno, Miguel de, Alianza Editorial, Madrid, 2006.
- Todorov, Tzvetan, *Frágil felicidad. Un ensayo sobre Rousseau*, 2ª. Edición, trad. Segura, María Renata, Gedisa, Barcelona, 2008.

Zambrano, Armando, *Contributions to the comprehension of the science of education in France*, 2006.

----, *Pedagogía y Narración escolar. El declive de los conceptos*, Editorial Brujas, Córdoba, 2011.

Zweig, Stefan, *Novela de ajedrez*, trad. Lobo, Manuel, Acantilado, Barcelona, 2015.