



árbolQestional

Revista de Filosofía Indo-afro-asiática,
Latinoamericana y de El Caribe

Año. 2, número 3.
Enero-Junio, 2026



CUCSH
CENTRO UNIVERSITARIO DE
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES



Departamento de
Filosofía

Cintillo legal.

Legal page.

Revista árbolQestional, Volumen 2, número 3, enero-junio 2026, es una revista en modalidad de publicación continua, editada por la Universidad de Guadalajara a través del Departamento de Filosofía del CUCSH. Av. José Parres Árias #150, Edificio "H", 4° piso, San José del Bajío, Zapopan, Jalisco, México, tel. 3819-3378, <http://revistaarbolqestional.cucsh.udg.mx/>. Editor responsable: Verónica Castillo Guerrero, veronica.castillo@gmail.com. Director: Eduardo Quintana Salazar: eduardo.quintana@academicos.udg.mx. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: En trámite, ISSN Internacional: En Trámite. Responsable de la última actualización de este número: Verónica Castillo Guerrero, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, Av. José Parres Árias #150, Edificio "H", 4° piso, San José del Bajío, Zapopan, Jalisco, México. Fecha de la última actualización: 29 de diciembre de 2025, con un peso de archivo de 1.55 MB.

Las opiniones expresadas por los autores no reflejan la postura del editor de la publicación. Todos los artículos son de creación original del autor, por lo que esta revista se deslinda de cualquier situación legal derivada por plagios, copias parciales o totales de otros artículos ya publicados y la responsabilidad legal recaerá directamente en el autor del artículo.

Los artículos publicados, así como los contenidos e imágenes incluidos en la publicación de la revista, quedan bajo los lineamientos de la [Licencia Creative Commons, Atribución-No comercial 4.0 Internacional](#)

De la creación artística: motivaciones teóricas, estética y práctica.

On artistic creation: theoretical, aesthetic, and practical motivations.

DOI: 10.32870/arbolq.v2.n3.e0025

Brahiman Saganogo

Universidad de Guadalajara
(MÉXICO)

CE: brahiman.saganogo@academicos.udg.mx

Recepción: 25/10/2025 Revisión: 14/11/2025 Aprobación: 26/12/2025



Este obra está bajo una Licencia *Creative Commons Atribución 4.0 Internacional*
[CC BY-NC 4.0 \(Atribución-NoComercial\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen

En tanto que actividad sensible del artista, la esencia de la creación artística se centra en el arte, la imaginación el estilo, el método creador, teoría del reflejo y en el artista, sujeto de la creación, dotado de una doble personalidad: las personalidades biológica y psicológica. Se trata de factores que configuran dicha práctica mediante una relación de interdependencia, implicación o de interacción.

Palabras clave: Método creador, Creación artística, Imaginación, Realidad social, Artista, Arte.

Abstract

As a sensitive activity of the artist, the essence of artistic creation centers on art, imagination, style, the creative method, the theory of reflection, and the artist, the subject of creation, endowed with a dual personality: biological and psychological. These are factors that shape this practice through a relationship of interdependence, implication, or interaction.

Keywords: Creative method, Artistic creation, Imagination, Social reality, Artist, Art.

Tanto en las investigaciones filosóficas, la crítica como en la teoría sobre la creación artística, dominan los conceptos de arte, artista, imaginación, teoría del reflejo, método creador y de estilo.

En efecto, la teoría de la creación artística hace intervenir los conceptos ya señalados más arriba a tenor de la propia creación artística; una creación artística tal una actividad del artista creador. Por lo que la creación artística resulta ser indudablemente, productora de arte y de obra artística materializada en forma, contenido, ideas, temas, imágenes, composiciones, género, lenguaje y en géneros artísticos.

Para ello, la pregunta obligada sería la siguiente: ¿cómo se correlacionan dinámicamente, los conceptos de arte, artista, imaginación, teoría del reflejo, método creador y de estilo, para una estructuración de la creación artística? A guisa de hipótesis, diríase que la creación artística en tanto que actividad productora, descansan indudablemente, en los fenómenos de arte, artista, teoría del reflejo, método creador, imaginación y de estilo; fenómenos que la estructuran a partir una dinámica relacional de implicación.

Sobre Arte

Por lo general, si por un lado, el arte es no sólo una actividad razonada que permite producir objetos, sino también la realización material o abstracta que satisface las necesidades de la conciencia humana, por otro lado, depende de la producción de estética, y es caracterizado por la falta de reglas preconcebidas, lo que hace de él actividad estética y esta última como teoría del arte.

Por lo último, de la radical *ars* y *artis*, el término arte designa talento, *saber-hacer* y habilidad, y remite por consiguiente, a la práctica de la pintura, la escultura y de la retórica. el arte denota un conjunto de procedimientos, métodos o modalidades y el “saber-hacer” del productor. El arte es también:

A la pregunta ¿qué es el arte? Hay que sustituir esta otra pregunta: ¿Qué uso hacemos de la palabra arte? Arte aparece pues como un concepto abierto, como lo es el concepto de juego analizado por Wittgenstein, lo que significa que no hay en las obras de arte como en los juegos (dama china, rayuela, 7 tenis, cartas...) ningún carácter común que permite establecer una definición en términos de condiciones necesarias y suficientes [...]. El concepto de arte sólo consiste en un conjunto de propiedades de las que ninguna es absolutamente necesaria, pero de que ciertos

números están presentes cuando se describe un objeto como una obra de arte, y eso basta con hacer de esto un concepto claro y utilizable (Talon-Hugon, 2004, pp. 101-102).

Por otro lado, el arte es producto de la imaginación al que se confiere un valor estético y con respecto a la imaginación, leemos los pasajes que siguen:

A la pregunta ¿qué es la imaginación? Conviene afirmar de entrada, que la imaginación permite ver un objeto o algo que estuvo en el pasado. Reproductora, el arte reproduce de manera más o menos infiel la sensación de un objeto que existió y que nos marcó. La imaginación es también una disposición a componer ficciones a partir de elementos tomados de lo real. En este caso, es “creadora”. No crea la materia de sus creaciones sino su forma es decir, opera arreglos específicos de los datos materiales. Como actividad creadora, la imaginación inventa símbolos esto es, elementos sensibles más o menos complejos cargados de significación inteligible, con la finalidad de sugerir objetos o ideas no accesibles a los sentidos. Dada su importancia en el artista1 creador, Charles Baudelaire afirma: “Sin ella [la imaginación] todas las facultades por más sólidas y agudas que parezcan, son como si no fuera (Baudelaire, 2003, p. 5)¹.

Tocante a la evolución del arte, conviene señalar que si en la antigüedad el término arte deriva de la raíz *ars* que lo remite a talento, *saber-hacer*, a la habilidad, la práctica de la pintura, la escultura y a la retórica y aún, al bordado, a la zapatería y por fin a la carnicería, en la Edad Media, tras su distanciamiento de la *technê*, el arte deviene el dominio de las reglas de un *hacer*. Es a partir de esta cuando se empieza a considerar al arte como una actividad liberal (no sujeta principios pre-establecidos) puesto que en él, la producción resulta ser inconsciente.

Respecto a los orígenes del arte, éstos coinciden estrictamente con los de la humanidad, por eso afirma Kagan (1984):

[...] se considera que el rasgo principal de la actividad artística propia del hombre de operar con líneas, colores, sonidos, etc., [...] El arte fue “inventado” por la humanidad, fue practicado por ella

¹ Véase, Baudelaire, Charles citado en Bouriau, Christophe. *Qu'est-ce que l'imagination?* 2^{ème} édition, Paris, Librairie philosophique Vrin, 2003.

a lo largo de toda su historia [...] porque era capaz de proporcionar una información que no puede ser lograda con ningún otro modo de apropiación del mundo [...] Por consiguiente, el estudio de los orígenes del arte debe responder a esta pregunta: ¿cuándo y por qué se formó en la sociedad la necesidad de tal información, y cómo adquirió el hombre la facultad de satisfacer dicha necesidad? El problema de la interrelación de la necesidad y la facultad es, en general, filosófico, sociológico y psicológico, pero para nosotros posee hoy una importancia peculiar, puesto que la facultad misma de creación artística es no solamente una determinada destreza, sino, ante todo, un don específico, un talento, un genio. [...] para que sugiera el arte, la humanidad no sólo tuvo que aprender a manipular determinados instrumentos y a representar con su ayuda lo que veía, en piedras o en arcilla, extraer sonidos, etc., sino que ante todo, tuvo que adquirir la facultad de la percepción artística figurativa de la realidad. ¿Cómo ha surgido esta facultad? ¿Cómo se ha formado esa estructura peculiar de la consciencia humana que denominamos, desde Hegel y Belinski, “pensamiento figurativo” y que descansa en la base de la actividad artístico-creadora (Kagan, pp. 210-211).

La actividad artística es un fenómeno o proceso perceptibles por los sentidos y resultado de la inspiración en los cuales concurren elementos similares como la obra de arte, el artista y las funciones (del arte). Respecto a la obra de arte, ésta obedece a los mismos efectos de construcción y de recepción. De modo que de la autoría del *creador de arte*, la obra artística resulta ser la combinación alternada de lo semántico con lo formal de manera improvisada, para fines estéticos, y para Kagan (1984):

[...] en la obra de arte todo es forma [...] todo es contenido [...] del mismo modo que se diferencian el significado y el signo: como un relleno espiritual, como un sentido espiritual o una información espiritual, que se halla en la obra dada, y como encarnación material de esa información (p. 401).

Cualesquiera que sean el estatuto y el postulado y la esencia de la obra de arte, ésta es de sobremanera, pre-científica por ser el resultado de la imaginación del artista por medio de recursos personales tales como la inspiración, la improvisación y la meditación, elementos constitutivos del talento individual del artista. Al respecto leemos:

[...] La obra de arte es la expresión de sí para el artista / La obra es la donación de lo invisible / La obra de arte hace visible lo invisible / La obra produce el sentido / La obra está más allá del sentido / La obra de arte es un encuentro / La obra de arte es lo que abre una dimensión inaccesible a cualquier experiencia / El arte es lo que se expone: obras, instalaciones, performance, carne, excrementos, cadáveres [...]. La obra de arte es la subversión de cualquier norma y la desmitificación de la realidad social (Pouivet, 2007, p. 8).

La imaginación a tenor del arte

La imaginación es un poder del escritor, el de hacer presentes y sensibles cosas que ya no se pueden tomar por diferentes. Por otro lado, la imaginación es susceptible de dar a cada uno de estos objetos un contenido sensible, bajo distintas formas permitiéndolos aparecer. Por eso, se distancia la imaginación del escritor de la memoria y de la percepción a través de su capacidad de hacer aparecer lo que todavía no aparece y de dar una cara a lo que sin su mediación permanecería invisible o insensible. Según Bouriau (2007), “la imaginación no reproduce lo visible, hace visible lo que sin ella, permanecería en la oscuridad o en la nada (p. 80)”. En otros términos, gracias a la imaginación como poder del artista, el pasado bajo la pluma del escritor pasa a ser visible cuando recoge en la vida real, todos los momentos y los hechos históricos para reconstruirlos mediante un uso específico de la lengua.

Si la obra de arte es el producto de la imaginación dotado de valor estético, y el resultado de la actividad intelectual y solitaria del artista como individuo, para lograr su total confección, el artista hace gala de a su talento y de sus capacidades de imaginación, improvisación y de inspiración para moldear estilísticamente, la *idea inicial* (pretexto de la creación) y crear mundos y categorías ficcionales.

En cuanto al contenido de la obra de arte, éste no se encuentra de ninguna manera fuera de ésta sino que está en el mundo real y en la conciencia del creador quien, gracias a su talento creador, crea mundos paralelos al mundo real, esto es, mundos posibles con sus distintas categorías ficcionales. Es por eso que el contenido de la obra artística no sería más que el significado de su forma, del sistema *significante* portador de su significado.

Por otra parte, es de señalar que la obra de arte es el reflejo del contenido de la vida social mediante la interferencia de los cuadros temático y argumentativo. Al respecto, si el cuadro temático

alude al tema, el argumentativo está estrictamente relacionado al proceso de estilización del tema o sea, al cuadro de la *estilización*, mediante recursos retóricos que constituyen el estrato de la forma artística. Además de eso, la obra de arte no será más que el resultado de la improvisación, de modo que su lenguaje artístico se diferencia del habla cotidiano.

En resumidas cuentas, la imaginación reproductora y aun, creadora, es también “productora”. Como tal, no toma ningún material de los órganos sensoriales, además, sobre la base de las intuiciones del tiempo y del espacio, la imaginación produce a priori, y respectivamente e independientemente, de cualquier dato empírico, la figura de conceptos matemáticos y de sus relaciones y esquemas que permiten a las categorías consolidarse intuitivamente y aplicarse a lo sensible.

En otros términos, la imaginación permite al escritor presentar directa, indirectamente y de manera sensible, el conjunto de objetos concebibles, desprovistos de presencia sensible. Aquellos objetos son los que pueden haber existido o no, o sólo son ficticios.

Elementos constitutivos de la creatividad artística

La creación artística y, la historia y la teoría del reflejo

La historia a la que nos referimos es la *idea inicial* o sea, el pretexto de la creación artística. Designa la historia, el relato y el conocimiento de los sucesos del pasado considerados como dignos de la memoria. Desde otro ángulo, la historia se relaciona también con anécdotas episódicas ligadas a un momento pasado, la parte del pasado de la humanidad conocida por entre documentos orales o escritos. La historia es también la suma de relatos, la narración de acciones y de acontecimientos reales.

Es de mencionar que la relación entre arte y realidad suscita la consideración de la de la *teoría del reflejo* y la creación artística.

En efecto, la teoría del reflejo es el fundamento de las tesis filosóficas generales que manifiestan la naturaleza de la conciencia humana, los mecanismos y el carácter del conocimiento de la realidad histórica, y los principios cardinales de esta teoría (la del reflejo) sirven de base teórica para comprender el arte como forma determinada y específica de cognición de la realidad.

La teoría del arte como categoría de la ciencia artística, pone de manifiesto los rasgos específicos del reflejo de la realidad en imágenes artísticas y las particularidades que distinguen el arte de las demás formas de conocimiento social, pues, reflejo como representación y no como reproducción esto es, como arte de fabricar o de imitar la realidad sensible o según expresión aristotélica, arte de la *mimêsis*, *mimêsis* que no es más que proceso que consiste en dar nacimiento a un nuevo objeto, un objeto ficticio, a través de sus variantes a saber: *Mimêsis* 1: su medio (el ritmo, la melodía, el lenguaje); *Mimêsis* 2: su objeto, el hombre en acción (puesta en escena en la tragedia, la comedia, etc..) y *Mimêsis* 3: su manera de imitar (narración épica, descripción directa en la tragedia).

Desde otro ángulo, todo eso suscitaría la consideración del hecho de que el objeto del arte está construido por el mundo exterior, la realidad y el medio social y natural del hombre. Dicho de otra manera, el arte concentra y encarna sus imágenes y formas, la tendencia de los estados de ánimo y psicología sociales.

En conclusión, el arte ayuda a mostrar los problemas y necesidades multifacéticas de la época, es un espejo peculiar sensible que refleja el estado de la psicología social y las tendencias internas de su desarrollo.

Por eso, se ha considerar que el arte como actividad y objeto producido dotado de propiedades estéticas, tiene un substrato en el carácter y la esencia del proceso concreto de interacción del hombre y el mundo exterior. La esencia de dicha interacción se manifiesta en formas cuya expresión estética se encuentra en las categorías de lo bello a saber, *lo bajo*, *lo sublime*, *lo feo*, *lo estético*, *lo artístico*, *lo trágico* y *lo cómico*; y en las mismas categorías estéticas se conceptúa y se generaliza teóricamente el carácter de la interacción del hombre con el mundo real.

Por fin, la *teoría del reflejo* o la de la representación, hace coincidir dialécticamente y a la vez, lo objetivo y lo subjetivo en la creación artística o sea, la realidad y lo verosímil, para un ideal estético en el arte como finalidad de la creación artística. Por eso, sin duda alguna, la creación artística ya materializada expresa, la realidad histórica objetiva y subjetivamente.

El creador-artista como agente de la creación artística

Como agente o -semióticamente-, actante, el artista es el hacedor del arte o creador de la obra de arte. En tanto que artista, se define desde un punto de vista sociológico, como el que a través de su pensamiento y de su imaginación, libera un mensaje con la finalidad de llevar a tomar conciencia de ciertos problemas de la sociedad, todo eso en un estilo artístico. Es también quien a cuya producción se atribuye un valor estético por encerrar propiedades estéticas (lo bello y sus variantes tales como lo sublime, lo feo, lo bajo, lo artístico, lo estético, lo cómico y lo tragicómico). Pues, a través de su actividad, el artista construye un mundo nuevo, un mundo fingido, un mundo paralelo al real.

Desde otra perspectiva, el artista es un individuo dual, esto es, un ser humano con dos individualidades distintas: la primera individualidad denominada, específica, es la relacionada con caracteres humanos mientras que la segunda, menos específica, tiene que ver con los caracteres no humanos. Es esta segunda individualidad es decir, la psicológica, es la que define estrictamente, al artista como creador o inventor de la obra de arte puesto que presenta al artista como un ser desdoblado durante el proceso de la creación, por lo que:

[...] y es que en la creación artística nos enfrentamos a un fenómeno interesantísimo desde el punto de vista psicológico y estético, con una especie de desdoblamiento de la individualidad humana. Cuando hablamos de la “autoexpresión” de la personalidad del artista en su obra, no se trata en modo alguno de su personalidad real, la de la vida corriente, la que se manifiesta en la actividad práctica del artista; se trata de su segunda personalidad, la ideal, que él, en parte consciente y en parte inconscientemente, construye para proyectarla en su obra (Kagan, 1984, p. 353).

Se trata de una elevación de ascensión intelecto-espiritual de parte del individuo-artista a lo largo de la actividad creadora, durante la cual elevación, manifiesta dos estados psicológicos a saber, estar a la vez consciente e inconsciente; pues, estar entre dos realidades: la empírica (cuando existe como ser humano al igual que sus semejantes) y la artística de su personalidad.

Entre las dos realidades sólo existe una relación de complementariedad puesto que la individualidad artística es la que se viene a soldar sobre la realidad empírica provocando interferencias entre las dos individualidades del artista. Pero, conviene señalar que la diferencia entre estas dos formas

de la personalidad del artista se debe a la inspiración y al poder de la imaginación del artista-creador, éstas como características de su personalidad desdoblada o su doble lírico-poético. Respecto al estatuto doble de la personalidad del artista, se afirma lo siguiente:

He aquí por qué el detallado análisis biográfico, por el que se apasionan tanto muchos teóricos de la literatura y el arte, permite reproducir con lujo de detalles la personalidad empírica, corriente, del artista, pero no permite reproducir, mostrar por sí solo la personalidad poética que vive en su obra y que rechaza muchos de los rasgos de su prototipo de la vida real (Kagan, 1984, p. 45).

Dicho de otra manera y en cuanto a la imaginación, el artista es el que en su esencia, expresa en su producción, mediante su imaginación y sus pensamientos, las sensaciones y el conjunto de la plenitud de su propia vida espiritual, de modo que su creación resulta más que simple invención, una especie de *autoexpresión* es decir, la expresión de lo personal y de lo íntimo. Por lo mismo, lo producido por él o sea, la obra de arte sería desde una primera consideración, discurso sensible, producto de la invención mejor aún, el de la imaginación y de la manifestación concreta de su actividad individual e intelectual, dotada de valor estético.

Prosiguiendo con la esencia de la personalidad del artista, hace falta considerar que ésa está marcada por la actividad específica y personificada del propio artista-creador, actividad que se basa en cinco puntos esenciales, puntos que configuran el estatuto del artista en los siguientes puntos a saber, si el primer punto estructural hace del artista el que dispone de una cantidad importante de informaciones procedentes de los mundos natural y social, y del autoconocimiento. Esta suma de informaciones son las que constituyen el conocimiento o la materia prima que necesita el artista, y es “el potencial gnoseológico o de conocimiento”. En cuanto el segundo punto estructural de la personalidad del artista, ése está relacionado con el conjunto de orientaciones valorativas que derivan de los ideales de todo tipo, expresados en su sensación del mundo. Esta estructura constituye “el potencial axiológico de la personalidad del artista”. Respecto a la tercera estructura de la personalidad del creador de la obra de arte, ésta se desprende de las costumbres, los usos, la destreza y de la capacidad de actuar, inventar y de metaforizar, ésta, es el “potencial creador”. Tocante a la penúltima estructura de la personalidad del artista, conviene señalar que es la relativa a la capacidad de éste en comunicarse con otros individuos,

ésta es “el potencial comunicativo”. Por fin, la última estructura sería tal vez, la más relevante puesto que atañe lo artístico y la intención constante de alcanzarlo mediante el proceso de invención y de imaginación que gira en torno a los aspectos semántico y formal; es “el potencial artístico”. Sobre el artista y el arte, Koprinarov (1990) afirma:

¿Qué tiene de más el hombre que es artista del que no es artista? Estos son algunos de los problemas fundamentales a los que trataron de dar respuesta los pensadores de la antigüedad que se dedicaron a la estética. Platón ofrece una explicación idealista, mística del proceso artístico. Contrapone la inspiración artística al acto cognoscitivo. Según él, la explicación del artista es irracional. El artista está inspirado por Dios, y nada más es el órgano mediante el cual se descubre la acción de fuerzas místicas y divinas; para ser artista no hace falta estudiar. Cuando el poeta se ve delante de la musa pierde su raciocinio y crea independientemente de sí mismo, o sea, nada más que como órgano de una fuerza divina (p. 37).

En suma, es de afirmar que si por un lado existe una interdependencia entre la actividad del artista y su personalidad, por otro lado, ambas personalidades influyen constantemente sobre la labor creadora del artista y están reflejadas en el aspecto semántico de la obra artística elaborada.

La instancia de la creación de la obra artística

La elaboración o la construcción de la obra de arte es un proceso de imaginación inventiva que se inicia siempre con la concepción de una *idea inicial* a partir de la cual el artista va avanzando mediante improvisaciones, inspiraciones y meditaciones con la finalidad de moldear adecuadamente los mundos ficcionales. La *idea inicial*, para que ésa sea el punto de partida del proceso creador, hace falta que sea vista y considerada por el artista creador como la sustancia artístico-figurativa o el núcleo poético-concreto-sensorial aun, como el motivo.

En otros términos, el artista mediante su capacidad de imaginación ha de pensar metafóricamente la obra es decir, ha de enfocar su percepción poética del universo como lo no abstracto, lo concreto, lo sensorial, lo visto, lo oído y lo presentado por la imaginación. Es de esta manera que el artista logra

concretar la obra de arte a partir de aquella concretización de la idea inicial y de la fusión perfecta entre forma y fondo.

La reconstrucción de la historia mediante la imaginación creadora

La imaginación es un factor primordial en la reconstrucción del pasado histórico, por eso es considerada como inventivo-creadora.

En efecto, la representación que hace el artista del pasado histórico resulta ser un tejido confeccionado por la imaginación a partir de la gramática, y el dominio tanto del lenguaje, los modos operatorios como de la escritura, hace que la obra de arte se inscriba u obedezca a tres criterios a saber, el cuadro presentado por el artista puede o no inscribirse en un marco espacio-temporal determinado por el tema a tratar, el relato histórico fingido debe poseer una coherencia interna y la obra de arte no debe coincidir forzosamente con datos históricos reales.

Por otro lado, la imaginación creadora está guiada por la inteligencia, la ingeniosidad y por el talento del artista en nombre de los cuales este último moldea verosímil y subjetivamente y, aun, figurativamente, la *idea inicial* o el hecho histórico hasta lograr su configuración en forma y en fondo.

En definitiva, el proceso de la creación artística desde otro ángulo, y sobre todo, partiendo de la reconstrucción del pasado histórico, obedece a los desarrollos de la historia del lenguaje y de los sistemas semióticos, y cada uno de estos sistemas posee una lógica interna de desarrollo y todos contribuyen al enriquecimiento, el fortalecimiento y al perfeccionamiento de su léxico, su gramática y de su sintaxis, hasta hacer que lenguaje aparece especial dado que el mensaje va más allá del cuadro informativo.

Acerca del método creador, las corrientes artísticas, el estilo y del problema del realismo

La representación del pasado histórico en el arte suscita sin duda alguna, el problema del realismo, y se manifiesta a través de la interdependencia de los parámetros categoriales tales como estilo, método creador y corrientes artísticas, entre otros fenómenos.

Tratándose del método creador, ése no es más que la actividad creadora del artista, sus convicciones estéticas, su concepción de la esencia y del devenir del arte, y su conciencia como categoría

socio-histórica. Lo que hace del método creador al tomar en cuenta el pasado histórico, una propiedad privada y el fundamento estético de tendencias artísticas enteras. Por eso,

La estructura básica del método creador descansa en la interacción de cinco motivaciones: la cognoscitiva, la valorativa, la semiótico-comunicativa, la modeladora y la constructiva; su correlación puede variar, de modo que, en distintos métodos, unas veces es una y otras veces es otra la motivación que predomina en el proceso creador. Precisamente entonces se revelan las fuerzas que aproximan los métodos de los diferentes artistas y que nos permiten hablar de la existencia de tendencias o corrientes artísticas basadas en esta aproximación [...] Esta estructura del método es la que llamamos realista (Kagan, 1984, p. 636).

Por eso el método creador es designado también como base metodológica que fundamente la creación artística, creación dividida en nueve funciones tales como la socio-transformativa, la cognoscitivo-heurística, la artística-conceptual, la previsor, la informativo-comunicativa, la educativa, la sugestiva, la estética y la hedonística, funciones que estructuran también al arte.

Por otra parte, el método creador representaría la actitud estética del arte hacia la realidad social o histórica. Es por eso lo que el concepto de método creador coincide con el de corriente o de Escuela literaria, basándose en el hecho de que tanto la corriente como la Escuela literaria terminan unificando a escritores que poseen un mismo método artístico. Por lo que en Timoféiev (1979):

En el arte, el método artístico se manifiesta en la unidad, históricamente condicionada, de los principios de creación de una serie de escritores, y y esta unidad se expresa en la interpretación común de los problemas fundamentales que surgen ante el arte en cualquier período histórico, es decir, los problemas del ideal, del héroe, de la vida y del pueblo, en unas condiciones históricas nacionales concretas (p. 90)².

². Respecto a las funciones, se habrá de notar lo siguiente: desde el punto de vista artístico, la función socio-transformativa está relacionada con la actividad, el carácter transformativo del proceso creador. A partir de la realidad cotidiana, el artista crea otra, la realidad artística. Si la función cognoscitivo-heurística es la centrada en el conocimiento de la realidad a partir de la novela como obra de arte, la artístico-conceptual resulta estar ligada a problemas sociales y filosóficos. En cuanto a la función previsor, ésta tiene que ver con la capacidad del arte en pronosticar la realidad (adivinar o profetizar) mientras que la informativo-comunicativa se relaciona con el hecho de que la novela como obra de arte resulta ser por consiguiente, un medio de comunicación y de información. La función educativa. Ésta encierra las sub-funciones tales como la catártica, la compensatoria, el juego y el entretenimiento. Si la sugestiva está relacionada con la capacidad de la obra de arte y en particular,

Par concluir, diríamos que el método creador de base sería la suma de un método de conocimiento de la realidad y de los modos de interpretación voluntaria de la vida, de transformación del hecho histórico real (su transformación o representación artística) y de construcción del sistema simbólico.

En cuanto a la relación de interferencia entre al método creador y el estilo artístico, conviene mencionar que si el primero designa las regularidades del proceso de creación de los valores artísticos, el segundo se relaciona con las regularidades de la estructura de la categoría artística y determina un sistema de formas que fijan la obra de arte. Particularmente, el estilo artístico en tanto que marca de la individualidad del artista es no sólo polisémico sino:

[...] la expresión directa del condicionamiento mutuo y de la dependencia mutua general de los elementos de la forma, surge precisa y solamente allí donde existe una conjugación rigurosamente regular de todos los elementos de la forma necesaria para la solución de una tarea ideológico-artística. (Kagan, 1984, p. 651).

En efecto, si por una parte, es el estilo la estructuración informativa y expresiva de una lengua, no es ni forma ni contenido sino la unidad de la forma y del contenido, unidad que garantiza la realización del plan general de la construcción del todo, por otra parte, es la suma del carácter íntegro de la personalidad del autor y del propósito artístico de una obra, los rasgos tipológicos de una orientación artística y toda la tradición histórica en la que se basa la creatividad del artista. Gorín (1980) al respecto, señala:

El estilo nace del arte y lo origina. Es el fruto de determinado proceso artístico, y también es una estructura canónica que sirve para expresar el contenido y la forma e indica el cauce para el desarrollo del proceso artístico [...]. El estilo supone la integridad del macrocosmos y el microcosmos de una obra, la unidad de un sistema artístico como algo global (universal) y pormenorizado, a los niveles "molecular" y "celular". El estilo representa la dependencia de todos los elementos de una obra respecto a su centro artístico único, es la fuerza centrípeta de una obra que asegura su carácter monolítico (Gorín, 1980, pp. 335-341).

del arte en influenciar en el subconsciente del ser humano, la función estética, con la capacidad del arte en formar a espíritu creador y la hedonista, con la habilidad en proporcionar placer.

Con todo, el estilo es la marca de la individualidad del *artista*, y la característica de la tipología de la estructura conceptualmente determinada de una obra.

Al término de estas reflexiones argumentativas sobre la creación artística y sus motivaciones teórica, estética y práctica, resulta la creación artística como actividad productora y sensible, que implica tanto al arte, el artista, la imaginación, la teoría del reflejo, el método creador como el estilo, en una dinámica relacional de implicación y de complementariedad

Referencias:

- Bourieu, C. (2003). *Qu'est-ce que l'imagination?* 2^o édition. Librairie philosophique Vrin.
- GORÍN, V. (1980). *La estética marxista-leninista y la creación artística*, trad. M. Kuznetsov. Editorial Progreso.
- Kagan, M. (1984). *Lecciones de estética Marxista-Leninista*, trad. Natalia Labzónskaya. Editorial Arte y Literatura.
- Koprinarov, L. (1990). *Estética*. Editorial Pueblo y Educación.
- Pouivet, R. (2007). *Qu'est-ce qu'une œuvre d'art?* Librairie philosophique J. Vrin.
- Talon-Hugon, C. (2004). *L'Esthétique*, 3^o édition. Presses Universitaires de France.
- Timoféiev, L. (1979). *Fundamentos de teoría de la literatura*, trad, L. Kleinard. Editorial Progreso

El Kuhn de *La estructura de las revoluciones científicas*: una presentación.

The Kuhn *La estructura de las revoluciones científicas*: an introduction.

DOI: 10.32870/arbolq.v2.n3.e0024

Alejandro Villamor Iglesias

Xunta de Galicia

(ESPAÑA)

CE: alejandrovillamoriglesias@yahoo.es

 <https://orcid.org/0000-0001-7265-7528>

Recepción: 29/11/2025 Revisión: 03/12/2025 Aprobación: 29/12/2025



Este obra está bajo una Licencia *Creative Commons Atribución 4.0 Internacional*
[CC BY-NC 4.0 \(Atribución-NoComercial\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen

El objetivo del presente texto gravita sobre la presentación de las principales ideas de *La estructura de las revoluciones científica* de Thomas Kuhn. Este artículo está especialmente dirigido a estudiantes universitarios, pero puede resultar de utilidad para cualquier persona, lega en la materia, interesada en dicha etapa del pensamiento kuhniano. Para facilitar la lectura, se han dividido el texto en diez apartados, comenzando por un breve glosario de conceptos clave. Además, se ha eludido referenciar cualquier debate interpretativo externo.

Palabras clave: Kuhn. Filosofía de la ciencia. Revolución científica. Paradigma. Ciencia normal.

Abstract

The objective of this text revolves around the presentation of the main ideas of *The Structure of Scientific Revolutions* by Thomas Kuhn. This article is especially aimed at university students, but it can be useful to anyone, layman in the field, interested in this stage of Kuhnian thought. To facilitate the reading, the text has been divided into ten sections, starting with a brief glossary of key concepts. Furthermore, reference to any external interpretative debate has been avoided.

Keywords: Kuhn. Philosophy of science. Scientific revolution. Paradigm. Normal science.

Breve glosario¹

Periodo pre-paradigmático: Antes de la adquisición de un “paradigma”, un determinado campo de la ciencia se encuentra en lo que Kuhn denomina “periodo pre-paradigmático”. Si bien es cierto que este es llevado a cabo por científicos, existen ciertas diferencias con respecto a los periodos de “investigación normal” o “investigación extraordinaria”. En primer lugar, en este periodo nos encontramos con un profundo debate entre diferentes “escuelas” o “sub-escuelas” acerca de un determinado fenómeno. Este debate no sólo incluye discrepancias acerca de cuál es la mejor explicación para el fenómeno que sea, sino también acerca de los métodos, creencias y problemas pertinentes. Cada una de estas posiciones lleva a cabo, por tanto, una recolección de información acerca del fenómeno acorde con su determinada interpretación del mismo. Aquí no hay ningún “paradigma”. Este es un periodo sumamente heterogéneo en lo que a la investigación científica respecta, carente de pautas fijas.

Paradigma: Un “paradigma” es una suerte de “visión del mundo”, cosmovisión o “estructura conceptual” muy amplia compuesta por toda una serie de elementos compartidos acríticamente por los científicos de una disciplina determinada. Entre estos elementos se encuentran creencias, expectativas de predicción, métodos, problemas, objetos o teorías. Así, el “paradigma” se erige como la base sobre la que se asienta el periodo de “investigación normal” de una “comunidad científica” particular; es como el marco que define los límites sobre la que esta comunidad trabaja. La astronomía copernicana o la física cuántica pueden ser considerados ejemplos de “paradigmas”.

Ciencia normal: Por “ciencia normal” Kuhn entiende el periodo de desarrollo científico en el cual los científicos de una disciplina científica trabajan bajo el paraguas de un “paradigma” concreto. La seguridad que proporciona la asunción acrítica de una “visión del mundo” particular permite conseguir grandes avances, en sentido acumulativo, en la disciplina que sea durante esta etapa de “investigación normal”. Esta “investigación” se movería, básicamente, a través de la resolución, o del intento de resolución, de “rompecabezas” (los problemas que tiene sentido plantearse según el “paradigma” vigente).

¹ El orden de presentación de los conceptos responde a un criterio temático, no alfabético.

Anomalía: Una “anomalía” es un fenómeno imprevisto por el “paradigma” bajo el que se conduce la “ciencia normal”. Dicho de otra manera, es un problema, adquiera la forma que adquiera, al que el “paradigma” no puede dar respuesta (al menos, de momento). Si bien es cierto que la existencia de una “anomalía” no tiene por qué conllevar una “crisis” de ese “paradigma” (algunos científicos pueden dejarla de lado o proponer “ajustes *ad hoc*”), determinadas “anomalías” que se pueda considerar que producen grandes lagunas en dicho “paradigma” sí pueden conducir a ello. Téngase presente que, al no dar respuesta a todos sus interrogantes, ningún “paradigma” está exento de problemas.

Crisis científica: Los diferentes “paradigmas” se encuentran en “crisis” cuando comienzan a diluirse en el ambiente la sensación de seguridad que debe caracterizarlos. Es decir, cuando ciertos individuos comienzan a poner en cuestión los fundamentos del “paradigma” al tomar conciencia de la existencia de “anomalías” que no se pueden reducir a meros “rompecabezas”. Previamente a toda “revolución científica”, nos dice Kuhn, existe este “periodo de crisis” en el que comienzan a florecer diferentes formas de abordar los problemas que sean. Un ejemplo de este tipo lo constituye la teoría de la relatividad: anteriormente a su formulación por parte de Einstein, durante el siglo XIX ya se comenzó a tomar conciencia de que algo no iba bien en la mecánica newtoniana. Como respuesta a estas “crisis”, los científicos pueden, o bien comenzar a proporcionar propuestas alternativas al “paradigma” vigente, con lo que nos encontraríamos en el “periodo revolucionario”, o bien intentar solventar dicha “crisis” a través de algunos “ajustes *ad hoc*”.

Revolución científica: Por “revolución científica” Kuhn entiende el periodo no acumulativo en el que un “paradigma” se sustituye por uno nuevo; sea esto parcial o totalmente. Durante la “revolución científica” una minoría de científicos de un determinado campo comienzan a poner encima de la mesa “paradigmas” alternativos al vigente. Sucede esto de tal manera que esta minoría debe intentar persuadir a los científicos anclados en el “viejo paradigma” mostrando cómo el nuevo es capaz de dar cuenta de los problemas que conllevaron dicha “revolución”. Por supuesto, el que lo que acabamos de decir sea la esencia de este periodo hace que no podamos hablar aquí de progreso acumulativo en el sentido de la “ciencia normal”, además de que esta

etapa sea más sucinta en el tiempo. La aceptación o rechazo por parte de la “comunidad científica” de una de esas propuestas alternativas, así como los motivos que a ello los lleven, ya es otro asunto.

Inconmensurabilidad: Los “paradigmas” son mutuamente “inconmensurables”. No hay un criterio racional, último, para elegir entre teorías alternativas. El motivo es que, dado que cada “paradigma” proporciona una particular “visión del mundo” en un sentido sobremanera amplio, no podemos apelar a ningún lenguaje común, ni observacional ni de ningún tipo, para determinar cuál de ambas propuestas es la mejor. Con la aceptación de un “paradigma” en lugar de otro, siempre se producen ciertas ganancias y pérdidas.

Neopositivismo lógico y Popper frente a la filosofía kuhniana

Son varias las diferencias que median entre la propuesta kuhniana de la neopositivista y popperiana. La más destacada de todas ellas reside en el especial hincapié del autor de *La estructura de las revoluciones científicas* en el análisis de la ciencia desde una perspectiva diacrónica, historiográfica. El desarrollo de la ciencia se ha de considerar, valga la redundancia, tal y como efectivamente esta se ha desarrollado. No se quiere decir con esto que los enfoques neopositivistas y popperianos dejen absolutamente de lado esta perspectiva historiográfica, sino más bien que el acento se pone en otros lugares. Esto es así en la medida en que el estudio historiográfico de la ciencia forma parte para los enfoques clásicos del llamado “contexto de descubrimiento”. El cual debe diferenciarse del objeto de estudio propio de los filósofos de la ciencia, el “contexto de justificación”.

Una de las principales preocupaciones de los enfoques clásicos consistió en la reconstrucción en lógica formal —tanto deductiva como inductiva— de las teorías científicas. En el caso del enfoque neopositivista, se mantuvo una especie de concepción lineal acumulativa del desarrollo científico: la concepción del “desarrollo-por-acumulación” (Kuhn, 2006, 59). Esto es, si las teorías científicas están constituidas fundamentalmente por una serie de principios o axiomas formalizables, el desarrollo científico consiste esencialmente en la constante aparición de teorías cada vez más perfeccionadas. El conjunto de conocimientos contenidos en una teoría, serán englobados con el discurrir del tiempo en una nueva teoría más amplia. Este fenómeno fue conocido por el enfoque neopositivista como

“reduccionismo”: las viejas teorías son reducibles a las nuevas, los términos y enunciados de la primera son lógicamente deducibles de la segunda.

En el caso del enfoque popperiano no podemos hablar tanto de una visión acumulativa del desarrollo científico al modo neopositivista, mas sí de una suerte de una concepción progresiva unilateral. Para Popper, las nuevas teorías son un avance con respecto a las precedentes, cuyos enunciados son falsados por las primeras, puesto que nos acercan más a la verdad. Nunca sabremos cuan cerca estamos de esta verdad, ni siquiera si de hecho estamos en ella. Lo que sí nos garantiza la concepción falsacionista popperiana es que con el discurrir del tiempo nos topamos más cerca de ella.

En el caso de Kuhn tenemos una visión radicalmente opuesta del desarrollo de la ciencia (entre otros puntos de divergencia). Para empezar, la ruptura de la distinción entre un “contexto de descubrimiento” y un “contexto de justificación” iniciada por Hanson, y seguida por Kuhn (Kuhn, 2006, 60-61) comienza por desvanecer la consideración neopositivista acerca de la no especial pertinencia del desarrollo historiográfico de las ciencias para el filósofo de la ciencia. No sólo no es cierto que el análisis de la historiografía científica no sea fructífero para la filosofía de la ciencia, sino que este se convierte en la piedra angular del nuevo enfoque historicista que aquí abandera Kuhn. Tenemos aquí lo que el mismo autor denomina la “revolución historiográfica en el estudio de la ciencia” (Kuhn, 2006, 60). El desarrollo científico no se desarrolla alegremente a través de un camino recto. Este desarrollo se lleva a cabo mediante una serie de etapas que pueden terminar en una ruptura con respecto al anterior “paradigma” científico. Cuando un nuevo “paradigma” sucede a otro “paradigma”, la relación entre ambos no es de mera falsación ni de reducción. De hecho, ambos paradigmas son entre sí “incommensurables”.

Etapas kuhnianas en el desarrollo de la ciencia

En esencia, son dos las grandes fases que se presentan a lo largo del desarrollo de las diferentes ciencias: el llamado periodo de “ciencia normal” y el periodo de “ciencia revolucionaria”. El de “ciencia normal” es un periodo mucho más dilatado en el tiempo que el otro y basado en la confianza de una estructura conceptual o “paradigma” común. Una comunidad científica lleva a cabo una “investigación normal” cuando existe un consenso, muy rara vez puesto en duda, acerca de las “reglas” y “normas de práctica”

(Kuhn, 2006, 71), en un sentido amplio, a seguir en esta investigación. El “paradigma” es una “visión del mundo” que establece para una comunidad cuáles han de ser los objetos de estudio, los objetivos, los medios, etc. En definitiva, implica una “poderosa red de compromisos” a varios niveles (Kuhn, 2006, 115). Lo que, en consecuencia, sucede durante la “investigación normal” es como un perfeccionamiento o mejor articulación del “paradigma” vigente (Kuhn, 2006, 90) a través de la resolución de “rompecabezas” (Kuhn, 2006, 107). Por lo tanto, este desarrollo es “una empresa enormemente acumulativa” (Kuhn, 2006, 129).

Ahora bien, a lo largo de su quehacer, la “investigación normal” se va encontrando con toda una serie de “anomalías” a los que el “paradigma” vigente no es capaz de dar una respuesta. Estamos ante ciertos fenómenos que violan las “expectativas” (Kuhn, 2006, 130) que presenta ese presupuesto “paradigmático” de la “comunidad científica”. El problema se vuelve serio en el momento en que las “anomalías” comienzan a ser una constante del “paradigma” y, asimismo, cuando acaezcan en campos especialmente sensibles. Es en ese momento cuando hablamos de un “periodo de crisis” del “paradigma” dominante que rompe con la seguridad y confianza anteriormente predominantes. En este punto podemos discernir una suerte de sub-etapa o de nuevo periodo entre los dos de mayor envergadura arriba mencionados. En este momento, y frente a Popper, Kuhn no sostiene que la falsación de un “paradigma” conduzca necesariamente a su abandono. Para que esto último suceda la “comunidad” tiene que terminar aceptando, generalmente de un modo bastante arduo y lento, un nuevo “paradigma” alternativo (Kuhn, 2006, 165).

Kuhn llegó a decir que “no hay ningún proceso que los estudios históricos del desarrollo científico hayan puesto hasta ahora de manifiesto que tenga la menor semejanza con el estereotipo metodológico de falsación por contrastación directa con la naturaleza” (Kuhn, 2006, 165). En cualquiera de los casos, este último proceso de cambio de un “paradigma” por otro nuevo, este “periodo de transición”, no acumulativo pues estamos ante dos modelos que son “inconmensurables”, es conocido como una “revolución científica” en la que se desarrolla la “ciencia revolucionaria”. El resultado de esta “revolución científica” es un nuevo “paradigma” que sirve de telón de fondo de un nuevo periodo de “ciencia normal”.

Además de las nombradas, también cabría mencionar, al igual que el “periodo de crisis”, una especie de sub-etapa, el “periodo preparadigmático”, en el cual el estudio de los hechos todavía no cristaliza en “ciencia normal”.

El nacimiento del primer paradigma

Para Kuhn, el establecimiento de un “paradigma” es síntoma de que un determinado campo de investigación científico ha alcanzado cierta “madurez” (Kuhn, 2006, 72). Así, previa adquisición de un “paradigma” hay, como ya se ha mencionado, un “periodo preparadigmático” donde diferentes “escuelas” o doctrinas intenta dar respuesta a toda una serie de fenómenos sin ninguna pauta o reglas específicas. Si acaso, tan sólo nos podríamos encontrar con teorías preparadigmáticas. Por ejemplo, entre la “remota antigüedad” y el siglo XVII no parece haber “ningún punto de vista único” acerca de “la naturaleza de la luz” (Kuhn, 2006, 73). Hay aquí diferentes posiciones proporcionadas por “escuelas” diversas que suelen “abrazar” alguna variante, en este caso, de las “teorías epicureístas, platónicas o aristotélicas” (Kuhn, 2006, 73).

Durante los “periodo preparadigmáticos” se pueden contemplar toda una serie de “debates frecuentes y profundos acerca de los métodos, problemas y normas de solución legítimos” (Kuhn, 2006, 124). Además, durante este “periodo” los “científicos” llevan a cabo una profunda “recolección de datos” (Kuhn, 2006, 78) de una forma ciertamente “aleatoria” y no muy compleja. Junto a esta “recolección” hay un “cuerpo de creencias” (Kuhn, 2006, 80) que varía en función de la “escuela” de la que hablemos, aun cuando estemos tratando los mismos fenómenos.

Dado esto, y por muy cierto que sea que los investigadores de esta etapa previa a la adquisición de un “paradigma” son “científicos”, no lo es menos que el “resultado neto de su actividad” no es “plenamente ciencia” (Kuhn, 2006, 74). ¿Cómo, entonces, de esta diversidad puede llegar a surgir un “primer paradigma” en un determinado ámbito de la ciencia? Por ejemplo, en el “ámbito de investigación eléctrica”, hubo muchas aportaciones y experimentos previos a la aceptación universal de un “paradigma”. Empero, ninguna de estas visiones acerca de la naturaleza de la electricidad podía proporcionar una explicación lo suficientemente amplia y clara acerca de muchos de los “efectos”

descubiertos del estudio de la electricidad. Esta explicación llegó de la mano de Franklin y de sus seguidores (Kuhn, 2006, 77) en el siglo XVIII. Para hablar del surgimiento de un “paradigma”, tenemos que encontrarnos ante una teoría lo suficientemente amplia y rigurosa que permita dar cuenta de determinados fenómenos. Lo que no conlleva que esta pueda proporcionar una explicación a todos “los hechos a los que se enfrenta” (Kuhn, 2006, 81). Tal y como no podía hacer, siguiendo con el ejemplo de Kuhn, la teoría de Franklin. El nuevo “paradigma” no ha de explicarlo todo, sino que en todo caso debe “parecer” mejor que las alternativas. La aceptación universal de esta propuesta como “paradigma” en el estudio de los fenómenos eléctricos implicó la aceptación de toda una serie de compromisos; como por ejemplo qué experimentos valía la pena llevar a cabo y cuáles no (Kuhn, 2006, 81).

El proceso de ciencia normal

Una vez que hemos establecido cuál es el “paradigma” sobre el que se asienta una determinada “investigación científica”, estamos en el periodo de “ciencia normal”. Para Kuhn, la “ciencia normal” consiste en la actualización de esa “promesa” en la que se erige el “paradigma” aceptado (Kuhn, 2006, 89). Se trata, por ende, de articular el paradigma “extendiendo el conocimiento” de los hechos cuyo estudio el “paradigma” considere relevante para el campo que sea. Estas “operaciones de retoque” del “paradigma” son, de hecho, la ocupación prioritaria de la mayor parte de los científicos a lo largo de sus vidas. Durante toda esta etapa de “investigación normal”, donde ni se considera la posibilidad de que el “paradigma” que sirve de base esté errado, los científicos habrán resuelto con éxito toda una serie de problemas que precedentemente ni siquiera podrían haberlo imaginado (Kuhn, 2006, 90). El “paradigma” ilumina una serie de problemas no resueltos, “rompecabezas”, a los que el científico debe dar solución a partir de una serie de métodos sonsacados del mismo “paradigma”. Aunque nos movamos siempre dentro de unas fronteras establecidas por el “paradigma”, de las que no nos podemos mover sin cambiar dicho “paradigma”, este terreno proporcionado por el susodicho “paradigma” es susceptible de ciertas reformas.

Dentro de la “investigación fáctica” en *La estructura de las revoluciones científicas* se distinguen “tres núcleos normales de investigación” (Kuhn, 2006, 91). En primer lugar, hay el discernimiento de la

“clase de hechos” que según el “paradigma” vigente los científicos deben considerar de importancia a la hora de determinar la “naturaleza de las cosas”. Así, por ejemplo, tenemos el estudio en astronomía “la posición y magnitud estelar” o en física “los pesos específicos y comprensibilidad de los materiales” (Kuhn, 2006, 91). En segundo lugar se sitúan aquellos hechos que, aunque directamente carecen del interés de hechos como los nombrados anteriormente, indirectamente su “investigación fáctica” sí resulta de interés con el fin de establecer comparaciones y predicciones del “paradigma”. Casos de esta índole son el “aparato de Foucault” para demostrar que la velocidad de la luz es menor en el agua que en el aire, o los “telescopios especiales” para poder demostrar las predicciones de Copérnico (Kuhn, 2006, 93). En último lugar se sitúa el núcleo que consta del “trabajo empírico” que sirve para pulir y “articular” la “teoría paradigmática”. Experimentos surgidos de la “teoría calórica” como “paradigma” o leyes como la “ley de Boyle” (Kuhn, 2006, 95) son casos de esta índole que, aun a pesar de tener como base un determinado “paradigma”, sirven para pulirlo.

Además de estas cuestiones relativas a la “investigación fáctica”, Kuhn correlaciona toda una serie de “problemas teóricos” que debe abordar la “ciencia normal”. Como en los anteriores casos, el fin último no es otro que la consecución de una mejor articulación del “paradigma” vigente a través de la “determinación de los hechos significativos”. Al igual que en el caso de la “investigación fáctica”, esto quiere decir que los contenidos teóricos de un “paradigma” debe ser empleada con el fin de poder establecer predicciones acerca de los hechos que se consideran intrínsecamente valiosos. Posteriormente tenemos el “encaje de los hechos con la teoría propuesta por el paradigma”. De lo que se trata en este segundo punto es que la actividad teórica pueda dar aportar información no intrínsecamente relevante para el “paradigma” con el objeto de contrastarla con los hechos de la naturaleza.

Las nociones de “ciencia normal” y la “resolución de rompecabezas” se encuentran conectadas hasta el punto de que esta última es la actividad propia de la primera. El científico es un “experto en resolver rompecabezas” (Kuhn, 2006, 107). Por rompecabezas se entiende “esa categoría especial de problemas que pueden servir para poner a prueba el ingenio y la habilidad en dar con la solución” del científico (Kuhn, 2006, 107). Dado que ningún “paradigma” puede dar con una explicación absoluta del fenómeno que sea, esto es, que siempre va a contar con problemas a resolver, debemos entender que

todo “paradigma” cuenta con sus propios problemas. Sólo son “rompecabezas” de un “paradigma” aquellos problemas susceptibles de ser planteados en los términos “conceptuales e instrumentales” que proporciona el “paradigma”. El resto de problemas que no se reduzcan a los dichos términos no serán considerados tales por parte de esa particular “comunidad científica”. Como consecuencia de lo dicho, Kuhn denomina “reglas” a esos límites que establecen los horizontes sobre los que las posibles soluciones a los “rompecabezas” se deben encuadrar, así como los medios a través de los cuales se deben elaborar tales soluciones (Kuhn, 2006, 110). Si, recurriendo a la analogía de los problemas con que se confronta la “ciencia normal” con los “rompecabezas”, un niño no puede solucionar un puzzle de cualquier manera (no se deben forzar las piezas y todas deben formar parte del resultado final), tampoco el científico puede actuar como le venga en gana (Kuhn, 2006, 110).

La “ciencia normal” se propone, en conclusión, dar explicaciones a determinados “rompecabezas”, que son fruto del “paradigma”, a través de unos límites explicitados por las “reglas”. Aunque para que un “paradigma” pueda guiar la investigación de una determinada “comunidad científica” no es en absoluto imprescindible la existencia explícita de tales reglas (Kuhn, 2006, 119). Un “paradigma” implica una “poderosa red de compromisos conceptuales, instrumentales y metodológicos” (Kuhn, 2006, 115) que determinan qué problemas han de abordar los investigadores del campo científico que sea. Por esto, los problemas de la “ciencia normal” se reducen a “problemas esotéricos”, de resolución de “rompecabezas”, cuya metodología ya está predeterminada por el “paradigma”.

La aparición de anomalías

Por “anomalía” Kuhn entiende aquel fenómeno que de algún modo viole las expectativas presentadas por el “paradigma” vigente en la “ciencia normal” (Kuhn, 2006, 130). La existencia de una anomalía no implica la entrada en periodo de “crisis” de la “ciencia normal”. Bien pudiera suceder que si el paradigma continúa funcionando, por lo demás, adecuadamente, los científicos consideren oportuno apartar tal “anomalía” con la esperanza de que con el desarrollo de la “investigación normal” se consiga una explicación de la misma. En relación con los descubrimientos científicos lo que cabe decir es que estos se pueden presentar como “anomalías” de ciertos “paradigmas”. El descubrimiento del oxígeno, de la botella de Leyden o de

los rayos X da cuenta de esta posible situación. Por ejemplo, el descubrimiento del oxígeno por parte de Lavoisier terminó suponiendo la “crisis” del “paradigma” de la teoría del flogisto en química (Kuhn, 2006, 135).

Existen una serie de rasgos comunes a las “anomalías”. Estos son la percepción o “conciencia previa” de la “anomalía” (en el caso de Lavoisier, el convencimiento de que algo iba mal en la teoría del flogisto), el proceso gradual de “reconocimiento tanto observacional como conceptual” de tal “anomalía” y, por último, el procedimiento por el que las “categorías conceptuales” pertinentes se ajustan de tal modo que la “anomalía” se vuelve previsto (Kuhn, 2006, 144).

Un aspecto a tener en cuenta remarca Kuhn, consiste en que previamente a la formulación de la nueva teoría, el viejo “paradigma” se vio mermado por una época de “crisis”. Se dice, entonces, que un “paradigma” se encuentra propiamente en “crisis” cuando existe una conciencia de sus “anomalías”. Cuando existe una conciencia de que esa “anomalía” “es algo más que otro rompecabezas” (Kuhn, 2006, 173) y, por lo tanto, cuando un número mayor de científicos del campo que sea le dedica mayor atención. Ejemplos de este tipo son la “revolución copernicana”, la propia “teoría del oxígeno sobre la combustión de Lavoisier” o la teoría de la relatividad. La aparición constante de diferentes versiones de una teoría suele ser un síntoma de la existencia de la “crisis”.

La revolución científica y la inconmensurabilidad

Por “revolución científica” Kuhn entiende el periodo no acumulativo en el que un “paradigma” se sustituye por uno nuevo; sea esto parcial o totalmente. Estos dos “paradigmas” son, asimismo, y como veremos, incompatibles entre sí (Kuhn, 2006, 186). Las “revoluciones científicas” son en ciencia un fenómeno análogo a las revoluciones políticas. Determinados problemas que surgen en el seno del “paradigma” o sistema vigente suscitan el afloramiento de “paradigmas” alternativos que puedan dar cuenta de tales problemas. Ahora bien, el profundo enraizamiento de aquellos individuos que llevan toda una vida dentro de tales “paradigmas” da como resultado que, generalmente, la elaboración y aceptación de nuevos “paradigmas” sea algo propio de nuevas generaciones.

El meollo del asunto reside en que, en las antípodas de la visión neopositivista, para Kuhn los “paradigmas rivales” son incompatibles e irreducibles entre sí. Elegir entre uno de ambos es como elegir entre “modos incompatibles de vida comunitaria” (Kuhn, 2006, 188), por lo que la elección entre uno u otro es básicamente cuestión de “persuasión” (Kuhn, 2006, 189). Como sostiene el autor, no se trata que la teoría newtoniana sea reducible a la einsteniana, sino que esta sólo se puede llegar a aceptar mediante el reconocimiento de que aquella “está equivocada” (Kuhn, 2006, 195). Lo que es todavía más, dada la caracterización de “paradigma”, la contraposición entre dos “paradigmas” no sólo pone de manifiesto la incompatibilidad de estas en lo que a sus contenidos concierne, sino que también pone de relieve las notorias diferencias entre ambas a nivel de creencias, métodos, problemas a abordar o normas a seguir (Kuhn, 2006, 202). Diferentes “paradigmas” llevan a cabo una reformulación de los conceptos tan radical que ni siquiera podemos decir que ambos hablen de las mismas cosas. Ambas plantean “visiones del mundo” totalmente dispares. A esta nueva relación interteórica entre diferentes “paradigmas”, ya no de reducción, es a lo que se denomina Kuhn “inconmensurabilidad entre paradigmas rivales”. Puesto que cada una de estas “visiones del mundo” están compuestas por elementos dispares, no está para nada claro de qué manera se podría llevar a cabo siquiera una comparación entre ellas. No está clara la existencia de un criterio racional, neutral, que permite determinar nítidamente, al modo de las pruebas de la lógica, qué “paradigma” es mejor. Si lo que el científico aprende cuando acepta un determinado “paradigma” es una “visión del mundo” en sentido amplio, cualquier discusión entre representantes de “paradigmas” diversos es un “diálogo de sordos” (Kuhn, 2006, 210).

El “cambio de visión” del mundo

Afirma el filósofo estadounidense que “cuando cambian los paradigmas, el propio mundo cambia con ellos” (Kuhn, 2006, 212). ¿Qué quiere decirse con esto? Puesto que cada “paradigma” es una extensa “red de compromisos” a varios niveles, cada uno de estos impone una visión de la realidad absolutamente peculiar. Frente a la clásica distinción neopositivista entre lo teórico y lo observacional, Kuhn mantuvo la tesis de la “carga teórica de la observación” presentada unos años antes por Hanson. En virtud de esta tesis, Kuhn arguye que cada “paradigma” cuenta con un “lenguaje observacional” exclusivo que hace que

la idea de un tal “lenguaje observacional” objetivo y neutral se desmorone. Cada “paradigma” trae consigo una determinada interpretación de la realidad de tal forma que “en tiempos revolucionarios, cuando cambia la tradición de la ciencia normal, la percepción que tiene el científico de su medio ha de reeducarse” (Kuhn, 2006, 213). Y, así, el fenómeno que bajo el paraguas de cierto “paradigma” se ve como “conejo”, con el nuevo “paradigma” se verá como “pato”. Es esto así, según Kuhn, hasta el punto de que los “experimentos de la Gestalt” muestran que la propia percepción del color o del tamaño varía según la “experiencia previa del sujeto” (Kuhn, 2006, 215). La astronomía puede proporcionar numerosos ejemplos de este tipo. Téngase en cuenta, por ejemplo, el abismal cambio de percepción del mundo que tuvo que comenzar a imponerse tras la revolución copernicana: “después de Copérnico, los astrónomos vivían en un mundo distinto” (Kuhn, 2006, 220). Ahora bien, no se quiere decir que el mundo no ha cambiado tras el paso de la mecánica clásica a la relativista en un sentido idealista. El mundo cambia en el sentido de que lo que antes era visto como un “conejo” ahora puede ser visto como un “pato”. A pesar de que el científico esté, en otras palabras, ante “la misma constelación de objetos”, estos se “encuentran transformados completamente” (Kuhn, 2006, 227). La visión que tiene Galileo de un objeto en caída libre no es ni mucho menos la misma que la que tenía Aristóteles. Tampoco podemos considerar que tiempo y espacio en la teoría de Einstein sean lo mismo que en la newtoniana. Si tenemos claro esto podemos hacernos una idea del peso de fondo de esta tesis: no se trata que lo que ahora se ve como aire desflogistizado sea ahora oxígeno, sino que la nueva visión del “paradigma” es tan amplia que incluye todo tipo de creencias y presupuestos (Kuhn, 2006, 337).

La contrastación científica

Muy lejos de los enfoques clásicos, Kuhn entiende que la “inconmensurabilidad” entre los paradigmas rivales no nos permite hablar alegremente de una forma de contrastación simple (Kuhn, 2006, 263). Por tanto, ¿qué criterios se siguen cuando un “paradigma” es sustituido por otro? Esta es una decisión que tomarán los distintos científicos que componen la comunidad en cuestión individualmente. Como dijo el célebre físico Max Planck, las “nuevas verdades científicas” no triunfan por el convencimiento de los adalides de esta, generalmente jóvenes, a los defensores del antiguo paradigma. Más bien, estos últimos

(“viejos carcamales”) fallecen, por lo que, quiéranlo o no, terminan dejando vía libre a las nuevas generaciones (Kuhn, 2006, 269). De esto no se debe derivar que la solidez de los argumentos a favor de una teoría no tenga cierto peso a la hora de persuadir a los investigadores. Difícilmente se podría aceptar que las soluciones que el nuevo “paradigma” aporta a las “anomalías” pretéritas, así como sus nuevas predicciones, no son tomadas en consideración por aquellos que deciden suscribir esta nueva visión. Ahora bien, los debates no suelen consistir en la capacidad de cada “paradigma” para resolver diferentes problemas, pues ni siquiera tiene por qué haber un consenso mínimo acerca de qué problemas hay que abordar. Este punto, consecuentemente, no puede ser el decisivo. La biografía, “peculiaridades de personalidad” (Kuhn, 2006, 271), el sentido de lo estético, ciertas conveniencias prácticas o la mayor simpleza son algunos de los motivos por los que en última instancia, en lo que a la “contrastación científica” respecta, un “paradigma” termina imponiéndose.

Kuhn rechazó tanto la propuesta de “contrastación científica” neopositivista como la popperiana. Rechazada la tesis verificacionista en un sentido fuerte (Kuhn, 2006, 260), los neopositivistas se centraron en una concepción basada en la probabilidad. Esta nos insta a comparar una “teoría científica dada con todas las demás imaginables para cubrir la misma colección de datos observacionales” (Kuhn, 2006, 260). El problema es que para llevar a cabo esta “contrastación confirmacionista” los neopositivistas, como sabemos, recurrieron a la distinción entre el “lenguaje observacional” y los “lenguajes teóricos” —donde el primero es aproblemático, neutral y objetivo—. La contrastación científica de los neopositivistas descansa en la suposición de que toda teoría es reducible de algún modo a “enunciados observacionales” objetivos y neutrales. No obstante, la aceptación por parte de Kuhn de la tesis de la “carga teórica de la observación” —no hay ningún “sistema lingüístico” “empíricamente neutral” (Kuhn, 2006, 261)— desecha esta concepción.

Por otra parte, la concepción falsacionista popperiana también fue rechazada. Según esta concepción, la clave para desechar una teoría reside en las pruebas empíricas que entran en conflicto con sus enunciados. El surgimiento de discrepancias entre hechos y teoría suscita que esta última se tenga que desechar. Esta idea tampoco satisface a Kuhn, quien afirmó que, al no aportar ninguna

“paradigmática” solución a absolutamente todos los problemas, todas las teorías, según la visión de Popper, se tendrían que rechazar (Kuhn, 2006, 262).

El progreso científico

Como se ha dicho, el progreso en “ciencia normal” se lleva a cabo a través de la “resolución de rompecabezas” enmarcados en el interior de un “paradigma” concreto. Éste marca los objetivos y medios a seguir. Semeja ser precisamente por este motivo por lo que “sólo durante los periodos de ciencia normal el progreso parece obvio y seguro” (Kuhn, 2006, 286). La claridad con que definen los problemas a abordar y los métodos a llevar a cabo, junto con la ausencia de “escuelas rivales” que pongan en entredicho a todos momentos el “paradigma”, permite este notorio progreso que se produce durante la “investigación normal”. Y es que es este aislamiento de los científicos de una “comunidad científica”, que trabajan para un público que comparte sus mismos valores, creencias, normas... lo que da la tranquilidad y seguridad al investigador. A esto habría que añadir, asimismo, la efectividad del tipo de educación predominante, la de introducir a un individuo en la visión del “paradigma” vigente (Kuhn, 2006, 289). La consecuencia de todo esto será un destacado progreso en la resolución de los diversos rompecabezas que están definidos por el “paradigma”.

Con respecto al progreso científico de las “revoluciones científicas”, la propuesta de Kuhn incide en la necesidad de dejar de lado esa especie de ingenuo optimismo que considera que las ciencias avanzan linealmente, siempre a través de “ganancias”, hacia una verdad definitiva. Esta visión típica por parte de los defensores de un nuevo “paradigma” suele tener especialmente presentes sus “ganancias” y ventajas, pero no sus “pérdidas”. Por supuesto, el nuevo “paradigma” ha de dar respuestas a problemas del anterior “paradigma”, ha de conservar la “capacidad concreta de resolución de problemas que se ha acumulado en la ciencia merced a sus predecesores” (Kuhn, 2006, 294). Pero, del mismo modo, tampoco se debe perder de vista el trasfondo presente en la tesis de la “inconmensurabilidad” interteórica. A saber, que cada “paradigma” proporciona una “visión del mundo” particular que, con el triunfo de un nuevo “paradigma”, está destinado inexorablemente a su desaparición. Esto conlleva siempre numerosas pérdidas a varios niveles. La conclusión a la que nos avoca todo esto es, por tanto, que si bien es cierto

que parece haber un cierto progreso científico a lo largo de la historia, este se lleva a cabo con una serie de características. Por ejemplo, que este no es un progreso lineal acumulativo al modo neopositivista, que trae consigo numerosas pérdidas en lo que a las diferentes “visiones del mundo” respecta o que, tal y como sucede con la “selección natural” darwiniana (Kuhn, 2006, 298), no tiende a ninguna meta concreta

Referencias:

Kuhn, T. S. (2006), *La estructura de las revoluciones científicas*. FCE.

La Filosofía del juego sí es una disciplina filosófica: la estamos construyendo.

The Philosophy of Play is, yes a philosophical discipline: we are building it.

DOI: 10.32870/arbolq.v2.n3.e0026

Mafaldo Maza Dueñas

Universidad Autónoma Chapingo
(MÉXICO)

CE: mmazad@chapingo.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-0871-6500>

Vanessa García González

Universidad Autónoma Chapingo
(MÉXICO)

CE: vgarciag@chapingo.mx

 <https://orcid.org/0000-0001-7742-9735>

Recepción: 02/10/2025 Revisión: 28/11/2025 Aprobación: 29/12/2025



Este obra está bajo una Licencia *Creative Commons Atribución 4.0 Internacional*
[CC BY-NC 4.0 \(Atribución-NoComercial\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen

La filosofía del juego vive actualmente un momento relevante en México y América Latina que permite considerarla, con pleno fundamento, como una disciplina filosófica. Este reconocimiento abre nuevas rutas académicas y líneas de investigación centradas en el juego y en la experiencia existencial del jugar, al tiempo que amplía el horizonte profesional de la filosofía como campo de saber y práctica intelectual. El juego se concibe como una actividad esencial de la vida humana, no sólo por las situaciones existenciales que genera, sino por las posibilidades ontológicas que ofrece para comprender el ser y la experiencia humana. A partir de un trabajo sostenido a lo largo de varios años —reflejado en investigaciones, ponencias en congresos internacionales y diversas publicaciones—, se sostiene que existen condiciones sólidas para convocar a la comunidad académica dedicada a la filosofía del juego y a la filosofía del deporte en México a reconocerlas como disciplinas filosóficas en sentido pleno. La filosofía del deporte, de hecho, cuenta con este reconocimiento en otros contextos desde hace décadas. En este marco, el texto presenta argumentos para respaldar dicha propuesta,

señalando que jugar, vivir el juego y practicar el deporte remiten a actividades fundamentales, significativas y estructurantes de la experiencia humana. Como disciplinas filosóficas, la filosofía del juego y la filosofía del deporte no sólo amplían las posibilidades de investigación, sino que también representan un área de oportunidad para la formación filosófica, al ofrecer un amplio y diverso abanico de objetos de estudio.

Palabras clave: Juego. Deporte. Prácticas deportivas. Filosofía. Jugar.

Abstract

The philosophy of play is currently experiencing a significant moment in Mexico and Latin America that allows it to be considered, with solid justification, as a philosophical discipline. This recognition opens new academic pathways and lines of research focused on play and the existential experience of playing, while also broadening the professional horizon of philosophy as a field of knowledge and intellectual practice. Play is understood as an essential human activity, not only because of the existential situations it generates, but also because of the ontological possibilities it offers for understanding being and human experience. Based on sustained work carried out over several years—reflected in research projects, presentations at international conferences, and various publications—it is argued that there are solid conditions to call upon the academic community devoted to the philosophy of play and the philosophy of sport in Mexico to recognize them as philosophical disciplines in a full sense. The philosophy of sport, in fact, has held such recognition in other contexts for decades. Within this framework, the text presents arguments supporting this proposal, emphasizing that playing, experiencing games, and engaging in sport refer to fundamental, meaningful, and structuring activities of human experience. As philosophical disciplines, the philosophy of play and the philosophy of sport not only expand research possibilities, but also represent an area of opportunity for philosophical education by offering a broad and diverse range of objects of study.

Keywords: Game. Sport. Sports practices. Philosophy. Play.

Introducción

El juego, los juegos, las prácticas deportivas y los deportes son actividades humanas relevantes en la vida cotidiana y acontecen en todas las latitudes donde se encuentra el ser humano. Su importancia en la seguridad y certeza ontológica de las personas, en el sentido cotidiano de existencia y en la esencial relación con los otros, con uno mismo, con el espacio, con el tiempo y con todo lo que nos rodea hace que estas actividades sean primordiales para comprender, conocer e interpretar el ser humano que somos y claro, el ser humano que deseamos ser, y, por supuesto se extiende a las diversas maneras de relacionarnos con los demás.

De tal modo, el juego, los juegos, las prácticas deportivas y los deportes desde la mirada de la investigación son igual de relevantes para el desarrollo y significado de la vida humana, al igual que son el arte, la educación, la ciencia, la tecnología y otras áreas del saber. Si es así, entonces porqué en México y en muchas latitudes no se ha establecido a la filosofía del juego como una posible disciplina filosófica. Tal vez, el primer paso es desaparecer el perjuicio que como cuestión lúdica -el juego, los juegos- y de diversión y sentido autotélico no merecen que sus reflexiones “filosóficas” deban ser consideradas como relevantes y estructuradas de un pensamiento filosófico. Porque, además, al igual que la ética -y que el juego y la ética están íntimamente relacionadas- son actividades que generan aprendizajes y conocimientos en el plano teórico y en el ámbito de la praxis. Por lo tanto, este texto es un esfuerzo por aportar argumentos para considerar a la filosofía del juego como una disciplina filosófica.

El objetivo de la investigación es brindar los fundamentos para considerar a la filosofía del juego como una disciplina filosófica, y, en el caso de México, respaldar a la filosofía del deporte también como disciplina filosófica. En el caso de ésta última desde hace décadas en diversas latitudes es considerada como tal.

Esta investigación -desde hace un año- es parte del proyecto Deporte y desarrollo en México, realizado en la Universidad Autónoma Chapingo con registro 25008-C-64 en trabajo conjunto con la Dra. Vanessa García González. El objetivo esencial en este punto de la investigación es proponer un marco epistémico para argumentar porque la filosofía del juego debe ser contemplada como disciplina filosófica y lo que ello implica en beneficio de futuras investigaciones, ya que se abre las puertas de un área del saber en filosofía la cual no ha sido explorada y estudiada en los diversos programas académicos y más bien las investigaciones y publicaciones son producto de esfuerzos individuales. Sin embargo, al tratarse de una actividad esencial para entender la vida humana y las características existenciales y ontológicas, sus objetos de estudio pueden abordarse desde diversas miradas y referentes epistémicos colaborando en el estado del arte y en brindar oportunidades profesionales, laborales y desarrollo académico y difusión del conocimiento a todos y todas las estudiantes de filosofía y por supuesto, a profesionales de otras áreas del saber que pueden encontrar en la reflexión filosófica una manera de conocer con mayor

profundidad su objeto de estudio y contribuir al conocimiento acerca del juego, los juegos, las prácticas deportivas y los deportes.

Discusión

La actualidad del ser humano implica atreverse a reinventar el conocimiento, a progresar en nuevas miradas para entender la vida y lo más relevante de ella a través de las múltiples propuestas que cada día se hacen en diversas áreas del saber. La filosofía y sus reflexiones filosóficas -sin perder su rigor epistémico y su estructura lógica- es también un saber y conocimientos que deben atender a las preocupaciones, vivencias y actualidades que estamos viendo. En este sentido en el ámbito anglosajón por sus circunstancias hace aproximadamente 50 años fueron estableciendo a la filosofía del deporte -el juego, el *play* en inglés, incluido en estas reflexiones- como una posible disciplina filosófica. Pero, como explicaremos a lo largo del texto el juego y sus reflexiones filosóficas merecen ser contempladas en otro espacio diferente de las de las prácticas deportivas y los deportes. Todos los deportes son juegos, pero no todos los juegos son deportes y por ello merecen otra mirada filosófica para percibirlos, comprenderlos e interpretarlos.

En México y seguramente es el caso de algunos países de Latinoamérica la filosofía del deporte y por supuesto la filosofía del juego -y además investigada y desarrollada en castellano- no ha sido de mucho interés para las investigaciones académicas, ya que se le ha considerado como una actividad menospreciada para realizar reflexiones epistémicas y filosóficas acerca de lo que acontece en los juegos y las prácticas de los deportes. Sin embargo, jugar es una de las actividades que más realizamos los seres humanos cada día. ¿Acaso no merece sus reflexiones filosóficas desde la epistemología y la metodología? ¿Acaso es menos importante que las reflexiones sobre las propuestas del vitalismo, el marxismo, el existencialismo, la lógica formal, la filosofía de la ciencia, por mencionar algunas? No es más importante ni menos relevante, es diferente. Y, por lo tanto, hay quiénes deseamos filosofar -por profesión, oficio, gusto, trabajo- acerca del jugar y de lo que acontece cuando jugamos y practicamos el deporte que nos guste o podamos.

Como egresado de la carrera de filosofía en la Universidad Nacional Autónoma de México, fue difícil encontrar profesores y asesores con quienes dialogar acerca de la filosofía del deporte y del juego o, que quisieran respaldar una tesis de Licenciatura -y luego de Maestría- que incluyera en las reflexiones filosóficas al juego y al deporte como áreas del saber con su estructura metodológica y epistémica. Afortunadamente el Dr. Mario Magallón tuvo a bien albergar el proyecto para concluir la tesis de licenciatura abordando la filosofía del juego.

Se requieren y se necesitan del quehacer filosófico acerca del juego, de los juegos, de las prácticas deportivas y de los deportes en la actualidad y en las diversas universidades de México. Esto todavía es más importante porque muchas ciencias y estudios inter, multi y transdisciplinario se han dedicado y trabajan en el estudio de los deportes. ¿Por qué a los ámbitos académicos dedicados a la filosofía no les ha interesado? Postura respetable pero preocupante, ya que el jugar es un modo de existir, es un modo de entender la vida y de relacionarnos con los demás. El existenciario del jugar -categoría propuesta en otras publicaciones- manifiesta esa posibilidad que tenemos los seres humanos de arrojarnos a la vida, de experimentar sensaciones y emociones, de atrevernos a educar las emociones, de reinventar nuestro acontecer jugando, disfrutando de lo que hacemos.

La educación es una de las áreas del saber donde los juegos son esenciales como posibilidad didáctica para crear espacios motivadores para aprender. En diversas investigaciones hemos relacionado la filosofía, la educación -didáctica- y los juegos como una tríada maravillosa para aprender a filosofar y aprender contenidos de filosofía que son relevantes y significativos en la vida académica de los y las alumnas. Sabemos que es posible y que se generan espacios de reflexión abiertos, libres, críticos, creativos y, además, divertidos.

Para la filosofía, las ciencias y en otras áreas del saber los objetos de estudio nos pueden referir a una circunstancia, situación, tema, ámbito, medio, campo, etcétera, las cuáles afectan, influyen, promueven o motivan para que las personas desde sus referentes profesionales, laborales o epistémicos se interesen por él. Con esta mirada inicial, siempre han existido a lo largo de la historia temas de actualidad, y desde el siglo XX y por supuesto lo que llevamos en este primer cuarto del siglo XXI, el juego, los juegos, las prácticas deportivas y el deporte o los deportes, son actividades esenciales de nuestra

época y se han convertido en temas u objetos de estudio para muchas áreas del conocimiento. La filosofía no es la excepción, pero en México hay mucho trabajo por hacer para que sea una disciplina filosófica relevante en la formación de los estudiosos, estudiantes, profesionistas y profesionales dedicados a la filosofía, y también a los y las interesadas en filosofar desde los objetos de estudio sobre el jugar y los juegos.

Es esencial tener la oportunidad y posibilidad para publicar sobre estas temáticas para construir y seguir aportando argumentos sobre un estado del arte de la filosofía del juego y de la filosofía del deporte en México. El objetivo de este texto -como se mencionó en la introducción- es presentar la justificación teórica y con ejemplos prácticos de por qué la filosofía del juego es una disciplina filosófica y como tal, irá creciendo en atención como un área del filosofar que enamora al espectador filosófico desde el primer momento. Estamos seguros de que en pocos años se reconocerá por las comunidades académicas y de investigación a la filosofía del deporte y a la filosofía del juego como disciplinas filosóficas, y las investigaciones sobre sus múltiples objetos de estudio aumentarán en las universidades, es un deseo, pero también una certeza.

Contemplantas como disciplinas filosóficas no les quitará la atención a las otras, al contrario, habrá más referentes epistémicos y vivenciales para comprender el acontecer cotidiano de las personas y las comunidades. De igual modo, van a contribuir a las reflexiones filosóficas, sus diversas escuelas, y por supuesto en las universidades y espacios donde se generen reflexiones filosóficas. Serán muchos los filósofos y filósofas, y por supuesto especialistas de otras disciplinas que encontrarán motivos para motivarse y provocarse sobre el dedicarse a la filosofía del deporte y la filosofía del juego.

¿Por qué razones hacemos esta afirmación? Los juegos y el jugar son una actividad esencial de la naturaleza humana a través de la cual las personas encontramos en la cotidianidad diferentes modos de vivir y gozar del tiempo, creamos mundos, imaginamos situaciones, nos reímos con nosotros mismos y aprendemos a relacionarnos con los demás. Al respecto del concepto de juego es primordial referirnos al *Homo Ludens* de Johan Huizinga (2005):

Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que

tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente. (pp. 45-46).

Para el filósofo francés Roger Caillois (1986): el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. (p. 37). Para el filósofo español Ortega y Gasset afirma (1983):

La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito. (p. 607).

Estos ilustres filósofos y otros muchos más han visto en el juego y los juegos un área del saber filosófico esencial para comprender, estudiar e interpretar la realidad, la vida, la naturaleza humana. Las propuestas de referentes sobre el juego nos han inspirado para proponer desde la mirada de la investigación la categoría del existenciar del jugar, Maza (2021):

[...] un modo de vivencia desde la acción o reacción con las situaciones experienciales del juego, desde una dinámica recreativa y/o agónica, las cuales provocan, motivan, ejercitan y arrojan al ser para aprender modos de ser, existir y vivir desde el jugar. (p. 65)

El existenciar del jugar es una manera de vivir e interpretar lo relevante del acontecer lúdico y agónico, por que jugar es un atreverse a ser y estar en el mundo, jugar nos otorga certeza ontológica, nos brinda caminos para encontrar sentidos vivenciales, nos ayuda a reírnos, a descubrir nuestras habilidades y también nuestras limitaciones. El jugar es una actividad y medio para divertirnos, para pasar un tiempo agradable -y algunas veces desagradable, ya que no hay garantías en su dinámica y situación- genera situaciones en donde nos expresamos, manifestamos, proyectamos y todo ello como una vivencia desde el existir. El juego y el jugar es finito, tiene temporalidad, pero nos arroja un espacio de posibilidades infinitas en beneficio de la naturaleza humana. Cuando jugamos podemos encontrar una seguridad o

certeza ontológica que además se manifiesta en la identidad, así como, una remembranza ontológica, que nos permite volver a recordar y sentir similares emociones al jugar.

El juego y los juegos, y en este sentido también las prácticas deportivas y los deportes son existenciales y vivenciales ya que nos permiten arrojarnos, proyectarnos, extasiarnos, emocionarnos, disfrutarnos, y es desde estas infinitas posibilidades desde donde creamos y generamos múltiples situaciones que nos hacen sentir y saber que ese momento, que ese día, que el presente inmediato le otorgo cierto sentido y significación a la vida. En palabras de José María Cagigal (1975):

Con el ejercicio integral de sí mismo desde la inteligencia motriz hasta el adiestramiento corporal, el hombre se capacita para ejercitarse en todos los niveles, desde la conducta superior hasta las destrezas mecánicas y capacidades fisiológicas. Se capacita en el hábito al esfuerzo, en la formación del carácter, en el principio del respeto a sí mismo y a los demás, en la instauración de una moral que arranque desde el pacto del hombre consigo mismo, con sus propias energías corporales. (pp. 84-85).

En su obra *el Ritual del record*, Allen Guttman (1975): "Play, in this ideal sense of the world, has been singled out as the most human of activities. From the poet Friedrich Schiller to the historian Kihan Huizinga, there has been a philosophical effort to define the species as *Homo ludens*, man the player¹. (p. 4)

El jugar y tener posibilidades de acceder a los juegos es también un derecho humano, y como acontecer autotélico -medio y fin en sí mismo- se contempla como una actividad a la cual todas las personas deberíamos poder vivirla en el día a día. Desde la observancia epistémica de la investigación y las reflexiones filosóficas sobre el juego y el jugar

Una de nuestras perspectivas que nos ha permitido la comprensión del jugar y de las vivencias existenciales de los juegos es la fenomenología de la corporalidad, la cual nos ayudó a ubicarnos en el camino percibir, comprender e interpretar al cuerpo en movimiento y los fenómenos que acontecen en

¹ El juego, es este sentido ideal del mundo, se ha señalado como la actividad más humana. Desde el poeta Friedrich Schiller hasta el historiador Johan Huizinga, ha existido un esfuerzo filosófico para definir la especie como *Homo ludens*, el hombre como jugador. Traducción propia.

sus múltiples dinámicas lúdicas y agónicas. La fenomenología de la corporalidad ofrece claridad en la actividad lúdica y agónica en donde mente y cuerpo trabajan en relación, y no puede ser de otra manera ya que el ser humano realiza todas las actividades de su vida desde esta posibilidad. El jugar y practicar los deportes son un ejemplo maravilloso y claro para comprender la mirada de lo que es un fenómeno² para Merleau-Ponty (2003): “Todo aquello que es percibido por la conciencia, es definido en la fenomenología como fenómeno, y le es atribuido un sentido en el momento de la percepción por la conciencia otorgadora de sentido.” (p. 70) De tal modo, que la mirada desde la fenomenología es una herramienta y una metodología para generar la reflexión filosófica y comprender e interpretar lo que acontece en los juegos y en las prácticas deportivas. En este sentido, nos permite hacer evidente la relevancia sobre las experiencias y vivencias apropiadas a través de su relación cuerpo-mente-mundo en la comprensión de los fenómenos que acontecen en los juegos y las prácticas deportivas.

Para el filósofo Merleau-Ponty (2003) uno de los aspectos esenciales de la fenomenología es que en la relación y comprensión con el otro -la persona, el jugador, la jugadora- precisamente el otro se me da como no podía ser de otro modo, es decir, a través de su cuerpo: “Los otros hombres jamás son para mí puro espíritu: sólo los conozco a través de sus miradas, sus gestos, sus palabras, en resumen a través de su cuerpo.” (p. 18).

De este modo, el retomar el enfoque de la fenomenología de la corporalidad nos ha permitido observar, comprender e interpretar el fenómeno o los fenómenos que acontecen en las múltiples situaciones de los juegos y también de las prácticas deportivas. Miramos al otro -compañero de juego- a partir de su cuerpo y de los movimientos provocados en las dinámicas lúdicas y agónicas. Sólo puede suceder esto porque nosotros mismos -desde el ámbito de participación en la que nos incluimos- somos capaces de ver, observar e interpretar porque lo percibimos desde nuestra corporalidad y claro, en relación inherente de un acto de comprensión a través del ejercicio del pensar la cual, como veremos en las características del juego, la fase cognitiva se manifiesta como una habilidad esencial al momento del jugar.

La corporalidad y la abducción -proceso cognitivo inherente a las sensaciones, emociones y pensamientos- logran cierta manifestación y descripción de los fenómenos que acontecen. En palabras

² “Fenómeno” proviene del griego *phaenomenon* y éste a su vez de *φαίνομαι*; significa “aquello que se muestra”. También es participio de presente del verbo “aparecer” que es la forma media pasiva del verbo *φαίω*, *pháino*, “mostrar”.

de Merleau-Ponty (1994): “La función del cuerpo es de asegurar esta metamorfosis. Transforma en cosas las ideas, en sueño efectivo mímica del mismo. Si el cuerpo puede simbolizar la existencia es porque la realiza y porque es la actualidad de esta.” (p. 181). La fenomenología parte de la percepción intelectual para poder captar y comprender el sentido de la existencia a través de la experiencia del mundo vivido, un mundo vivido en las situaciones y dinámicas de los juegos y los deportes, un mundo vivido a través del jugar.

Desde esta perspectiva filosófica podemos comprender e interpretar los juegos, el jugar, las prácticas deportivas y los deportes, ya que estas actividades generan un sinnúmero de situaciones que ponen en acción las habilidades físicas, cognitivas, emocionales y morales. Y, con base en las situaciones lúdicas y agónicas de los juegos y las prácticas deportivas podemos aprender que la relación de cuerpo y mente potencializa las habilidades de las personas, amplía las posibilidades para aprender a pensar, a actuar y en un proceso constante aprender a ser y estar en el mundo y por supuesto, a vivir en el mundo. Para Zygmunt Bauman (2018):

Un ser que juega es un ser que va más allá de las tareas de autopreservación y autorreproducción; que no tiene como única meta la perpetuación de sí mismo [...] El juego no se refiere a la supervivencia; si acaso, es lo que hace que la supervivencia sea digna de soñar y buscar. (p. 193).

Con estas perspectivas filosóficas y desde los argumentos mencionados sobre la relevancia de los juegos y del jugar, así como de las prácticas deportivas y los deportes, el objetivo es presentar antecedentes teóricos acerca filosofía del deporte y filosofía del juego, y entender dónde nos encontramos en la construcción de un estado del arte sobre la filosofía del juego y filosofía del deporte en México, así como de la proponer una teoría sobre el juego. Para lo cual, fue necesario distinguir las diferencias que he considerado pertinentes en nuestra latitud, y con base en la cual propongo que las reflexiones desde el filosofar deben identificarse desde una mirada epistémica. Por un lado, se realizan reflexiones desde la perspectiva de la filosofía del juego y por otra, desde la filosofía del deporte, claro, en muchas de las reflexiones ambas miradas o enfoques encontrarán relación por el objeto de estudio y son estudiadas desde una perspectiva transdisciplinaria.

Para ello, proponemos una definición de ambas y algunas consideraciones que nos pueden ayudar a entender el fenómeno del juego, del jugar, así como, de las prácticas deportivas y de los deportes. Las teorías propuestas sobre el juego tienen su contexto, su imaginario colectivo desde el cual fue escrito y seguramente también la experiencia vivencial del autor o autora que les permitió construir su propuesta. En nuestro caso, está construida desde mis referentes filosóficos -como profesional de la filosofía, profesor de filosofía e investigador en filosofía- contemplando a la filosofía del juego como un área de estudio independiente de la filosofía del deporte, así como, de las experiencias que he tenido como jugador recreativo de la calle y otros juegos y prácticas deportivas organizadas, con ello, ha sido un proceso para filosofar sobre las experiencias y vivencias como jugador y entrenador en competencia de alto rendimiento. Desde esta perspectiva reflexiva es que surge el interés de proponer una teoría sobre el juego explicada a través de la categoría del existenciario del jugar, la cual hemos utilizado como una herramienta de interpretación de los juegos y prácticas deportivas.

Propuesta: La filosofía del juego es una disciplina filosófica

Una disciplina filosófica regularmente ha sido caracterizada ser reflexiva, crítica, sintética, analítica, de reflexión universal, propositiva y con fundamentos lógicos y epistémicos, además de su relación como conocimiento con otras áreas del saber y ciencias desde los enfoques multidisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario para trabajar de manera sistemática y con métodos y metodologías para generar conocimientos con un cuestionamiento crítico, con una búsqueda por la verdad, las certezas, con sus rasgos fundamentales de pensamiento abstracto y reflexionando sobre una temática esencial y significativa para el género humano. Como nos muestra la historia de la filosofía el inicio de las disciplinas filosóficas surgió por una necesidad de comprender el contexto, la realidad, la vida y sus ámbitos. Para el filósofo creador de las ramas o disciplinas de la filosofía, Aristóteles (2007): “Parece que toda arte y toda investigación, e igualmente toda actividad y elección, tienden a un determinado bien; de ahí que algunos hayan manifestado con razón que el bien es aquello a lo que todas las cosas aspiran.” (p. 15) Con base en lo que argumenta Aristóteles la filosofía del juego es una actividad y elección de investigación, de tal modo que con el quehacer filosófico constante debe ser considerada como una disciplina filosófica, seguro se

necesita más trabajo, investigaciones, publicaciones, discusiones en ámbitos académicos, pero, esas actividades filosóficas tendrán mayor alcance y promoción en nuestras universidades -principalmente- si somos capaces de entender desde la mirada filosófica que la filosofía del juego y la filosofía del deporte en México merecen ese cariz de disciplina filosófica. Estamos trabajando desde hace años para ello y este texto es un llamado a todos y todas las colegas para seguirse dedicando a las reflexiones filosóficas sobre lo que acontece en los juegos y en las prácticas deportivas.

Mientras para Ferrater Mora una disciplina filosófica (1986): La filosofía no es nunca por principio una totalidad acabada sino una totalidad posible.” (p. 175) Por lo cual, siempre que se realice un quehacer filosófico pueden surgir nuevos objetos de estudio que se estudien con métodos y de manera sistemática, como es el caso de la filosofía del juego. Y, en este punto podemos referirnos a la propuesta de Adolfo Sánchez Vázquez (1998):” La filosofía aborda por la vía racional los problemas que plantea a los hombres su relación con el mundo, y entre sí. Su terreno propio es, pues la explicación, argumentación o interpretación racional.” (p. 15) De tal modo, que el quehacer filosófico sobre los fenómenos que acontecen en los juegos es esencial para percibir, comprender e interpretar su relación con los demás y la realidad. La tarea filosófica es dedicarnos a ella como se merece nuestra disciplina.

En un libro dedicado a la enseñanza de la filosofía, Maza (2015):

Es también, un modo introductorio al conocimiento de los problemas filosóficos. Tener una visión más concreta y clara del campo de acción de la filosofía, accesibilidad, comprensión como propuesta epistémica y su aplicabilidad en la vida cotidiana son algunas de las ventajas que la división permite a quien se acerca a la disciplina filosófica. (p. 45)

Por lo tanto, la filosofía del juego nos ayudará a percibir, comprender e interpretar los diversos objetos de estudio que se aparecen en los juegos y en el acto del jugar. Por supuesto, es un trabajo que quienes nos dediquemos a ello, realicemos la actividad filosófica desde una metodología adecuada y apropiadas para los objetos de estudio y para proponer reflexiones que contribuyan en la comprensión de los objetos de estudio.

Estas características hacen de la filosofía una disciplina única y valiosa para el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión del mundo y la búsqueda de sentido en la vida. Es importante asumir

como dice Pierre Bourdieu una vigilancia epistémica que nos ayude a mirar -en el caso de nuestro objeto de estudio- todo lo que acontece en el juego y en los juegos como posibles objetos de estudio de la filosofía del juego. Bourdieu (2008):

[...] un ejercicio constante de la vigilancia epistemológica que, subordinando el uso de técnicas y conceptos a un examen sobre las condiciones y los límites de su validez, proscriba la comodidad de una aplicación automática de procedimientos probados y señale que toda operación, no importa cuán rutinaria y repetida sea, debe repensarse a sí misma y en función del caso particular. (pp. 20-21).

En este sentido, también nos debemos exigir a quienes nos dedicamos y se dedicarán a ella los siguientes aspectos que hemos considerado claves -y que también se han aplicado en su momento y circunstancia para diversas disciplinas y áreas de la filosofía. No están acabadas y por supuesto comprenden la investigación de su objeto de estudio desde diversas posibilidades metodológicas y métodos. Es el caso de diversas disciplinas filosóficas, incluida ahora la filosofía del juego. Presentamos los siguientes argumentos para sustentar esto:

1. Las reflexiones sobre el juego y lo que acontece en los juegos son actividades vitales y particulares que manifiestan -y pueden promover- posibilidades éticas, ontológicas, existenciales, metafísicas, axiológicas con base en los cuales se pueden reflexionar e investigar como objetos de estudios de la filosofía del juego.
2. Los juegos como posibilidad existencial y vivencial permiten una reflexión filosófica que podemos considerar y construir como una comprensión ontológica, es decir, los juegos y el jugar les otorga a los participantes posibilidades para ser y estar en el juego, y de algún modo se puede extender a otros ámbitos de nuestra vida cotidiana. Y, con esta mirada podemos comprender, interpretar y proponer aspectos ontológicos, ónticos y fenomenológicos.
3. Los juegos y el jugar como actividades libres, cotidianas, voluntarias, existenciales que provocan un sinfín de preguntas alrededor de su campo de acción y saber; logrando reflexiones, respuestas y después más preguntas que nos permiten comprender las acciones y fenómenos que acontecen.

Estas reflexiones, generadas de manera metodológica contribuyen al desarrollo epistémico de la disciplina.

4. Con el trabajo sistemático y metodológico desarrollado sobre sus diversos objetos de estudio, generamos un marco de referencia para contribuir con propuestas acerca del jugar y de los juegos y con ello, podemos establecer, construir y sustentar una consistencia epistémica que colabore en el cuerpo teórico y referencial de la disciplina.
5. El jugar y los juegos son actividades esenciales y con posibilidades infinitas en cualquier tiempo, contexto y época, siempre el ser humano tendrá las posibilidades de jugar -aún en situaciones de riesgo y dificultad- y con ello, se generan y crean las posibilidades de proponer y desarrollar sus miradas particulares y específicas como disciplina filosófica, en relación y con quehacer filosófico de las propuestas metodológicas y epistémicas.
6. El jugar y lo que acontece en los juegos -dinámicas, situaciones, acciones, reacciones, reglas, normas, tiempo, espacio, relaciones, vivencias, experiencias- provocan y motivan múltiples reflexiones filosóficas, ya que estamos estudiando una actividad esencial en la vida humana. Filosofar sobre ella es igual de indispensable que filosofar sobre el deporte, la educación, el arte, la cultura, la ciencia, la historia, por mencionar algunas. Ya hemos dicho: no es más ni menos relevante que otras disciplinas, solo diferente.
7. Los objetos de estudio que se pueden encontrar en las dinámicas y situaciones de los juegos le permiten a los y las filósofas una oportunidad para realizar el quehacer filosófico, a nivel epistémico, metodológico, ontológico y ético. Con el objetivo de comprender lo que acontece en los juegos y al jugar, para proponer nuevas miradas filosóficas que sean llevadas a la práctica, es decir, reflexiones que colaboren en el desarrollo del objeto de estudio, de la filosofía del juego y de una mejor vida del ser humano.
8. Tener y disfrutar del acto de jugar es una posibilidad experiencial y ontológica para aprender el arte de la vida. Este proceso implica un darse cuenta de ello y por supuesto se da con circunstancias en donde los que juegan ya tienen la madurez, sabiduría, -que no edad- educación emocional para percibir este existencial del juego relacionado con aprender a vivir.

9. Lo que acontece al jugar y en los juegos en diversas situaciones se pueden manifestar acciones y reacciones, dinámicas, situaciones que podemos percibir y reflexionar como de trascendencia ética, ya que los fenómenos que acontecen que se dan en la relación humana puesta a aprueba por las situaciones lúdicas, agónicas, exige a los jugadores y jugadoras aprender a elegir.
10. La filosofía del juego como disciplina necesita de categorías particulares para explicar, describir, interpretar y proponer sobre lo que acontece en los juegos, en esta mirada epistémica hemos creado las siguientes categorías: existenciaro del jugar, eticidad lúdica, sentido vital, certeza ontológica, movimiento moral motivado, eticidad agónica, remembranza ontológica, recuerdo óntico, emoción existencial y juego, luego existo.

Estas categorías de análisis e interpretación que hemos venido realizando nos han permitido realizar diversas investigaciones acerca de objetos de estudio de la filosofía del juego y en algunos momentos en relación con objetos de estudio de la filosofía del deporte. Las categorías son en sí mismas producto de la investigación de años acerca de la relevancia del jugar, de los juegos y de las prácticas deportivas y los deportes. En otro texto se desarrolla con detalle y análisis cada una de las categorías (Ver Figura 1).

Figura 1. Categorías de análisis e interpretación para la filosofía del juego.



Fuente: Elaboración propia.

Con base en lo anterior, al revisar con cuidado estas características se reafirma la posibilidad de entender la necesidad de la filosofía del juego y la filosofía del deporte en México como disciplina. No margina al pensamiento filosófico ni tampoco lo convierte en contenido superfluo, lo que acontece en los juegos y las prácticas deportivas es lo que vivimos y experimentamos las personas acerca de cómo percibimos nuestra relación con los demás. En los juegos y las prácticas deportivas caben las reflexiones morales, éticas, axiológicas, estéticas, ontológicas, epistémicas, metodológicas, sólo que al contemplarlas desde los lentes de los juegos y las prácticas deportivas estamos parados en el umbral del mundo práctico, de las experiencias, de las sensaciones y de las emociones. Pero al mismo tiempo, también aparecen las habilidades cognitivas expresadas a través del ejercicio mental que merece cada juego y práctica deportiva. Es una de las maravillas de los juegos y las prácticas deportivas, cuerpo y mente son nuestros instrumentos y referentes para jugar, para vivir la experiencia lúdica y agónica, para experimentar la competencia -si es el caso- y aprender a hacer frente a los retos con base en la inteligencia, la reflexión, el análisis de situaciones y que encuentran relación con el ejercicio de actitudes tendientes a las virtudes. Algunas características esenciales de los juegos desde nuestra teoría del juego son (Ver Figura 2):

Figura 2. Características de los juegos.



Fuente: Elaboración propia.

¿Qué experiencia en la vida nos ofrece estas posibilidades para aprender a ser y estar en el mundo? Los juegos y las prácticas de los deportes. Como afirman María García y Juan García (2022):” Dominar una disciplina no significa, por tanto, poseer un patrimonio estable de información, sino más bien saber cómo hacer algo: como resolver un problema, cómo crear algo de valor, cómo actuar rectamente en conformidad con lo que es valioso y deseable, etc. (23)

A continuación, presentamos un cuadro comparativo para justificar a la filosofía del juego como disciplina filosófica, haciendo hincapié en otras características esenciales que se exigen para otras disciplinas de la filosofía. Hemos colocado a la filosofía del deporte como disciplina ya establecida en otras latitudes (Ver cuadro 1).

Cuadro 1: Cuadro comparativo de características disciplinares.

Características	Filosofía del deporte	Filosofía del juego
Reflexiva	Se ha reflexionado de manera sistemática sobre las prácticas deportivas y los deportes en diversas épocas y desde diferentes enfoques filosóficos.	Lo que acontece en los juegos promueve y ha motivado el filosofar para conocer su aspecto lúdico, agónico y sus posibilidades ónticas.
Crítica	La filosofía del deporte tiene como uno de sus objetivos hacer una crítica siempre analítica de lo que acontece, sobre todo en el terreno de lo moral, ético y axiológico.	Las actividades como los juegos han sido analizados, criticados, revisados para proponer aspectos que mejoran sus dinámicas y que fortalecen sus aspectos éticos y morales.
Analítica-Sintética	Sus reflexiones y propuestas se realizan de manera clara, crítica, con análisis, desarrollo epistémico, argumentos y sustentos teóricos.	Las reflexiones, investigaciones, propuestas surgen de una serie de preguntas sistemáticas y muchas de ellas buscan entender los fenómenos que acontecen en los juegos, dando la posibilidad de interpretarlos.

Fundamentos epistémicos	La filosofía del deporte tiene referentes epistémicos relevantes en inglés lo que ha permitido sustentarla como una disciplina filosófica desde hace 50 años. Diversos autores siguen aportando propuestas acerca de su relevancia y relación con otras ciencias.	Los referentes epistémicos acerca de la filosofía del juego y de teorías sobre los juegos, es una de sus columnas vertebrales para ser considerada una disciplina.
Es Metódica	La filosofía del deporte cuenta con diversos métodos y metodologías para el análisis e investigación de sus objetos de estudio en relación con diversas áreas del saber.	La filosofía del juego se ha visto retroalimentada metodológicamente a través de la transdisciplina -con otras ciencias y disciplinas filosóficas- permitiendo su desarrollo metódico. Y, utiliza métodos específicos para conocer su objeto de estudio.
Sistema de teorías – Propuestas teóricas	Las propuestas acerca de las prácticas deportivas han permitido la concepción de diversas teorías acerca de temas relevantes como la ética, las normas, los valores entre muchos otros.	Se han desarrollado diversas propuestas sobre el juego y lo que acontece en los juegos; además esta es un área de oportunidad y desarrollo para los que nos dediquemos a la filosofía del juego.
Es Propositiva	La relevancia de las prácticas deportivas y de los deportes se ha visto retroalimentada por múltiples propuestas teóricas que permiten su comprensión e interpretación; y en diversos casos a través metodologías para desarrollarlas.	Como elemento esencial de su desarrollo como disciplina y área de saber de la filosofía, empezarán a publicarse e investigarse diversas propuestas acerca del juego, sus dinámicas y su relevancia en la vida cotidiana.

Comunidad de especialistas (academia)	Desde hace décadas la comunidad filosófica -reflexionando en inglés, la ha construido como una disciplina filosófica. Unos años después también en otros idiomas, como el castellano.	Se encuentra en el proceso académico para ser contemplada, considerada y abordada como disciplina. Su construcción como tal requiere del trabajo de los especialistas e interesados.
--	---	--

En esta investigación también proponemos nuestra teoría sobre el juego para aportar propuestas que contribuyan a la construcción teórica de la filosofía del juego. En este sentido, la propuesta busca aportar ideas acerca de reflexiones filosóficas sobre lo importante de poder jugar y su relevancia como actividad existencial y ontológica en la vida cotidiana. Jugar es un acto existencial, jugar es un modo de aprender a ser y estar en el mundo, de arrojarse a posibilidades que nos enseñan vivencialmente de lo que somos capaces y de la relevancia de aprender a jugar con otros.

Desde la mirada de la investigación y de las reflexiones realizadas por las vivencias experienciales como jugadores y entrenadores de Flag Football -fútbol bandera- a nivel recreativo, amateur y de alto rendimiento -participando en 3 mundiales de la especialidad y después de 25 años de experiencia- así como, por un análisis sobre el objeto de estudio desde nuestra formación académica y profesional, consideramos que las posibilidades de los juegos y del jugar son infinitas y son muchos fenómenos y acontecimientos lúdicos y deportivos los que están relacionados con la existencia humana y de igual modo, son muchas las miradas epistémicas desde donde se puede realizar una vigilancia y observancia epistémica para comprenderlo, conocerlo e interpretarlo. En este sentido, la filosofía del juego y la filosofía del deporte -En México- se pueden comprender como disciplinas filosóficas que pueden acceder al conocimiento de sus objetos de estudio. A continuación, nuestra definición de ambas:

Filosofía del juego: es una disciplina filosófica que comprende diversas perspectivas epistémicas acerca de la observación, comprensión e interpretación del ser en sus experiencias existenciales y vitales manifestadas a través de las actividades lúdicas, y de los fenómenos que acontecen al jugar. Estas experiencias vivenciales pueden ser agónicas, espontáneas, creativas, necesarias, ónticas, didácticas,

digitales, idiosincráticas, y siempre serán situacionales y temporales. El juego es un modo de ser y estar en el mundo. Juego, luego existo.

Filosofía del deporte: Es la disciplina filosófica que reflexiona, analiza, interpreta y propone argumentos y teorías acerca de la deportividad, las prácticas deportivas, el fenómeno del deporte y de las prácticas deportivas, en su inherente relación con la competencia en todos los ámbitos y niveles, atendiendo a sus normas, reglas, institucionalización y organizaciones que rigen sus competencias.

Con el trabajo epistémico, metodológico visto reflejado en las investigaciones y su divulgación por parte de los especialistas, expertos, interesados, sabemos que la filosofía del juego en poco tiempo también será considerada una disciplina filosófica, al igual que la filosofía del deporte desde hace años en otros horizontes e idiomas. Y, como tal será un referente teórico para el desarrollo epistémico y metodológico de otras ciencias que estudian las prácticas deportivas y aportar fundamentos éticos, epistémicos y metodológicos a las ciencias del deporte.

Es así, que hoy en día debemos considerar como un problema de estudio y como un tema de relevancia en la actualidad a la filosofía del deporte y a la filosofía del juego en México y Latinoamérica. Todo lo que acontece en los juegos y las prácticas deportivas son motivaciones para reflexionar acerca de múltiples aspectos de la vida cotidiana, de la existencia y de los modos en que aprendemos a relacionarnos a través de actividades lúdicas y agónicas -sí, es el caso. Por lo tanto, la disciplina de la filosofía del juego reflexiona y encontrará temas de investigación con aspectos filosóficos como lo son la moral, los valores, las virtudes, la existencia, las dinámicas sociales, la identidad, la seguridad ontológica, la remembranza ontológica, aspectos estéticos, metafísicos, ónticos que pueden ayudar en su análisis epistémico con las diversas miradas reflexivas.

Otros aspectos para mencionar al respecto de las aportaciones de la filosofía del juego como disciplina filosófica para el estudio, análisis o generación de actividades en beneficio de la educación, de las actividades recreativas en comunidad, de la ética en enseñanza metodológica de la educación física o de actividades lúdicas-agónicas en juegos iniciales de niñas y niños. Por ejemplo, en el ámbito pedagógico -tenemos algunas investigaciones y publicaciones- hemos logrado relacionar la didáctica de la filosofía,

con la filosofía del juego, la fenomenología de la corporalidad, logrando estrategias de aprendizaje basadas en el juego con resultados muy prometedores a nivel medio superior y superior. Es sabido en diversas publicaciones y foros académicos cómo se han retomado actividades lúdicas -el caso de la gamificación en la educación virtual y digital- para generar actividades y estrategias atractivas, motivantes e innovadoras capaces de presentar contenidos de otras maneras y más importante de generar reflexiones como el filosofar sobre lo que acontece en el día a día de los y las alumnas. Y, también aquí debemos incluir a los y las profesoras.

Con respecto a las relaciones con otras ciencias que se puede ver retroalimentadas desde la filosofía del juego, se encuentra un ejemplo en el terreno para generar estrategias lúdicas en el desarrollo de la actividad física para niños, al igual que para todas las edades posibles. Aquí estamos haciendo hincapié en lo que se conoce como el deporte para todos, que más concretamente es crear los espacios para que las personas puedan acceder a ámbitos divertidos para realizar ejercicio físico. Todo ello desde la oportunidad de ser los asesores, promotores en diversos espacios públicos o -como suele suceder en México- desde la iniciativa individual y privada reforzada con conocimientos que generen un bien común. De igual modo, el papel de los especialistas en filosofía del juego será los que colaboren en el desarrollo de los programas de estudio para las materias de actividad física a nivel primaria y secundaria -o al menos así debería de ser-, junto a un metodólogo deportivo o de cultura física. Aunado a ello, los especialistas en filosofía del juego podrán ser los próximos profesores o profesoras en licenciaturas y posgrados para impartir la materia de filosofía del deporte y filosofía del juego, y así mismo, para sustentar filosóficamente otras materias y actividades en donde el juego es el impulsador o detonador de lo que va a acontecer.

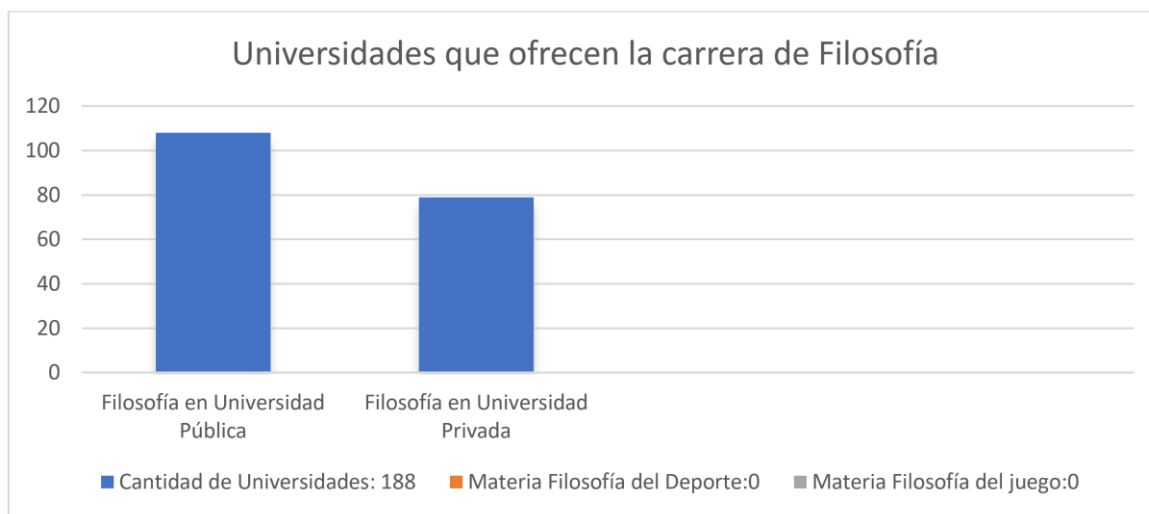
En múltiples actividades educativas, recreativas, deportivas -a nivel amateur, recreativo, de la calle y de los parques- de desarrollo laboral para empresas de diversos giros, es relevante la asesoría filosófica como motivadora de acciones de cohesión social y para aprender a trabajar en equipo. De igual modo, para proponer estrategias a través de las cuáles se puedan hacer evidentes los aprendizajes acerca de las actitudes tendientes a las virtudes, desarrollo de cualidades necesarias -y urgentes- en cualquier latitud y en todo ámbito social.

Resultados

Buscando puntos de comparación con otras áreas del saber dedicadas al conocimiento sobre los deportes y los juegos, así como para obtener referentes que nos ayuden a justificar porqué la filosofía del juego es esencial como reflexión filosófica en beneficio de sus objetos de estudio y ciencias, nos dimos a la tarea de investigar sobre las diversas universidades en México que ofrecen la carrera de filosofía y cuantas de ellas ofrecen de manera curricular -en sus planes de estudio- una materia de filosofía del deporte -área de mayor reconocimiento epistémico que la filosofía del juego. En comparación, también realizamos una búsqueda de cuantas universidades ofrecen alguna carrera sobre el deporte, como: ciencias del deporte, entrenamiento deportivo, cultura física y deportes, por mencionar las de mayor demanda profesional. Por un lado, tenemos a la filosofía como carrera que ofrece una profesión, un oficio como posible profesor e investigador en filosofía -por mencionar dos fases de desarrollo- y, por otro, las profesiones dedicadas a las diversas especialidades del deporte o los deportes. Desde esta perspectiva surge la primera pregunta ¿las carreras de filosofía tendrán una materia de filosofía del deporte? ¿si es así, donde se imparten? ¿será una materia curricular u optativa? Y, como presentaremos en las gráficas el resultado reafirma los postulados que hemos venido explicando.

Realizamos una búsqueda en las diversas páginas web de las universidades para saber en términos generales cuantas universidades ofrecen la carrera de filosofía, encontramos que 108 universidades públicas y 79 universidades privadas la ofertan como carrera a nivel superior. Tenemos en total 188 programas de filosofía cada uno con su plan de estudios y su currículo. ¿Cuántas materias se llaman filosofía del deporte en estos planes de estudio? Cero. Ya ni mencionar materias con el nombre filosofía del juego. Y, este dato además de revelador es un área de oportunidad porque puede ser una especialización como filosofía de la ciencia, filosofía de la educación, filosofía de arte, filosofía de la cultura, etcétera. En un futuro los especialistas en filosofía del juego y filosofía del deporte encontrarán múltiples áreas de desarrollo y trabajo en el ámbito educativo, cultural, social, político y también en el lúdico, del ocio y del tiempo libre (Ver Gráfico 1).

Gráfico 1: Cantidad de universidades con carrera de filosofía.

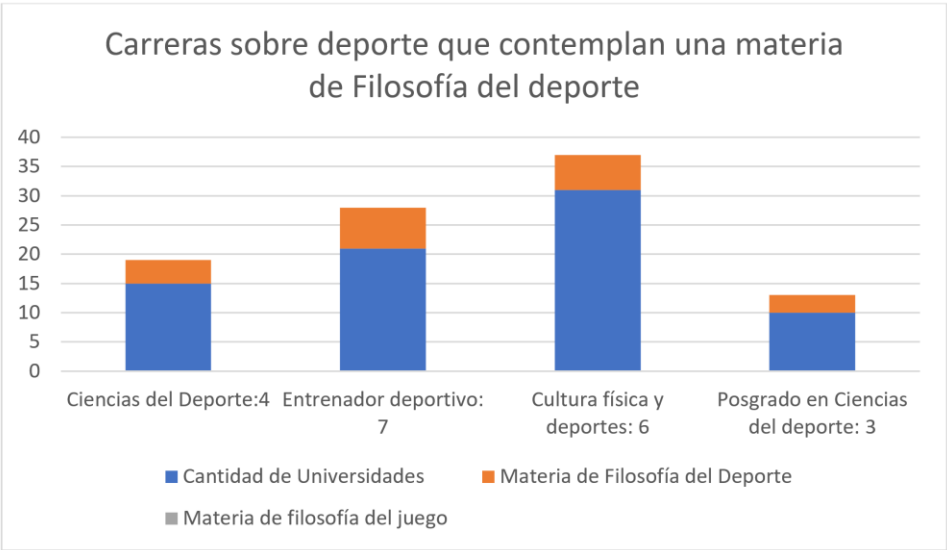


Fuente SEP.

En comparación en México existen más de 70 universidades públicas y privadas -en la búsqueda que hicimos en las diversas páginas web de las universidades- que ofrecen la carrera como entrenador deportivo, o en ciencias del deporte, o de educador físico, por mencionar las más solicitadas por las personas como profesión. Y, al menos encontramos que en 15 de ellas en sus planes de estudio contemplan la carrera de filosofía del deporte, con la intención de brindar los conocimientos epistémicos y metodológicos para investigar y conocer los aspectos éticos, axiológicos, estéticos, existenciales, de las prácticas deportivas. ¿Quiénes enseñan estas materias -y sus contenidos- tanto en licenciatura como en posgrado? ¿Dónde se preparan o se van a preparar a los educadores que enseñen estas materias y contenidos? La respuesta a éstas dos preguntas es trabajo de otra investigación. Pero, lo que debemos promover es que en un futuro cercano sean precisamente los licenciados, maestros o doctores dedicados a la filosofía y con especialidad en filosofía del deporte y en filosofía del juego quiénes puedan encontrar otro maravilloso ámbito de desarrollo laboral, profesional y personal.

Nuestro punto de comparación fue la búsqueda de las materias de filosofía del deporte -ya que filosofía del juego no estaba contemplada en ninguna- en las carreras de mayor interés sobre estudios universitarios acerca del deporte.

Gráfico 2: Materias de filosofía del deporte en carreras dedicadas a las ciencias del deporte.



Fuente: SEP

No son muchas las materias de filosofía del deporte en estas carreras, sin embargo, si están contempladas curricularmente, es decir, son materias de requisito u obligatoria. Ante estos datos, surgen las siguientes preguntas. ¿Por qué la carrera de filosofía en las universidades públicas o privadas no aparece en el currículo? ¿Qué razones se han analizado y puesto en la mesa para colocar en los planes de estudio de las carreras de entrenamiento deportivo, ciencias del deporte y educación física, para colocar en el currículo la materia de filosofía del deporte? ¿Qué razones podemos argumentar para colocar esta materia en el plan de estudios de la carrera de filosofía? ¿Existirán razones para ello o sólo ha sido indiferencia hacia esta área del saber? ¿El juego como actividad esencial, ética, moral, ontológica por qué es relevante introducirla en los planes de estudio de las carreras de filosofía?

Nos podemos dedicar a la filosofía -gratamente ha sido así- como actividad de vida, como profesión y oficio. El juego y el deporte también han sido en nuestra vida una actividad esencial, de recreación y con competencia, así como una profesión y un oficio. Desde esta mirada y experiencia vivencial consideramos que es inminente e inherente la relación entre ellas. Si uno revisa el origen de la filosofía en Grecia, ya tenían como actividades esenciales las actividades de la mente y del cuerpo. Por ello, fueron los creadores de las primeras competencias de los juegos Panhelénicos, Píticos, Ístmicos, nemeos los cuáles se conjugarían para convertirse en los juegos de la Ciudad de Olimpia en el año 776 a.C

los más importantes de la antigüedad y por supuesto, la base de los juegos olímpicos modernos. Afirma Demetrio Frangos (2009): “Cuatro eran los grandes juegos sagrados de los antiguos griegos: juegos píticos, juegos nemeos, juegos ístmicos y juegos olímpicos. Todas las ciudades tenían la obligación de mandar las llamadas “teorías” o representaciones de ciudadanos distinguidos.” (p. 83) El juego y los juegos en el caso de los griegos son agónicos, es decir, de competencia, eran actividades esenciales para los pueblos y su cultura. Jugar y competir eran un acto existencial. Después de más de dos mil setecientos años, jugar sigue y seguirá siendo un acto existencial. Lo mismo en el caso del juego de pelota mesoamericano practicado con casi todas las culturas de la región, jugar era una acción para ser y estar en el mundo -claro con sus propias circunstancias- el juego al igual que en el caso de los pueblos en Grecia, era también una manera de relacionarse con la espiritualidad y los dioses, con la naturaleza, el juego era un modo de comprender cómo sucedían las cosas en la vida cotidiana. Era sumamente relevante. Sólo que habría que mencionar que en los juegos de Grecia y el juego de pelota -en sus diferentes épocas y lugares- desafortunadamente no podían jugar todos. Era una actividad selectiva, clasista, y también en la actualidad la mayoría de los recursos en México para practicar al deporte se va a las minorías (1% de la población) cuando tendríamos que aprender del pasado y poder ofrecer propuestas para crear espacios para promover las actividades lúdicas y las prácticas deportivas para todos: niños, niñas, jóvenes, adultos, y de la tercera edad. Pensar en una buena vida es saber que todos necesitamos tiempo y espacios para jugar. Una cultura o un pueblo donde las personas no pueden jugar o no juegan lo que necesita el cuerpo y la mente, es una sociedad que debe criticarse y promover las actividades que así lo requieran, para brindar este derecho humano.

Por ello podemos afirmar con toda certeza que estudiantes, profesionistas y personas dedicadas a la filosofía o a filosofar -a su aprendizaje, enseñanza, investigación, difusión y servicio- también realizan actividades lúdicas, ejercicio físico, actividad física o practican uno o más prácticas deportivas. Y, con toda seguridad estudiar y dedicarse a la filosofía del deporte y a la filosofía del juego, les permitiría estudiar y reflexionar sobre un área de la filosofía de la cual ellos y ellas están enamorados y le otorga sentido a su vida cotidiana. Es un área de oportunidad para especializarse en estas disciplinas filosóficas y ampliar sus

posibilidades profesionales, laborales y de investigación. Sin mencionar la satisfacción personal que implica poder investigar sobre lo que disfrutas en el día a día.

¿Cómo lograr esto? Me parece que el primer paso es precisamente publicar y hacer evidente este espacio de reflexión filosófica en diversos ámbitos académicos. De igual modo, las personas que tengan acceso a proponer en los planes de estudio de las carreras de filosofía ofrecer la materia de filosofía del deporte y la materia de filosofía del juego -son ámbitos de estudio relacionados, pero con miradas epistémicas diferentes- como créditos optativos, seguramente con el tiempo espero que sean materias curriculares en ciertos momentos de la licenciatura, la maestría y el doctorado. Otro camino, es proponer maestrías y doctorados en filosofía del deporte y del juego, con toda seguridad personas de muchas profesiones -no sólo licenciados en filosofía- les resultaría atractivo estudiar un posgrado con esta especialidad. ¿Sería redituable tener un posgrado en filosofía de deporte y del juego? Seguramente sí. Extendería las posibilidades laborales no sólo como cátedra de profesor e investigador, sino como asesores de clubes deportivos, asesores escolares, creadores de planes de estudio, asesores de políticas públicas dedicadas a mejorar la vida de la gente a nivel público y también en el rubro de lo privado. No preguntó sobre sí, sería emocionante, motivante y un reto académico estudiar un posgrado en filosofía del deporte y filosofía del juego, porque las respuestas son sencillamente obvias. Por supuesto que sí, y, con tantos objetos de estudio en todas las comunidades, pueblos, ciudades e institutos de educación básica, elemental, secundaria y a nivel medio superior y superior, se presenta como una amplia gama de posibilidades profesionales, laborales, personales, de investigación y de divulgación de la cultura, además de las posibilidades de dar un servicio a los demás.

Consideraciones finales

Seguramente nos falta que la comunidad filosófica la contemple como disciplina filosófica, pero sólo haciendo evidente esta necesidad de reflexión filosófica sobre lo que acontece en los juegos, mayor cantidad de especialistas, expertos e interesados en la filosofía del juego y la filosofía de deporte podrán y desearán dedicarse a sus diversos objetos de estudio y aportar al trabajo sistemático de estas disciplinas.

En un esfuerzo para contribuir a la construcción de estos espacios académicos trabajamos para proponer el simposio de filosofía del deporte y del juego en el XXI Congreso Internacional de Filosofía que organiza la Asociación Filosófica de México y que tuvo a bien respaldar este simposio en la edición del año 2023 en la ciudad de Guanajuato, realizado en la Universidad Autónoma de Guanajuato, en la cual tuvimos 6 ponencias y un foro de 35 personas durante todo el día de presentaciones. Este esfuerzo es continuo y este año 2025 el Simposio -ahora llamado- Filosofía de la salud, del deporte y del juego, nuevamente se hace presente en el XXII Congreso internacional de la Asociación Filosófica de México a realizarse en la ciudad de Mérida, Yucatán coordinándolo junto con el Dr. Eduardo Quintana Salazar realizado en la UNAY, con 19 ponencias y más de 80 participantes en las cuatro mesas. De igual modo, hemos implementado un seminario de Filosofía del juego y del deporte en México y Latinoamérica con participantes de México, Argentina, Colombia, Costa Rica. De igual modo, participamos en el seminario en línea de Asociación Latinoamericana de Filosofía del Deporte y de la Asociación Española de Filosofía del Deporte, coordinados por el Dr. Javier López Frías, así como el seminario en línea sobre José María Cagigal coordinado por el especialista Javier Jauregui, alumno del filósofo español; espacios que nos han enseñado que todos los días crece el interés por la filosofía del deporte y la filosofía del juego. Los objetos de estudio en ambas disciplinas son infinitos y de verdad que hay espacio para reflexionar sobre múltiples temas y situaciones para todas y todos.

Seguirá creciendo el deseo por reflexionar sobre lo que acontece en los juegos y en las prácticas deportivas. No sólo me refiero a filosofar sobre lo más evidente de las prácticas deportivas, como son los deportes profesionales, los cuales están allí para muchos interesados y profesionales que trabajan en el deporte espectáculo -como afirma Cagigal. Sino también -y tal vez más urgente- en las prácticas deportivas a nivel recreativo y amateur, el deporte para todos, el que debemos promover cada uno, desde sus posibilidades, nos referimos al de los juegos y prácticas deportivas para el presente y futuro de los países: el que necesitan nuestras niñas y niños. Y, es esta área de reflexión la que necesita mayor atención de los expertos y expertas en filosofía, y por supuesto de las demás ciencias dedicadas a los juegos y los deportes. Pero, si hay una disciplina que requiere de los y las filósofas es la disciplina de la filosofía del juego y la filosofía del deporte. Ya que es donde se encuentra la gran mayoría de la humanidad.

Reflexionar sobre las prácticas deportivas que vemos en los parques, las canchas, las calles, los baldíos o los espacios donde compiten y se recrean millones de personas todos los días. Ese es un nicho maravilloso de reflexión filosófica y espacio, tiempo y lugar para todas las miradas epistémicas. Si nos detenemos un día en alguno de estos sitios y ponemos un poco de atención podemos observar múltiples acontecimientos de carácter moral, ético, ontológico, estético, metafísico, social y abre diversas puertas para que podamos con la epistemología y la metodología tratar de percibir, comprender, interpretar y proponer reflexiones filosóficas al respecto.

En el caso de la filosofía del juego, en México y Latinoamérica tenemos un interés por estudiar sobre los aspectos culturales de los pueblos originarios, autóctonos e indígenas, y los juegos son una actividad esencial para dar sentido a una comunidad y cultura. El juego por su magnitud cultural merece diversas investigaciones en donde se reflexionará sobre otros juegos que ayudan a recrear, transmitir la lengua, las costumbres, la idiosincrasia, los valores y las tradiciones. Por supuesto que desde otros enfoques filosóficos se han estudiado estas situaciones - como la sociología o la antropología filosófica, entre otras ciencias- pero hacerlo desde la mirada de un estudioso o estudiosa en filosofía del juego nos permitirá encontrar rasgos, situaciones, dinámicas antes no vistas, o tal vez vistas, pero no reflexionadas desde nuestra disciplina, la cual tiene categorías particulares de análisis e interpretación para conocer a su objeto de estudio, percibirlo, investigarlo, conocerlo y difundir sus conocimientos.

Referencias:

- Aristóteles (2005) *Ética a Nicómaco*. Ed. Alianza.
- Bauman, Z (2025) *Ética posmoderna*. Ed. Siglo XXI.
- Bordieu, P, J.C. Chamboredon, J.C. Passeron (2008) *El oficio del sociólogo*. Presupuestos epistemológicos. Ed. Siglo XXI.
- Cagigal, J.M. (1975) *Deporte, espectáculo y acción*. Ed. Aula A. Salvat.
- Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Ed. FCE.
- Frangos, D (2009) *Historias y mitos de los juegos olímpicos de la antigüedad*. Ed. UNAM.
- García, M & García, J (2020) *Filosofía de la educación*. Ed. Narcea.
- Guttman, A (1978) *From Ritual to Record*. Ed. Columbia University Press. USA.
- Huizinga, J. (2005) *Homo Ludens*. Ed. Alianza.
- Lipman, M& Sharp, A.M & Oscanyan, F (1998) *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre.
- Maza, M (2015) *Curso de filosofía*. Ed. Edere.
- Maza, M (2021) Juego luego existo: El existenciario del jugar, *Fair Play*. *Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*. (19), p.48-77
- Merleau-Ponty, (1994) *Fenomenología de la percepción*. Ed. Planeta, España.

Merleau-Ponty, (2003) *El mundo de la percepción*. Ed. FCE.
Mora, F (1986) *Diccionario de Filosofía*. Tomo II. Ed. Alianza.
Ortega y Gasset, J (1944). *Obras Completas*. Revista de Occidente

La Estética del Despojo: Necropolítica, representación cultural e Inteligencia Artificial en América Latina.

The Aesthetics of Dispossession: Necropolitics, Cultural Representation, and Artificial Intelligence in Latin America.

DOI: 10.32870/arbolq.v2.n3.e0027

Deiselene de Oliveira Barros Sanchez

Universidad de Guadalajara

(MÉXICO)

CE: deiselenebarros@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2946-8139>

Recepción: 02/10/2025 Revisión: 29/11/2025 Aprobación: 29/12/2025



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons Atribución 4.0 Internacional*
[CC BY-NC 4.0 \(Atribución-NoComercial\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen

Este artículo examina la intersección entre la necropolítica —entendida como la capacidad de los Estados y de los poderes hegemónicos para decidir sobre la vida y la muerte— y las tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) en el contexto cultural y sociopolítico de América Latina. Parte del supuesto de que la IA no es una herramienta neutral, sino un dispositivo sociotécnico que, al alimentarse de datos y narrativas históricas, reproduce y amplifica patrones persistentes de despojo material y simbólico característicos de la región. Desde esta perspectiva, el texto analiza cómo una “estética del despojo” se manifiesta en los sistemas algorítmicos, especialmente en el ámbito de la representación cultural, donde la IA tiende a reforzar sesgos coloniales, raciales y de género mediante imágenes, narrativas y clasificaciones que invisibilizan o distorsionan identidades y memorias latinoamericanas no hegemónicas. Metodológicamente, se adopta un enfoque crítico y transdisciplinario que articula teoría política, estudios culturales y análisis de casos sobre la implementación y los efectos de la IA en países como Brasil y México. El artículo concluye que la adopción acrítica de estas tecnologías configura una nueva fase de acumulación por despojo, en la cual los cuerpos, las experiencias y, de manera central, los datos de las poblaciones marginadas se convierten en insumos clave de la

economía de la IA, lo que hace urgente el desarrollo de una ética de la inteligencia artificial situada en el Sur global, orientada a la reparación histórica, la soberanía de datos y la descolonización de la representación cultural.

Palabras clave: Necropolítica, Inteligencia Artificial, Cultura Digital, América Latina, Estética, Despojo, Sesgos algorítmicos.

Abstract

This article examines the intersection between necropolitics—understood as the capacity of states and hegemonic powers to decide over life and death—and Artificial Intelligence (AI) technologies within the cultural and sociopolitical context of Latin America. It is grounded in the assumption that AI is not a neutral tool, but a sociotechnical dispositif that, by drawing on historical data and narratives, reproduces and amplifies persistent patterns of material and symbolic dispossession characteristic of the region. From this perspective, the text analyzes how an “aesthetics of dispossession” manifests through algorithmic systems, particularly in the realm of cultural representation, where AI tends to reinforce colonial, racial, and gender biases by producing images, narratives, and classifications that render non-hegemonic Latin American identities and memories invisible or distorted. Methodologically, the study adopts a critical and transdisciplinary approach that brings together political theory, cultural studies, and case analysis focused on the implementation and impacts of AI in countries such as Brazil and Mexico. The article concludes that the uncritical adoption of these technologies constitutes a new phase of accumulation by dispossession, in which bodies, lived experiences, and, crucially, the data of marginalized populations become key inputs of the AI economy. This situation underscores the urgent need to develop an ethics of artificial intelligence rooted in the Global South, prioritizing historical reparation, data sovereignty, and the decolonization of cultural representation.

Keywords: Necropolitics, Artificial Intelligence, Digital Culture, Latin America, Aesthetics, Dispossession, Algorithmic Biases.

Introducción

Cuando se habla de Inteligencia Artificial (IA), la imagen que automáticamente se evoca es la de un robot superinteligente, con capacidades superiores a las humanas. Sin embargo, al analizar el concepto de "inteligencia" según la Real Academia Española (RAE), se observa que esta se define como: 1. Capacidad de entender o comprender. 2. Capacidad de resolver problemas (RAE, 2024). Lejos de menospreciar el avance tecnológico de la última década, este concepto se encuentra, etimológica y cognitivamente, más cerca de lo humano que de una máquina.

El desarrollo histórico de la medición de la inteligencia está intrínsecamente ligado a procesos de jerarquización social y racial. Un punto de partida se encuentra en el siglo XX en Francia, con el surgimiento de los exámenes para medir la "edad mental" de los alumnos. Este movimiento se extendió por Europa y, principalmente, por América del Norte, donde el término "eugenesia" fue acuñado por el naturalista británico Francis Galton en 1883. El interés de Galton surgió tras la publicación de *El origen de las especies* (1859) de su primo Charles Darwin. Con la convicción de que el talento, la habilidad y la inteligencia eran hereditarios y que la selección natural podía aplicarse al ser humano, Galton sugirió que la raza humana podría "mejorarse" mediante el control reproductivo (Galton, 1883).

Estos estudios sentaron las bases para la noción de una "raza superior" (Galton, 1883), que se difundió y se formalizó a través de la biología, la psiquiatría y la psicología, dando origen a las teorías raciales. En América Latina, estas ideas se manifestaron de manera particular: en Brasil, se solidificó el mito de la democracia racial, que postulaba una supuesta armonía interétnica y de oportunidades, ocultando una profunda y sistémica desigualdad. Por otro lado, en México, se promovió la ideología del mestizaje y la "raza cósmica" (Vasconcelos, 1925), con políticas específicas tras la Revolución Mexicana que, aunque buscaban la unidad nacional, a menudo invisibilizaron y asimilaron la diversidad indígena y afroamericana.

Se eligen los casos de México y Brasil por su impacto histórico y sociodemográfico en los estudios raciales y étnicos: Brasil posee una significativa población negra y México una expresiva población indígena, además de la presencia afrodescendiente en ambos. A nivel artístico y cultural, ambos países han sido fundamentales en la construcción identitaria afro-latinoamericana. Dicho esto, se parte de la premisa de la existencia de un racismo y una marginalización estructural que afecta particularmente a las poblaciones afrodescendientes e indígenas. Por lo tanto, surge la pregunta central: ¿Qué relación existe entre la necropolítica, la cultura de la marginalización y la Inteligencia Artificial en América Latina?

La IA y la cultura representan poder e información. Si las minorías étnicas y raciales en regiones como Brasil y México son históricamente marginalizadas, con un acceso restringido a la tecnología y a la información a nivel global, ¿cómo pueden usufructuar de los beneficios de una tecnología que se autodenomina "democrática"? No se trata solo de la brecha de acceso (brecha digital), sino también del

modo en que estas tecnologías son diseñadas, utilizadas e incluso desplegadas para la difusión cultural y la construcción identitaria.

A partir de esta discusión, la presente investigación buscará ofrecer una breve elucidación de los conceptos clave; analizar cómo los sistemas de IA reproducen la "Estética del Despojo"; y proponer soluciones para mitigar la brecha digital y los sesgos algorítmicos en las humanidades y la cultura.

Necropolítica y Necropoder

El término necropolítica, acuñado por Achille Mbembe (2003), se define como la política de la muerte utilizada para el control poblacional. Mbembe (2003) argumenta que la necropolítica es la capacidad de establecer parámetros bajo los cuales la sumisión de la vida a la muerte se vuelve legítima, implicando a menudo la destrucción física y simbólica de los cuerpos. No es solo "dejar morir" (como en el concepto foucaultiano de biopolítica), sino activamente "hacer morir" (Mbembe, 2003).

Este poder de muerte se transforma en un necropoder, donde el control de la vida y la muerte se ejerce a partir de procesos históricos de dominación, particularmente los coloniales. En América Latina, los ejemplos abundan y demuestran la persistencia de este necropoder: la desaparición de los 43 estudiantes de Ayotzinapa en México, los crímenes de la dictadura militar en Brasil, y, de manera histórica, el régimen de la esclavitud. Todos son casos en los que ciertos cuerpos son declarados "prescindibles" y son sometidos a lo que Mbembe denomina "mundos de la muerte" (Mbembe, 2003).

La información puede entenderse como un conjunto organizado de datos que provienen de un contexto específico y que, al asimilarse, culminan en la adquisición de conocimiento. Históricamente, las sociedades han desarrollado tecnologías para la obtención de información. Los quipus, por ejemplo, eran un sofisticado sistema creado por los incas para registrar información administrativa, demográfica, ritual, histórica y biográfica (Curatola, 2013; Hyland, 2023). En México, los códices cumplían una función similar, registrando y transmitiendo conocimientos, historias, genealogías y tributos de las culturas prehispánicas.

Esta perspectiva es crucial: la información y el dato son tecnologías culturales previas a la digitalización, demostrando que el control sobre la información siempre ha sido un mecanismo de poder.

El concepto de cultura se aborda desde la perspectiva antropológica. Clifford Geertz, en *Anti Anti-Relativismo*, enfatiza la multiplicidad y diversidad de las culturas, viendo esta diversidad como una

continuidad que posibilita la transformación de la auto-percepción (Geertz, 1984). En esta misma línea, Homi K. Bhabha (1994) propone la diversidad cultural como un elemento inherentemente humano, pero advierte sobre la necesidad de distinguir la *diversidad* de la *diferencia cultural*. La cultura, en esta visión, es lo que los seres humanos inventan y hacen significativo. En esta investigación, la cultura se entiende como el puente entre sujetos y objetos, y la relación que se establece entre ellos, siendo el ámbito privilegiado de la representación y la construcción de identidad.

La IA como Necropoder Algorítmico

Existe una profunda brecha cuando se analiza la relación entre la población afrolatinoamericana y la tecnología. En América Latina, la mayoría de la población pobre y marginalizada comparte un origen étnico, un color de piel y un pasado histórico común, siendo las personas con oportunidades negligenciadas y acceso mínimo a los derechos básicos. En este contexto de supervivencia y lucha por no morir, ¿cómo pensar en la Inteligencia Artificial?

La académica Kate Crawford (2019) ha documentado exhaustivamente cómo el algoritmo está sesgado. Al señalar que un porcentaje mínimo de ingenieros en las grandes corporaciones tecnológicas son personas negras, afirma:

Tanto en los espacios donde la IA está siendo desarrollada, como en la lógica de cómo los sistemas de IA son proyectados, los costos del prejuicio y de la discriminación caen sobre las mismas personas: minorías de género, personas negras y otros grupos. De la misma forma, quienes se benefician de este sistema, de las ganancias y eficiencias, son los que ya ocupan una posición de poder, que en lo general son blancos, hombres e instruidos. Es una relación sistémica entre los patrones de exclusión de la IA y de la industria que impulsa su producción. (Crawford, 2019, p. 13).

La tecnología y los datos siempre han estado vinculados y, en consecuencia, siempre han sido alimentados por la cultura ya existente. El crecimiento de la capacidad de almacenamiento y operación de datos es directamente proporcional al crecimiento de la capacidad de las máquinas. Sin embargo, en el contexto latinoamericano, los datos utilizados para entrenar estos modelos globales suelen provenir de contextos hegemónicos (euroamericanos), o bien, extraen datos de poblaciones marginalizadas sin compensación

ni soberanía, perpetuando un nuevo modelo de acumulación por despojo (Harvey, 2003). Los cuerpos y las experiencias de estas poblaciones se convierten en la materia prima esencial del capitalismo de plataformas, un despojo de datos que se suma al despojo material histórico.

La "Estética del Despojo" se manifiesta cuando los sistemas de IA, al generar imágenes, texto o taxonomías (clasificaciones), reproducen y magnifican los sesgos coloniales y raciales incrustados en sus datos de entrenamiento. Los modelos de IA suelen fallar al representar adecuadamente la diversidad física, cultural y lingüística de América Latina, o bien, caen en la caricaturización y el estereotipo. Por ejemplo, la generación de imágenes de personas indígenas o afrodescendientes a menudo las ubica en un pasado histórico o las asocia a la pobreza, negando su presencia contemporánea.

El sesgo algorítmico decide, de manera implícita, qué vidas y qué culturas merecen ser representadas y cuáles deben ser borradas o distorsionadas. Esto es un acto de necropolítica en el ámbito de la representación cultural, donde la IA ejerce un necropoder simbólico que contribuye a la destrucción de la identidad y la memoria no hegemónicas.

Frente al avance de la IA, surge la necesidad de reconceptualizar la Inteligencia y la Creatividad. Andrea Lavazza y Mirko Farina (2023) afirman que el problema de la IA reside únicamente en lograr que una máquina actúe de manera inteligente, sin buscar una comparación con la conciencia humana.

El problema de la inteligencia artificial reside únicamente en lograr que una máquina actúe de maneras que se considerarían inteligentes si un ser humano se comportara de la misma manera. Por lo tanto, no hay comparación entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial. La única cuestión relevante es realizar una tarea con éxito, de modo que el resultado sea igual o mejor que el que la inteligencia humana podría lograr. (Lavazza & Farina, 2023, p. 843).

El investigador Ulysses Carrière (2023) profundiza en este vínculo, analizando la IA como un proceso binario automatizado que requiere datos (información) para producir cualquier respuesta. Concluye que la IA nos permite pensar la razón fuera del sujeto cartesiano, impulsando una exploración de cómo se han construido las definiciones de razonamiento. Carrière (2023) rescata las prácticas artísticas como una instancia de imaginación crítica, una forma de razonamiento sensible que la máquina no posee, y que puede proporcionar reflexión y conocimiento crucial para este debate.

Conclusiones y Soluciones

La adopción acrítica de la Inteligencia Artificial en América Latina es más que una brecha tecnológica; es una reproducción de patrones históricos de exclusión y despojo. El sistema algorítmico, al estar sesgado por una lógica racista y colonial, extiende el necropoder a la esfera digital, creando una Estética del Despojo que impacta directamente en la representación cultural y la soberanía de los datos de las poblaciones marginalizadas.

Para mitigar los sesgos y adecuar los beneficios de esta tecnología, se proponen algunas soluciones, donde lo primordial es aumentar la alfabetización y promover el acceso al conocimiento relacionado con la IA para generar un debate público más constructivo y bien informado (Brauner, 2023). Esto debe incluir una crítica a la extracción de datos y a la opacidad de los algoritmos. Desarrollar marcos éticos y regulatorios que no se limiten a replicar los modelos del Norte Global, sino que prioricen la reparación histórica, la soberanía de datos y la descolonización de la representación cultural. Esto implica exigir la transparencia y la rendición de cuentas de los sistemas algorítmicos. Impulsar la creación de bases de datos y modelos de IA entrenados con la diversidad cultural, lingüística e histórica de América Latina, con participación activa de las comunidades indígenas y afrodescendientes. La creatividad y la imaginación crítica latinoamericana deben ser la guía para una IA que sirva a la vida, no al necropoder.

Referencias:

- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.
- Brauner, S. (2023). *Aumentar la alfabetización en IA*. Revista de la UNESCO.
- Carrière, U. (2023). Razón, IA y capitalismo: Reflexiones desde la Imaginación Crítica. En E. Cróquer Pedrón & B. Mayer Foulkes (Coords.), *Actas del XXXV Coloquio Internacional: Imaginación Crítica*. 17, Instituto de Estudios Críticos.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Curatola, M. (2013). *El quipu y la escritura de los Incas*. Fondo de Cultura Económica.
- Galton, F. (1883). *Inquiries into human faculty and its development*. J.M. Dent & Co.
- Geertz, C. (1984). Anti anti-relativism. *American Anthropologist*, 86(2), 263-278.
- Harvey, D. (2003). *The new imperialism*. Oxford University Press.
- Hyland, S. (2023). *Writing with knots: The history of the quipu of the ancient andes*. Oxford University Press.
- Lavazza, A., & Farina, M. (2023). Artificial intelligence and human intelligence: What is the relationship? *Frontiers in Psychology*, 14, 843.
- Mbembe, A. (2003). Necropolitics. *Public culture*, 15(1), 11-40.

Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/>
Vasconcelos, J. (1925). *La raza cósmica: Misión de la raza iberoamericana*. Agencia Mundial de Librerías