



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Interacción y representación en el juego : un análisis inmanente

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Gustavo Adolfo Sánchez

Alejandro Kaufman, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2006

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



INTERACCIÓN Y REPRESENTACIÓN EN EL JUEGO: UN ANÁLISIS INMANENTE

I. Presentación

II. Introducción

III. Aproximaciones al tema del juego

- a) La psicología genética de Piaget
- b) El psicoanálisis
 - 1) Freud: algunas consideraciones sobre el juego, el síntoma y la sublimación
 - 2) Winnicott: topología del juego
- c) Las ciencias sociales y el juego
 - 1. El juego como modelo de la interacción social
 - 2. La antropología simbólica
- d) La teoría matemática de los juegos

IV. Puntos de partida: Wittgenstein, Caillois y Bateson

- a) Caillois y su clasificación de los juegos
- b) Mapa, territorio y límite del juego en Bateson

V. Los juegos como estructuras de interacción

- a) Hacia una clasificación pertinente
- b) Tipos de juego
 - b.1) Juegos de imitación y juegos reglados
 - b.2) Juegos reglados continuos y discretos
- c) Terminología
- d) Juegos de participación exterior directa y representativa. Acercamiento al enfoque representacional
- e) El papel del azar en los juegos de tablero
- f) Los video-games

VI. A modo de conclusión

VII. ISBN y Catalogación en fuente

I. Presentación

Mi interés por hacer del juego un objeto de análisis fue surgiendo paulatinamente a partir de ciertas lecturas que, a lo largo del ciclo de grado, me iban revelando diferentes conexiones explicitadas o posibles entre el juego y la comunicación. Sin embargo, una intuición iniciática, de cuya formulación primera apenas quedan rastros en el presente estudio, terminó por convencerme de la posibilidad de emprender el intento. Podría formularla ahora más o menos en los siguientes términos: dentro del universo de los juegos, era evidente que entre los deportes y los juegos de mesa o de tablero existía una diferencia sustancial, cuya formulación teórica, sin embargo, no me resultaba en absoluto obvia.

Lo primero fue entonces pensar en una clasificación de los juegos, que si bien desde cierto punto de vista no podría ser si no la conclusión del trabajo, en sus prolegómenos se convirtió en un instrumento privilegiado del análisis. Pero esta tarea no podía ser realizada en el vacío; se hacía necesario, por una parte, un relevamiento del “estado de la cuestión” desde las más variadas teorías y disciplinas que se han ocupado de ella y, paralelamente, que tomara contacto con alguna clasificación disponible y pertinente que hubiera sido elaborada en el marco de alguna de estas teorías o disciplinas. Por último, aun cuando mi interés se guiaba todavía por aquella intuición inicial, era notorio que la clasificación que habría de emprender tenía que partir de algún principio organizador y que éste debía ser formulado en términos teóricos y hallarse en vinculación con el campo de la comunicación social.

Mientras que por un lado el profesor Alejandro Kaufman, que me guió como tutor a lo largo del trabajo, me sugirió varias lecturas en función de la tarea propedéutica a emprender, por otro establecí un contacto con la cátedra de filosofía del juego de la Universidad de Chile y, a través del profesor Gonzalo Montenegro, accedí a una bibliografía específica, buena parte de la cual forma parte del corpus bibliográfico de este estudio. Destaco especialmente la obra de Roger Caillois, que es el autor que iba a proveerme de aquella necesaria clasificación disponible, sobre cuyas bases, pero en otra dirección, habría yo de construir la mía.

A lo largo de este derrotero, y atento a aquella diferencia entre juegos deportivos y juegos de mesa, se me presentó la idea de que ella debía basarse

en la “situación” del jugador respecto del entorno de juego. Mientras que en los deportes el jugador parecía involucrarse directamente, con la totalidad de su ser corporal, *en* un entorno cuyo tiempo y espacio eran perceptibles como continuos en relación con los sujetos implicados en el juego, en los juegos de mesa o tablero el jugador parecía operar *sobre* el entorno, respecto del cual se hallaba físicamente separado y el cual, a su vez, estaba dotado de sus propias características témporo-espaciales.

A través de estos discernimientos es que me encuentro con la noción de representación, porque si el juego aparecía siempre en vinculación con lo social –tal como se desprendía de la lectura de buena parte de los autores con los que había tomado contacto– el modo en que el jugador aparecía situado respecto del juego podía ser un indicador del diferente modo en que, en el juego, tenía lugar una transposición de lo social. También el tiempo y el espacio de lo social parecían dejar sus rastros en el juego, por medio de signos y configuraciones particulares y distintivas.

Es en este punto cuando la lectura de Gregory Bateson me permitió formular estas ideas todavía un tanto vagas con una terminología más precisa, y tal vez más audaz: la diferencia entre deportes y juegos de mesa y tablero residiría en el hecho de que mientras los primeros suponen formas analógicas de interacción y representación, en los segundos tiene lugar la aparición de un orden de interacción y representación eminentemente digital.

Por cierto que estas ideas, a lo largo del presente trabajo, iban a estar sujetas a varios desvíos y transformaciones, y los reparos que me formulara el profesor Kaufman respecto de mi planteamiento inicial fueron determinantes para que extremara mi esfuerzo intelectual en pos de otorgarle una forma más adecuada. De todos modos, a esa altura parecía haber encontrado ya el principio rector de mi clasificación de los juegos y el marco conceptual del análisis que habría de emprender: un enfoque inmanente del fenómeno lúdico, que me permitiera pensar los juegos como estructuras de interacción a través de las cuales algún aspecto de lo social podía ser relevado. Sólo a través de las vicisitudes de mi trabajo iría abandonando el interés por hallar en el juego representaciones sustantivas, reencontrándome con una dimensión ontológica más cercana a los planteos de Wittgenstein.

Por último, y para concluir con esta breve presentación que espero sirva de marco apropiado para la lectura del corpus del trabajo que presento, quisiera agradecer, además de a mi tutor y al profesor Montenegro, al profesor Aníbal Ford. Sus recomendaciones bibliográficas, tanto como su generosa predisposición al intercambio de ideas acerca de la cuestión que me ocupa, han dejado también sus huellas en las líneas que siguen.

II. Introducción

Antes de comenzar a delinear el enfoque del juego que asumiremos de aquí en adelante, desde el cual nos referiremos a ciertos aspectos del fenómeno, es necesario dejar sentado de antemano que otros puntos de vista que no exploraremos habrían de resaltar otras características. Por caso, a diferencia de la empresa que nos proponemos en el presente estudio, resultaría posible reflexionar sobre el juego atendiendo a una dimensión ética o estética. En este sentido, Johan Huizinga (1), acaso el primer autor en ocuparse sistemáticamente del fenómeno lúdico, sostiene que:

“El factor estético es, acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”.

Y también:

“Este elemento de tensión presta a la actividad lúdica, que por sí misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él”.

Sin embargo, el propio Huizinga no basa su reflexión en estos aspectos sino más bien en una dimensión cognitiva del juego, concibiéndolo como un impulso vital que trasciende la cultura imbricándose esencialmente con ella.

Así, nuestra perspectiva se enmarca en las preocupaciones cognitivas de Huizinga tanto como en los intentos de formalización que posteriormente realiza el segundo gran pensador del juego que tomamos como referencia ineludible: Roger Caillois (2). Añadimos a ellos una tercera dimensión: el componente relacional del juego.

En suma, la particularidad de nuestro enfoque tiende a dilucidar ciertos aspectos cognitivos y formales; intentando un análisis inmanente y relacional del fenómeno lúdico. En este sentido, la dimensión comunicacional de lo lúdico se constituye en el aspecto fundamental del estudio que emprendemos.

Un enfoque comunicacional del juego es inseparable del carácter transdisciplinario del campo. Sin embargo, ello no implica negarle especificidad, puesto que el análisis de la dimensión simbólica de los fenómenos sociales cuenta con su propio andamiaje conceptual, constituyendo un paradigma relativamente autónomo en el amplio universo de las ciencias sociales. Interacción y representación se erigen como conceptos claves e insoslayables en la reflexión comunicacional acerca del juego que nos proponemos emprender en el presente estudio.

En efecto, una primera aproximación al fenómeno lúdico desde una perspectiva tal, ha de partir del hecho de que todo juego consiste en una estructura para determinada interacción, en el sentido de que las acciones pertinentes implicadas en él, aun cuando se caracterizan por un componente significativo de improvisación, nunca son enteramente libres, sino que constituyen un conjunto acotado y sistemático.

Si la interacción estructurada es inseparable del juego, lo mismo cabe decir acerca de la representación, aspecto siempre vinculado con el fenómeno lúdico. Pero desde un punto de vista general, no es posible establecer correspondencias entre el juego y la representación, dado que los juegos no son sistemas representacionales, en el sentido de que no se juega *para* representar y su relación con lo real no puede ser pensada en términos de signo/referente. Sin embargo, es posible afirmar que los juegos contienen en su esencia –o se fundan en– operaciones representacionales. Ello así porque,

en definitiva, el juego no deja de ser nunca el envés de lo real, y lo que separa a lo real del juego debe ser concebido también como un punto de contacto. Es necesario, no obstante, señalar que las relaciones entre juego y representación –o, mejor dicho, entre juego y no-juego, porque la representación es lo que media entre ellos– no implican necesariamente el análisis de las *representaciones* de lo real en el juego, sino antes bien el de *las formas del representar* y sus resultantes estructurales en el tipo de interacción que determinan. En efecto, mientras que ocuparse de las *representaciones* en el juego puede ser tarea de sociólogos y de antropólogos, la pregunta por la *representación en sí* es específicamente comunicacional.

Por esta razón es que no repararemos de manera fundamental en el contenido de las acciones de juego desde el punto de vista de su posible génesis o vinculaciones con otras áreas de práctica o con la estructura social en que determinado juego tiene lugar; sino que nos preocuparemos en poner el acento en las estructuras de interacción lúdicas, haciendo de ello, ulteriormente, un principio de clasificación de los juegos. De lo expuesto hasta aquí se deduce que un enfoque como el que proponemos debe estar orientado, ineludiblemente, hacia los aspectos immanentes del fenómeno lúdico.

En ciertos casos, la interacción que tiene lugar en el juego puede ser comprendida directamente como una representación de otro tipo de interacción que efectivamente se manifiesta en la vida corriente. Nos referimos a los juegos de imitación infantil que Piaget denomina juegos simbólicos. En sí mismos, ellos consisten en la emulación más o menos transparente de cierto aspecto de la realidad. Sin embargo, en una mayoría de casos la correspondencia no resulta si no oblicua: deportes, juegos de mesa y de tablero y también, excediendo ampliamente nuestras posibilidades de análisis en esta instancia, los juegos que encuentran sus soportes en las nuevas tecnologías multimediales: los videogames.

Sin embargo, aun el amplio conjunto de juegos que operan por principios diferentes de la representación imitativa o *analógica*, es pasible de ser pensado en relación con aspectos representacionales; ello, en la medida en que contemos con un análisis immanente de sus estructuras de interacción.

Lo que separa a los juegos de imitación del resto de los juegos es la presencia dominante de la regla al interior de los segundos, por oposición al carácter contingente de las regulaciones del juego imitativo. En este punto cabe adelantar una primera proposición original que intentaremos fundamentar en el desarrollo del análisis: *Postulamos que entre unos y otros, tiene lugar el pasaje de una representación analógica –o continua– , a una representación digital –o discreta– de lo real a lo cual, por principio, todo juego remite en última instancia.* En la medida en que las operaciones de abstracción que rigen la interacción lúdica se hacen más sofisticadas, mayor parece ser la distancia, o mediación, entre lo representado y el juego entendido en su aspecto representacional.

Pero, ¿cuál sería la importancia de responder, aunque más no fuera en forma parcial, a la pregunta por la relación entre juego y representación? En primer lugar, la posibilidad de establecer relaciones entre ambas dimensiones presupone un enfoque novedoso del tema del juego que, creemos, no se encuentra contenido en los múltiples acercamientos teóricos que con respecto a él han tenido lugar desde las ciencias sociales, la psicología, la filosofía e incluso las matemáticas. De hecho, incluso aquellos análisis que se ocupan de los aspectos inmanentes del juego, no lo hacen atendiendo a la cuestión relacional que constituye una preocupación central de nuestro estudio. Nos referimos al hecho de que no es suficiente relevar la estructura interna de un conjunto de juegos sino que ella debe ser contrastada con otras que se le oponen en algún aspecto relevante, aun cuando se trate de juegos que pertenecen a una misma tipología. Por caso, no todos los juegos de competencia o de azar comparten la misma estructura interaccional.

En suma, sostenemos que es posible realizar un aporte de conocimiento sobre el juego desde el campo disciplinar de las ciencias de la comunicación, dotado de su propia especificidad.

En segundo lugar, pensar la representación en el juego puede constituir también una inmejorable posibilidad de reflexionar no ya sobre el juego sino sobre la representación, puesto que los juegos constituyen sistemas fenomenológicamente cerrados, separados de lo real sobre lo que se yuxtaponen; y en este sentido, todo fenómeno que se estudie en el juego cuenta con la ventaja de presentarse ya en sí mismo como un “recorte” que no

es sólo producto del análisis y que, por ello mismo, se halla más a salvo de la artificialidad que la desagregación analítica necesariamente supone. En este sentido, a través del estudio del juego también resultaría posible estudiar un tema de importancia capital para el campo comunicacional.

Y en tercer lugar, dado que el paso preliminar para la puesta en vinculación de representación y juego es el análisis inmanente del juego como estructura interaccional, cabe mencionar la posibilidad de efectuar un acercamiento a las formas generales de la interacción social, que constituye otro de los objetos ineludibles de la disciplina. De hecho, una segunda aportación que pretendemos realizar es la hipótesis de que *tales formas de interacción son el principal objeto de la representación en los juegos; que lo que se representa en ellos no es la realidad, sino las formas en que lo real se organiza*. Sin embargo, es evidente que no cabe pensar a la interacción lúdica como directamente homologable a la interacción social, y ello por una razón tan sencilla como fundamental: entre una y otra, media la acción sustitutiva de la representación, cuyos efectos resultan insoslayables tanto respecto de lo que transpone como de lo que mutila, de lo que traduce como de lo que tergiversa.

Si resulta de hecho innecesario abundar en aclaraciones respecto del objeto juego del que pretendemos ocuparnos, puesto que sus multifacéticas manifestaciones cuentan al menos con la ventaja de la claridad terminológica, no es ése el caso del término “representación”, respecto del cual es necesario fijar posiciones de antemano. Cuando hablamos de representación, lo hacemos pensando en la concepción que de ella expone Gregory Bateson (3) a lo largo de su obra, particularmente en lo que respecta a sus reflexiones sobre la relación mapa-territorio, la que debe ser entendida siempre en términos relacionales, ya que el territorio no debe ser confundido en ningún caso con “lo real en sí” y por ende tampoco el mapa con una representación de lo real. En todo caso, el territorio constituye ya una representación que antecede al mapa, respecto del cual este último constituye una representación segunda.

Pero a la hora de pensar la relación entre juego y sociedad teniendo en cuenta el carácter mediador de la representación, es necesario tener presente que ambos campos se hallan igualmente imbricados en la dimensión simbólica constituyente del estado de cultura. Y así como resulta posible relevar en el

juego aspectos de la vida corriente, resultaría igualmente válida la operación inversa. Sostiene Huizinga (4):

“Quien dirige su mirada a la función ejercida por el juego, no tal como se manifiesta en la vida animal y en la infantil, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto del juego allí mismo donde la biología y la psicología acaban su tarea. Tropieza con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Siempre tropezará con el juego como cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida "corriente". Dejemos, por el momento, la cuestión de hasta qué grado el análisis científico puede ser capaz de reducir esta cualidad a factores cuantitativos. Lo que nos interesa, es, precisamente, esa cualidad, tal como se presenta en su peculiaridad como forma de la vida que denominamos juego. Su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social. Se empeña en comprender el juego en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador. Y si encuentra que descansa en una manipulación de determinadas formas, en cierta figuración de la realidad mediante su trasmutación en formas de vida animada, en ese caso tratará de comprender, ante todo, el valor y la significación de estas formas y de aquella figuración. Tratará de observar la acción que ejercen en el juego mismo y de comprenderlo así como un factor de la vida cultural”.

Volviendo a Bateson, es posible definir la representación como aquella relación existente entre un sistema (representado) y otro (representacional) donde en el último de ellos se transponen y transforman los elementos estructurales del primero. Lo que se desliza de un sistema a otro en la representación son aquellos puntos que Bateson denomina diferencias. En este sentido, nuestra pregunta será por la estructura resultante en el juego considerado, entendido como estructura para una interacción determinada. Y junto con ello, ¿qué elementos del no-juego, y de qué forma, aparecen en el juego?; ¿cuáles se encuentran ausentes, por qué razones, y de qué modo se los sustituye?

El estudio de los juegos y sus formas de interacción representacional nos llevará a poner el acento, sobre el final de nuestro trabajo, en un tipo particular de dispositivo lúdico: los juegos de tablero. Esto es así porque en ellos las operaciones de abstracción representacional alcanzan un alto grado de desarrollo, tanto en lo que hace al tipo de elementos que se representa como a la manera en que ello se lleva a cabo. Representaciones del sujeto que juega a través de ciertos elementos al interior del dispositivo, representación de un curso de acción por medio de la apelación simplificadora del azar o de la puesta en práctica de destrezas específicamente regladas, representación del espacio en el escenario de la acción en que el juego tiene lugar. Y también, representación del tiempo, que no coincide ya con el tiempo fenoménico de la interacción ordinaria sino que es objeto de operaciones de digitalización que lo organizan en turnos, rondas y partidas.

Pero reiteramos, aun cuando la representación es una dimensión fundamental del juego, esto no significa que la finalidad del juego o su función sean asimilables a las de un dispositivo representacional. Un tablero de juego no es un mapa, y el hecho de que el juego suponga siempre alguna forma de representación no nos reclama necesariamente una atención etnológica. Ése sería el caso si nos ocupáramos de las representaciones en lugar de la representación; si lo consideráramos desde el punto de vista de la sublimación de pulsiones primarias, o acaso como supervivencia de estadios anteriores del desarrollo social (5).

III. Aproximaciones al tema del juego

Como todo fenómeno enraizado en una dimensión antropológica, vinculado esencialmente a lo humano, la reflexión acerca del juego es pasible de ser llevada a cabo desde diversas disciplinas y perspectivas teóricas. El nuestro pretende ser un enfoque específicamente comunicacional, y de allí que intentamos pensar al juego en relación con lo representacional a través del análisis de sus estructuras inmanentes. Sin embargo, antes de poder comenzar a desplegar esa línea de pensamiento, se impone dar cuenta de otras perspectivas, lógicamente preliminares, y en las que eventualmente tendremos que apoyarnos para sostener nuestros dichos.

Entre ellas, el estudio del juego como aspecto típico de la psicología humana ocupará el primer lugar. Sucesivamente, relevaremos la cuestión a partir de las investigaciones en ciencias sociales, en particular las desarrolladas por la denominada escuela de Palo Alto y la antropología simbólica de Clifford Geertz. Por último, nos ocuparemos de un particular acercamiento a la cuestión del juego proveniente de las matemáticas: la “teoría del juego” de John von Neumann.

a) La psicología genética de Piaget

El estudio de las estructuras del conocimiento constituye el núcleo de la psicología genética y en él la reflexión sobre los juegos adquiere un papel relevante. El juego se presenta en correspondencia con la organización mental tal como ella se manifiesta en cada una de las fases de su desarrollo. Diferentes formas de juego, con sus particulares características y funcionalidades, se suceden unas a otras a medida que el niño se acerca a la edad adulta.

Al respecto, Piaget señala que “... Puede observarse, pues, ya mucho antes del lenguaje, un juego de las funciones sensorio-motrices que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, ya que no pone en acción más que movimientos y percepciones. Al nivel de la vida colectiva (de los siete a los doce años), en cambio, empiezan a aparecer entre los niños juegos con reglamento, caracterizados por ciertas obligaciones comunes que son las reglas del juego. Entre ambas formas existe una clase distinta de juegos, muy característica de la primera infancia, que hace intervenir al pensamiento, pero un pensamiento individual casi puro, con el mínimo de elementos colectivos: es el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación. Hay numerosos ejemplos: juego de muñecas, comiditas, etc. (...) su función consiste, efectivamente, en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega (...) compensa y complementa la realidad mediante la ficción. En resumen, el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino, por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al yo. (...) el símbolo es

también un signo, lo mismo que la palabra o signo verbal, pero es un signo individual, elaborado por el individuo sin ayuda de los demás y a menudo sólo por él comprendido..." (6).

Para Piaget, cada fase de la organización mental representa un equilibrio superador del estadio previo del cual se deriva. En la medida en que toda acción está motivada por una necesidad generadora de un desequilibrio, cada sucesiva estructura mental es concebida como más estable que la anterior, puesto que le permite al sujeto tanto una más eficiente asimilación como una mejor adaptación a lo real. El juego es concebido como una actividad que inicia y ejercita de manera general las tendencias propias del sujeto en un determinado estadio de su desarrollo mental, independientemente del aprendizaje concreto de la actividad a que refiere en el mundo real. Es por esta razón que el juego también expresa, desde su propia configuración, las características de cada estadio.

Los "juegos" o ejercicios sensorio-motrices corresponden a la etapa del egocentrismo radical en que todavía no se ha efectuado la objetivación del mundo exterior. Por su parte, los juegos simbólicos o imitativos expresan una forma de egocentrismo derivada de la primera y subsidiaria del lenguaje infantil, en donde el sujeto, si bien ya ha logrado objetivar al mundo, no es capaz todavía de hacer lo propio con su punto de vista, y por lo tanto no llega a alcanzar las formas de cooperación interpersonal propias del tercer tipo de juego mencionado por Piaget: los juegos con reglamento, que dependen necesariamente del consenso y la cooperación mutuos.

La concepción de la psicología genética supone un innegable grado de jerarquización entre las diferentes fuentes de conocimiento y actividad humanas. Si en los primeros escalones de la evolución se ubica a lo sensorio-motriz, en los últimos aparecen las elaboradas operaciones lógicas. En un estadio intermedio, Piaget sitúa al conocimiento intuitivo, en el cual, si bien comienzan a hacer su aparición las primeras "operaciones", ellas se encuentran a medio camino entre la experiencia efectiva y la experiencia mental y todavía bajo el dominio de la percepción.

Una crítica fenomenológica a la teoría de Piaget haría hincapié en la primacía ontológica del orden percepto-motriz entendido como dimensión esencial de la experiencia humana, y por ello mismo no sujeto a una

“superación” posterior que lo relegaría a un segundo plano (7). Pero incluso en ese caso, no podríamos dejar de discriminar entre distintos órdenes de práctica que, en el terreno particular del juego, dan lugar a diferentes formas y dispositivos en los que se apela a destrezas percepto-motrices, intuitivas y/o intelectuales. De hecho, a partir de esta sola descripción y sus combinaciones posibles, podría constituirse un principio de clasificación válido para los juegos, y es evidente que esto no podría hacerse en correspondencia con la evolución de las estructuras mentales, ya que todos ellos encuentran diversas manifestaciones en la edad adulta.

La teoría de Piaget, en su intento de dar cuenta de la evolución de las estructuras cognitivas en la infancia, nos permite advertir acerca de una relación privilegiada entre ésta y el juego. Por cierto que el juego no es exclusivo de la niñez, pero el hecho de que se origine en esa etapa de la vida y de que constituya en ella la actividad principal del ser humano son elementos que no podemos en modo alguno soslayar. Si, como sostiene Piaget, el juego constituye siempre la anticipación de una tendencia del sujeto, la relación del juego con el aprendizaje es inseparable de su relación con la representación. Y si desde un punto de vista genético juego y representación se encuentran íntimamente ligados, cabe esperar que tal relación se conserve también en la multiplicidad de prácticas lúdicas del mundo de los adultos.

b) El psicoanálisis

1. Freud: algunas consideraciones sobre el juego, el síntoma y la sublimación

A diferencia de Piaget, cuyo interés por la psicología infantil lo obliga a ocuparse del juego de un modo inmediato, los fenómenos lúdicos desempeñan en la perspectiva de Freud un papel auxiliar frente al núcleo duro de sus investigaciones, constituido por los fenómenos primarios, aquellos propios del orden de lo inconsciente. Aun así, es posible rastrear en su obra algunas consideraciones que resultan de nuestro interés.

Tanto en su artículo “El poeta y los sueños diurnos” (8) como en el análisis del juego infantil que emprende en “Más allá del principio del placer” (9), Freud desarrolla algunas ideas que nos permitirán un acercamiento al fenómeno lúdico desde la perspectiva psicoanalítica.

Para el psicoanálisis, el deseo determina en última instancia la conducta humana, pero no por ello puede manifestarse explícitamente en la superficie de la psiquis ni en las prácticas socialmente aceptadas. Por el contrario, las pulsiones primarias resultan constitutivamente contrapuestas a las formas culturales. Es la represión de las pulsiones primarias, o su eventual sublimación, lo que garantiza, como condición de posibilidad, la existencia de una formación cultural. Dicho de otro modo, la relación entre el principio de placer que rige al aparato psíquico y el principio de realidad que hace posible la vida del sujeto en la cultura, se resuelve de modo diferente por la vía del síntoma (retorno de lo reprimido) o de la sublimación. En este sentido, Luis Hornstein señala que:

“La capacidad de transformar la vivencia interior en algo representable y transmisible es lo que diferencia la producción de síntomas de la producción artística o científica. El neurótico opera esta transferencia de deseos, fantasías, recuerdos, no en obras sino en síntomas; síntomas que no son recibidos por los demás como mensajes provenientes de su realidad interior. Es así, que el neurótico padece la oposición que aparece en él de modo agudo entre el principio de placer y el principio de realidad; por el contrario, aquel que puede sublimar, mantiene preservado un campo donde hay continuidad entre el principio de placer y el de realidad. La obra no sólo hace entrar al lector, al espectador o al oyente en una ilusión particular sino que, por sus efectos, prueba que persiste en los demás, desde la primera infancia, el universo de la ilusión y satisface la necesidad que todos tenemos de soportar la dificultad de vivir, reconciliando –aunque sea parcialmente– el principio de placer con el principio de realidad (10).

Las razones por las cuales el deseo inconsciente no puede resultar asequible para la conciencia, y por ende no llega a satisfacerse directamente, tienen que ver tanto con la naturaleza antisocial de las pulsiones primarias (canibalismo, incesto, parricidio) y su consecuente represión cultural, como con su condición contradictoria respecto de determinados aspectos de la

personalidad, propios de la internalización en el sujeto de rasgos idealizados tomados de la cultura que funcionan como modelo de conducta para ser amado (ideal del yo). En todo caso, el deseo debe ser reprimido en la medida en que el placer resultante de su eventual satisfacción se vería perdidosamente contrarrestado por el sufrimiento a que daría lugar en relación con otros imperativos de la estructura psíquica. De ahí su devenir inconsciente.

Sin embargo, la represión no llega nunca a ser lo suficientemente exhaustiva como para anular toda manifestación pulsional. En esta imposibilidad reside el origen de la neurosis. Lo inconsciente consigue entonces manifestarse, en parte tanto a través de formaciones de compromiso sintomáticas, como así también por medio de la sublimación de las pulsiones.

De un lado, el sueño, el síntoma, el chiste, el lapsus y la fantasía constituyen aquellos fenómenos anímicos por los que los contenidos del orden primario logran transferirse parcialmente hacia la superficie de la psiquis. Se trata de retornos de lo reprimido. Del otro, la producción intelectual y artística constituye el campo privilegiado de la desviación pulsional.

El lugar que ocupa el juego entre uno y otro tipo de manifestaciones vinculadas a lo inconsciente no está claramente delimitado por Freud; sin embargo, resulta indudable que desde la perspectiva psicoanalítica el juego es inseparable de la relación contradictoria entre el principio del placer y el principio de realidad.

En su artículo “El poeta y los sueños diurnos”, Freud caracteriza al juego infantil vinculándolo con la génesis de las fantasías del artista y del profano:

“... el poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; esto es, se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad...” (11).

Freud explicita allí la oposición fundamental entre realidad y juego, que el niño es capaz de reconocer como tal. Por otra parte, el niño que juega no se diferencia del adulto que fantasea al menos en un punto: en ambos casos, se trata de prácticas que permiten viabilizar el deseo. Sin embargo, a diferencia del juego, la fantasía del adulto es considerada como una formación de compromiso entre el orden de lo inconsciente y la conciencia. Si el adulto se ve obligado a ocultar tanto sus fantasías como los deseos que en ellas subyacen, el niño, en cambio, no tiene necesidad de ocultar sus juegos. Es ésta la razón

por la que el juego no podría ser incluido dentro de los fenómenos de retorno de lo reprimido. El juego, o al menos el juego infantil típico, no integra el universo de los síntomas neuróticos:

“... El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el “jugar” infantil del “fantasear”... El juego de los niños es regido por sus deseos o, más rigurosamente, por aquel deseo que tanto coadyuva a su educación: el deseo de ser adulto. El niño juega siempre a “ser mayor”; imita en el juego lo que de la vida de los mayores ha llegado a conocer. Pero no tiene motivo alguno para ocultar tal deseo...” (12).

Desde este punto de vista, el juego infantil de carácter imitativo aparece fijado a un orden de representación cuya transparencia y simplicidad no darían lugar a mayores indagaciones. No obstante, Freud avanza sobre la cuestión en “El principio del placer”. Peter Gay, en su célebre biografía sobre el creador del psicoanálisis, da cuenta del lugar que ocupa el análisis del juego del *fort-da* en la relativización del papel del principio del placer como único rector del aparato psíquico:

“... (Freud) trata de demostrar que hay fuerzas fundamentales en la mente que invalidan el principio de placer del modo más importante. Aduce como prueba el principio de realidad, esa capacidad adquirida para posponer la satisfacción instantánea e inhibir el impulso impaciente tendente a lograrla... Una de sus ilustraciones, aunque más bien divertida y poco concluyente, se ha vuelto famosa: el juego del *fort-da* que Freud observó en su nieto de dieciocho meses. Aunque muy apegado a su madre, el pequeño era un niño ‘bueno’ que nunca lloraba cuando ella lo dejaba por un lapso de tiempo breve. Pero jugaba consigo mismo a un juego misterioso: tomaba un carrito atado en el extremo de un hilo, lo arrojaba por encima del borde de su camita con cortinas, y decía algo así como o-o-o-o, lo que para la madre y el abuelo quería decir *fort*, ‘se fue’. Después volvía a tirar hacia sí el carrito y saludaba su reaparición con un feliz *da*, ‘aquí está’. Éste era todo el juego, y Freud lo interpretó como un modo de dominar una experiencia abrumadora: el niño pasaba de la aceptación pasiva de la ausencia de su madre a la reproducción activa de su desaparición

y retorno. O tal vez se vengaba de la madre, arrojándola, por así decirlo, como si ya no la necesitara...” (13).

Surgen entonces dos hipótesis, contradictorias entre sí, que podrían explicar el fenómeno: la primera de ellas es que el niño sustituye el displacer que le produce el abandono –respecto del cual él ocupa una posición de objeto–, elaborándolo a través de su creación lúdica. El sentimiento de dominio al que accede por medio del juego constituye aquí la fuente de placer, al permitirle trastocar una actitud pasiva en otra eminentemente activa. La segunda posibilidad es que el juego se constituya en términos de una reacción hostil hacia la madre: “Te puedes ir, no te necesito. Soy yo mismo el que te echa” (14).

Resulta evidente que, más allá de la resolución a favor de una u otra hipótesis, el juego adquiere en estos fragmentos del análisis freudiano una entidad distinta del mero carácter imitativo en relación con el deseo de ser adulto. Si el juego puede ser también un mecanismo para elaborar situaciones traumáticas, convirtiéndolas en fuentes placenteras de acuerdo con el principio que rige la actividad psíquica, resulta pertinente preguntarnos por el estatuto del juego en la edad adulta.

La Lic. Deborah Fleischer analiza el tema del juego compulsivo. Aquí el juego es indudablemente considerado como una formación sintomática:

“Sigmund Freud se aproximó a la comprensión de este problema en ‘Dostoievski y el parricidio’. Allí escribió: ‘El sentimiento de culpa de Dostoievski se había procurado una sustitución palpable mediante un cúmulo de deudas, y así él podía alegar que quería conquistarse mediante la ganancia en el juego la posibilidad de regresar a Rusia sin ser encarcelado por sus acreedores. Sin embargo, él se daba cuenta, como lo confesaba en muchas cartas, de que lo principal era el juego en sí. Nunca descansaba hasta perderlo todo. Se autocastigaba con el juego’.

En este caso vemos que no hay que explicar principalmente la compulsión por los daños que produce, sino que en la compulsión misma hay un problema. Lo que se revela en la compulsión es un vacío absoluto de satisfacción, y ése es el problema central que la compulsión misma conlleva: un vacío de satisfacción en pos de una promesa de satisfacción absoluta” (15).

Para concluir, podemos decir que el juego, en el marco de la teoría freudiana, puede ser pensado tanto en el campo de los fenómenos de la sublimación pulsional como en el de las formaciones sintomáticas de retorno de lo reprimido. Ello, más aún, en el caso de la edad adulta, en vinculación no sólo con los avatares de la experiencia personal sino también con un entorno social crecientemente complejo.

En este sentido, Freud concluye “Más allá del principio del placer” señalando que “... De toda esta discusión resulta que es innecesaria la hipótesis de un especial instinto de imitación como motivo del juego. Agregaremos tan sólo la indicación de que la imitación y el juego artístico de los adultos que, a diferencia de los infantiles, van dirigidos ya hacia espectadores, no ahorran a éstos las impresiones más dolorosas –así en la tragedia–, las cuales, sin embargo, pueden ser sentidas por ellos como un elevado placer. De este modo llegamos a la convicción de que también bajo el dominio del principio del placer existen medios y caminos suficientes para convertir en objeto del recuerdo y de la elaboración psíquica lo desagradable en sí” (16). Aquí Freud hace referencia explícitamente a ese tipo particular de juego que, devenido representación, cae directamente bajo el dominio de la sublimación pulsional.

2) Winnicott: topología del juego

Si en Freud la relación entre juego y retorno sintomático de lo reprimido, y entre juego y sublimación (o cambio de meta de la pulsión), no es postulada de modo general, Winnicott introduce la problemática del juego directamente en el campo de estudios del concepto de sublimación del instinto, aunque cabe señalar que sólo de un modo complementario. En efecto, si bien el juego aparece asociado constitutivamente con la satisfacción de los instintos y de allí deriva su carácter placentero, no puede ser éste su aspecto esencial:

“El juego es muy estimulante. Entiéndase que no lo es principalmente porque los instintos estén involucrados en él. Lo que siempre importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia del dominio de los objetos reales” (17).

El hecho de que su relación con los instintos no resulta la característica principal del juego para Winnicott, queda de manifiesto con claridad en la

afirmación de que aquéllos constituyen su principal peligro, en la medida en que la excitación corporal puede amenazar la continuidad del juego:

“El elemento placentero del juego contiene la inferencia de que el despertar de los instintos no es excesivo; el que va más allá de cierto punto lleva a la culminación [...] o una culminación frustrada y un sentimiento de confusión mental e incomodidad física [...]” (18).

Winnicott postula la existencia de un espacio potencial entre lo subjetivo y lo objetivo, entre la experiencia interior del sujeto y el mundo exterior. Se trata de una zona de experiencia constituida por el campo de objetos y fenómenos que él denomina transicionales y tienen su origen en la relación primigenia entre el bebé y su madre, en un período que coincidiría con un estadio intermedio entre lo que Piaget denomina egocentrismo radical del recién nacido y la fase posterior de objetivación de la realidad externa. En este proceso, los fenómenos transicionales desempeñan una función iniciática.

Sin embargo, el aporte principal de Winnicott está dado por el hecho de que postula para los fenómenos transicionales, y entre ellos el juego, un estatuto topológico particular, y es en este sentido que manifiesta que el jugar posee un lugar y un tiempo que le son propios. Esto es así puesto que, como hemos dicho, lo esencial del jugar se desenvuelve en la precariedad de la relación entre lo interior y lo exterior y, ello así, el dominio de lo real presupone un hacer que necesariamente involucra un tiempo:

“Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo pero no es el mundo exterior. En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal [...] Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños [...]”.

Si en una primera fase del desarrollo el niño y el objeto se encuentran fusionados y posteriormente acaece el repudio y reaceptación del objeto para que finalmente aquél pueda ser percibido en forma objetiva, los fenómenos transicionales representan para Winnicott la zona de experiencia que hace posible tal derrotero. Pero no se trata sólo de un fase del desarrollo que como tal se vería agotada una vez cumplida su función, como podría pensarse desde la perspectiva de la psicología genética; sino que, a partir de los primeros fenómenos transicionales y el jugar infantil, se abre un vasto campo de

experiencia que proseguirá en la vida adulta. Es por esta razón que el autor sitúa al conjunto de la experiencia cultural, definida por su vinculación con la actividad creadora y el territorio de la ilusión, dentro del espacio transicional. Al igual que el juego, la experiencia cultural tiene lugar en un espacio potencial erigido entre el individuo y su ambiente:

“Los objetos y fenómenos transicionales pertenecen al reino de la ilusión que constituye la base de iniciación de la experiencia. Esa primera etapa del desarrollo es posibilitada por la capacidad especial de la madre para adaptarse a las necesidades de su hijo, con lo cual le permite forjarse la ilusión de que lo que él cree existe en la realidad.

La zona intermedia de experiencia [...] constituye la mayor parte de la experiencia del bebé, y se conserva a lo largo de la vida en las intensas experiencias que corresponden a las artes y la religión, a la vida imaginativa y a la labor científica creadora [...]”.

Llegado a este punto, cabe reflexionar sobre el estatuto de la topología postulada por Winnicott, puesto que resulta evidente que tanto el mundo interior como la realidad exterior y el espacio potencial de los fenómenos transicionales no pueden ser concebidos si no en relación con la experiencia subjetiva. En efecto, no resulta posible pensar que la “zona intermedia de experiencia” esté dotada de una existencia autónoma respecto de la experiencia misma; autonomía que sí es pasible de ser pensada, hasta cierto punto, respecto de la realidad intrapsíquica y el mundo objetivo. Acaso por ello Winnicott concibe a las realidades interna y externa como provistas de cierta estabilidad, a diferencia de los fenómenos transicionales que estarían signados por un amplio margen de variabilidad para con los diferentes individuos.

Sin embargo, es posible que esta diferenciación deba ser subrayada a los fines de concebir adecuadamente el estatuto del espacio transicional, al menos en lo que respecta al juego. Por momentos, el autor parece descuidar el diferente estatuto topológico que cabe otorgar a lo interior y exterior, por una parte, y a la zona intermedia de experiencia, por otra, al tratar a estas diferentes áreas como el resultado de una demarcación operada sobre un mismo plano:

“[...] Yo afirmo que así como hace falta esta doble exposición, también es necesaria una triple: la tercera parte de la vida de un ser humano, una parte de

la cual no podemos hacer caso omiso, es una zona intermedia de experiencia a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior. Se trata de una zona que no es objeto de desafío alguno, porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la exterior [...]”.

Desde nuestro punto de vista, y a los fines de reflexiones ulteriores en relación con el estatuto topológico del juego, resulta de importancia señalar que el espacio transicional no puede ser representado sencillamente como una tercera zona jerárquicamente equiparable a las realidades interna y externa, puesto que éste se constituye necesariamente como una delimitación subjetivamente establecida –es decir, operada desde “el interior”– sobre la realidad objetiva, dando lugar a una configuración témporoespacial particular que se yuxtapone al tiempo y al espacio regularmente percibidos como objetivos. En el caso del juego, es claro que su lugar y tiempo específicos sólo pueden resultar subsidiarios tanto de la objetividad témporoespacial como de las dimensiones psíquica y social respecto de las cuales el juego resulta inseparable. Esto es así ya sea que se lo conciba en relación con los fenómenos de la sublimación del instinto, es decir, como una producción dependiente del mundo intrapsíquico; o bien porque se subraye el carácter representacional de sus contenidos o sus aspectos formales, en cuyo caso el espacio y el tiempo del juego se presentan estrechamente vinculados con el espacio-tiempo intersubjetivo sobre el que se constituye la realidad social.

c) Las ciencias sociales y el juego

1. El juego como modelo de la interacción social

i) Comunicación e interacción

Yves Winkin reúne bajo el nombre de “universidad invisible” (19) a un conjunto inorgánico de investigaciones y proposiciones en las que, en rededor de los años ´50 y ´60, comienza a desarrollarse un enfoque teórico que deja en

suspenso el estudio de las estructuras o funciones macro de la sociología clásica, abocándose a interrogar por la interacción social efectiva. Las ciudades norteamericanas de Palo Alto y Filadelfia constituirán los principales polos de estos desarrollos. Además de Gregory Bateson, nombres como los de Paul Watzlawick, Edward Hall y Erving Goffman se cuentan entre los principales exponentes de esta nueva perspectiva, y a ellos debe sumarse también el de Harold Garfinkel, referencia principal de la etnometodología. En lo que respecta al modo de abordaje de la realidad social, términos como constructivismo y microsociología resultan afines a la “universidad invisible”.

Una de sus aristas más destacadas es el desarrollo de una nueva perspectiva de la comunicación, que pasa a ser considerada como dimensión esencial de lo social. Para estos enfoques, la comunicación es equiparable al comportamiento, puesto que al ser humano no le resulta posible la “no comunicación”. Toda acción u omisión comporta necesariamente una dimensión simbólica. Como dice Bateson, “el cero puede ser una causa en el mundo psicológico, el mundo de la comunicación. La carta que usted no escribe puede provocar una respuesta airada...” (20).

Por otra parte, en tanto que se pretende focalizar en la realidad social efectiva y que esta realidad es concebida como una construcción de los propios actores, el aspecto interaccional constituye el eje dominante del nuevo paradigma. Comunicación, interacción y regla se erigen como las componentes conceptuales a partir de las cuales emerge la metáfora del juego en el intento de comprender lo social más acá de las dimensiones macro del funcionalismo y el estructuralismo.

ii) Interacción, regla y juego

Si la interacción social puede ser comprendida a la manera del juego, es porque ella no es nunca el resultado de la improvisación irrestricta de los actores ni el epifenómeno en el que se expresan las eventuales macroestructuras o funciones que estudia la sociología tradicional. Lo que permite poner en paralelo a la interacción con el juego es la presencia de reglas que subyacen a las relaciones efectivas, reglas que limitan tanto como permiten el desempeño de los sujetos involucrados. En términos de Ervin

Goffman (21), de lo que se trata es de considerar a “los momentos y sus hombres”, donde el primer término de la relación se refiere al carácter regular y regulado de los encuentros sociales.

La metáfora del juego, entonces, se impone para dar cuenta de la realidad social aun cuando sus limitaciones, como las de todo modelo, tampoco pueden desconocerse. En efecto, si los cursos de acción de la interacción cotidiana comparten con el juego su carácter regular y sistemático, se apartan de él en lo atañe a la condición implícita de la regla social que, en el juego, tiende a manifestarse explícitamente.

Comprender lo social como un juego, o mejor dicho, como un conjunto de juegos (“momentos”), es avanzar en una concepción de lo real como construcción situacional en función de reglas que son a la vez el producto mismo de la interacción. Como en todo juego, lo que da lugar a la regla y la sostiene como tal es su utilización efectiva por parte de quienes deciden atenerse a ella.

iii) Erving Goffman y Harold Garfinkel

Para dilucidar las normas sociales que rigen la vida cotidiana, es decir, la estructuración de los “momentos” que hacen a los hombres, Goffman procede por rupturas en el seno de la propia sociedad (22). Se trata de extraer los métodos del comportamiento adecuado a partir de su contraste con los pasos en falso. Como heredero del interaccionismo simbólico de Herbert Mead (23), que concibe una teoría del “sí mismo” a la manera del juego de rol, en donde el individuo asume los diferentes puntos de vista de los integrantes de sus diversos grupos de pertenencia, Goffman estudia el funcionamiento de las reglas que operan en la interacción cotidiana. Ellas, a diferencia de las que rigen a las grandes instituciones como el estado o la familia, se presentan como naturales, tanto para los actores implicados en ellas como para el observador.

Es esta naturalización de las normas que subyacen a la interacción lo que permite empalmar el enfoque interaccional con la noción batesoniana de comunicación. Puesto que aun cuando Goffman no trabaja con el sentido amplio del concepto, resulta evidente que una interacción tal sólo puede ser

concebida a partir de la yuxtaposición de diferentes registros comunicacionales. Ello así, porque todo contexto situacional requiere, para ser comprendido como tal, de la presencia de un “marco metacomunicativo” – utilizando la terminología de Bateson–, como referencia permanente de la interacción en cuestión. El hecho de que las reglas deben ser de algún modo producidas y conocidas por los actores implicados en el juego interaccional se funda en la presencia de este tipo de mensajes que caracterizan y refuerzan permanentemente el tipo de situación implicada y, con ella, el modo apropiado de desempeño, las competencias efectivas que se requieren de los actores.

En este último sentido, los aportes de Harold Garfinkel resultan fundamentales. Su “etnometodología” consiste precisamente en el estudio de los modos en que se organiza, por y para los actores, el conocimiento de los cursos de acción normales. O dicho de otro modo, se trata de deconstruir lo cotidiano a partir del desvelamiento de los métodos con que los individuos construyen la realidad.

Si Goffman pone el acento en la regularidad de la interacción y se ocupa de las estrategias que pueden seguir los individuos inmersos en determinada situación, en particular sobre aquellos aspectos no sometidos exhaustivamente a la regla –que el autor denomina “estrategias”–; Garfinkel pondrá el énfasis en el estudio de los métodos a través de los cuales los actores “comunican” la racionalidad de su acciones, construyendo de ese modo la regularidad y racionalidad de los cursos de acción. Mientras que la posición de Goffman puede ser considerada acertadamente como un enfoque microsociológico, en su énfasis por describir las microestructuras operantes de lo social, Garfinkel se ubica más en línea con una posición constructivista, en la medida en que su enfoque prioriza el aspecto subjetivo como génesis de aquellas estructuras.

La construcción de la escena social por parte de los actores comporta como primer elemento la referencia al contexto situacional, es por ello que la indexicalidad domina la interacción comunicativa. En un primer nivel de análisis, la justificación de las prácticas se funda en el contexto mismo de aplicación y utilización de las reglas prescriptas.

Sin embargo, este primer nivel debe ser superado, puesto que la racionalidad no puede ser pensada como construida cada vez, desde cero, en el marco de una escena específica. Los actores necesitan justificar sus

acciones más allá del contexto, y para eso desarrollan sucesivas explicaciones que tienen como objeto la fundamentación de su práctica a partir de una racionalidad que, en principio, no pueda ser concebida como una construcción situacional. Pero sucede que estas explicaciones también resultan situadas puesto que, tal como ha sido puesto de manifiesto con claridad por Wittgenstein, todo juego de lenguaje, toda configuración de las palabras y las cosas, está fundada en un carácter axiomático en la medida en que siempre se carecerá, en última instancia, de definiciones sustantivas acerca de los objetos del lenguaje.

Es por esta razón que toda interacción social adquiere, en términos de Garfinkel, un carácter *reflexivo*. En efecto, las reglas no sólo son aplicadas en función de la racionalidad, sino que también son invocadas para justificarla, y de ello se sigue que los métodos con los que se construye el sistema interaccional integran a su vez ese mismo sistema, al que ayudan a describir. Es este principio de circularidad entre racionalidad y acción lo que hace de Garfinkel uno de los principales exponentes del constructivismo sociológico. La racionalidad que funda la práctica es también una realización práctica, integrada a la escena de la interacción.

El resumen y la glosa, es decir, los enunciados a través de los cuales los actores dan cuenta de la racionalidad de sus prácticas, sirven también para expresar el componente de redundancia que exige toda comunicación cotidiana, como parte fundamental del proceso de su propia construcción. En este sentido, los enunciados implicados en una determinada interacción comportan un doble registro comunicacional: la redundancia afecta tanto al nivel denotativo como al metacomunicativo.

Mientras que Goffman se detiene en la explicación de la interacción a partir de la adaptación a la regla, la perspectiva de Garfinkel indica que a ello debe sumarse el hecho de que las propias reglas son parte de la construcción intersubjetiva, lo que las hace adquirir un carácter difuso y problemático. Los individuos aparecen constreñidos a completar la regla en su utilización siempre contextual, puesto que ella no puede ser jamás exhaustiva en la interacción social cotidiana. Si lo fuera, la acción quedaría reducida al cumplimiento de la regla; es decir, no tendrían lugar acciones propiamente dichas y el papel del actor se vería limitado a una mera apariencia. Pero no nos resulta posible

desarrollar más este punto, en cuyo caso nos adentraríamos en una de las principales polémicas que divide aguas en la discusión sociológica: en términos de Giddens (24), la problemática relación entre la estructura y el actor como fuentes de la interacción social.

iv) La interacción como juego y la inversión de la metáfora

El concepto de provincias de realidad es utilizado por Garfinkel para dar cuenta tanto del carácter construido de lo real como de su condición contextual. La escena social y la acción, el lenguaje y el contexto, se determinan recíprocamente. En este punto, la relación con Wittgenstein resulta evidente, y con ello, la posibilidad de pensar lo social como juego (de lenguaje y de acción).

Pero es necesario también hacer hincapié en las diferencias existentes entre el “juego” social y los fenómenos específicamente lúdicos. Hemos señalado ya el hecho de que en la interacción cotidiana las reglas permanecen implícitas, y ello supone que la delimitación del área de práctica y las competencias exigidas a los actores pueden no operar de manera consciente. A diferencia de lo que sucede en el juego de la interacción, es condición del fenómeno lúdico que la regla sea conocida y aceptada conscientemente como tal por los actores. A su vez, en buena parte de los casos se requiere que la regla del juego sea también exhaustiva. Se trata del punto de mayor diferenciación entre el juego social de la interacción y los fenómenos específicamente lúdicos puesto que, siguiendo a Garfinkel, es claro que la regla social es constitutivamente incompleta y difusa.

Ello así, no parece descabellada la posibilidad de invertir la metáfora del juego cuando de lo que se trata es de efectuar un análisis inmanente de éste, puesto que lo que permanece oculto en la realidad social —esto es, su carácter reglado—, es lo que en el juego se manifiesta explícitamente. De allí que sea posible sostener que lo específicamente lúdico sea la representación de aquellas reglas que, en la interacción social, moldean la realidad. El juego pone de manifiesto el carácter regulado y contextual de la actividad humana que, en el no juego de la interacción social efectiva, se presenta como libre improvisación intersubjetiva en la continuidad fenoménica de la acción.

Algo similar puede decirse respecto de los actores. Mientras que el sujeto de la interacción cotidiana puede suponerse como una identidad trascendente, fuente de acción independiente de su contexto; en el juego opera de forma manifiesta una “suspensión” de la trascendencia del sujeto, que queda inmerso en el curso de acción del entorno lúdico. El carácter ficticio de la práctica lúdica da lugar a una conformación también ficticia del sujeto de la acción, el sujeto que juega. Entonces, podemos entonces afirmar con Herbert Mead que no hay un yo trascendente que participa de distintos entornos de interacción, sino que en cada uno de estos entornos tiene lugar la construcción de un yo.

Y por último, si lo dicho resultara cierto, existiría la posibilidad de incluir a lo lúdico en el conjunto de los estudios ideológicos, puesto que el juego aparece como una forma de desocultamiento de lo real, al representar aquello que, de ordinario, solo puede manifestarse solapadamente.

2. La antropología simbólica

Clifford Geertz (25) considera que las formas culturales pueden ser interpretadas como textos, producciones simbólicas destinadas a decir (a alguien) algo acerca de algo. El entramado de interpretaciones en que una sociedad vive constituye la sustancia de su cultura, y el discurso antropológico que pretende dar cuenta de ellas no puede ser entendido si no como un conjunto otro de interpretaciones de segundo grado. El analista no se ocupa de los hechos sociales ni de sus eventuales funciones si no en la medida en que éstos forman parte de la trama semántica que amalgama a la sociedad en cuestión. De hecho, con lo que realmente puede tomar contacto el analista es con las interpretaciones que los actores realizan de sus propias prácticas, dado que toda práctica se encuentra indisolublemente unida a su significado intrínseco en determinado marco cultural.

“Interpretar interpretaciones” es adentrarse en la “descripción densa”, inseparable de la perspectiva semiótica paradigmática en Geertz, puesto que la trama de las significaciones tiende al infinito y de allí el carácter hermenéutico de la antropología simbólica. No se trata de reducir las formas culturales a un conjunto exógeno de principios explicativos, sino de sumergirse en ellas a fin de captar el punto de vista de los actores involucrados; el significado que tales

formas tienen para sus protagonistas –único camino posible para comprender los fenómenos sociales desde esta perspectiva teórica–.

Cabe señalar aquí el riesgo de que el discurso del analista se identifique con el de los actores, tentación subjetivista que puede convertir al antropólogo y al sociólogo en un mero traductor sofisticado del discurso nativo o lego, en detrimento de la producción de conocimiento disciplinar. Sin embargo, si el estructuralismo y otras formas de funcionalismo parecen estar exentos de esta dificultad, deben enfrentarse en cambio a otra no menos grave: la posibilidad de reducir la complejidad de la experiencia cultural a un conjunto de manifestaciones epifenoménicas cuya única realidad es la de realizar la regla que la gobierna.

Por otra parte, si la perspectiva hermenéutica puede llevar a extremos no deseables los relativismos cultural y epistemológico, el funcionalismo se ve necesitado de resistir a cada paso la fuerza centrípeta del etnocentrismo en el que funda la legitimidad de su discurso.

Pero en tanto no es nuestra intención tomar posición entre alguno de los distintos paradigmas dominantes en las ciencias sociales –sino señalar escuetamente algunas de sus características y eventuales limitaciones–, nos centraremos ahora en la concepción de Geertz en relación con el tema de nuestro trabajo, respecto del cual la perspectiva simbólica adquiere una dimensión relevante.

El juego como texto

Lejos de tratarse de una forma ritual o un mero pasatiempo, el juego es concebido por Geertz como una forma de arte, atendiendo a su dimensión expresiva. En el juego se dice algo (a alguien) acerca de algo.

En sus investigaciones sobre la riña de gallos en Bali, el autor concibe a esta práctica como “juego profundo”, concepto que toma de Bentham (26) y es definido como aquel juego en el cual, desde el punto de vista utilitario, la dimensión del riesgo es tal que la “utilidad marginal” de un eventual resultado favorable resulta menor que lo que se podría perder en caso de un resultado desfavorable. Se trata de una situación temeraria, económicamente irracional. Sin embargo, el hecho de que pese a ello los hombres se entreguen

apasionadamente a la práctica de un juego profundo obliga a ocuparse detenidamente de su análisis, si no se quiere dar cuenta del fenómeno apelando a simplificaciones tales como la “irracionalidad de los jugadores”.

De la pormenorizada descripción que realiza Geertz y de la que no nos ocuparemos aquí, resulta que en la riña de gallos en Bali el dinero involucrado en las apuestas no es la verdadera motivación del juego, sino que a través de él aparece el verdadero contenido de la apuesta: el estatus social o, más precisamente, una representación de él, puesto que en términos materiales no es posible modificar el estatus social a través del juego (ya que en última instancia éste siempre depende de la herencia). Se trata, esencialmente, de una “dramatización de intereses de estatus”. Si desde el punto de vista sociológico la riña es concebida como una “representación... de los complejos campos de tensión determinados por la interacción del yo de quienes mantienen contacto en el contexto de la vida cotidiana”, desde el punto de vista psicológico este juego profundo representa “un yo masculino relativamente narcisista, ideal y demoníaco... Los gallos pueden ser sustitutos de las personalidades de sus dueños, espejos animales de la forma psíquica”. Sin embargo, en esencia, para Geertz la riña consiste en “una simulación de la matriz social, del sistema de grupos cruzados, superpuestos y en alto grado solidarios; grupos de aldeas, de parentesco, sociedades de irrigación, congregaciones de templos, casta, en los cuales viven los individuos”.

En efecto, la estratificación social y la estructura de las relaciones interpersonales prescriben el sistema de apuestas, y la violación de tales reglas suele ser socialmente sancionada (no queda circunscripta al universo del juego). Por lo demás, el estatus que se gana o se pierde en los oscilantes avatares de las riñas no tiene consecuencias más allá del juego –en tanto se trata justamente de una dramatización–, aun cuando son experimentados efectiva y crucialmente el triunfo y la derrota.

Distanciándose de la posición funcionalista, Geertz concibe a la riña de gallos en términos estéticos, manifestando que ella no tiende ni a mitigar ni a exacerbar las pasiones sociales, sino que se trata de una “interpretación” de ellas, una puesta en escena, un despliegue “en medio de plumas, sangre, muchedumbre y dinero”. De este modo, como en toda obra de arte, se articulan temas y objetos separándolos de sus consecuencias prácticas en la

vida corriente. Así como puede decirse de una novela que posee “fuerza” o de un edificio que tiene “elocuencia”, para Geertz el espectáculo balinés resulta “inquietante”: “al unir el orgullo a la personalidad, la personalidad a los gallos y los gallos a la destrucción, la riña hace percibir imaginativamente una dimensión de la experiencia balinesa que normalmente está oculta a la vista”.

En la riña se expresa también el carácter atomista de la vida en Bali, una concepción de la existencia que no parece organizarse en los términos de una temporalidad lineal sino episódica. Ello así porque no existe continuidad entre una riña y otra. Cada una representa en sí misma un conjunto acabado e inconexo, tanto desde el punto de vista de la mecánica del juego como en lo que atañe a sus consecuencias simbólicas: el prestigio ganado o perdido en una parada tampoco resulta operante en la parada siguiente.

Aun así, la riña de gallos no debe ser comprendida como una “imitación del carácter puntual de la vida social balinesa, ni es una pintura de ella y ni siquiera una expresión de esa vida; es un ejemplo cuidadosamente preparado”. De nuevo aquí puede apreciarse el distanciamiento de la concepción simbólica respecto del enfoque funcionalista. En el espectáculo en cuestión los actores expresan una dimensión de su propia experiencia, pero no lo hacen para “reforzar las distinciones de estatus”, sino que se trata de un “comentario metasocial” acerca del modo de organización colectiva bajo los términos de una clasificación tal. Se concluye entonces en que la “función de la riña de gallos, si es lícito llamarla así, es interpretativa: es una lectura de la experiencia de los balineses, un cuento que ellos se cuentan sobre sí mismos”. Como toda manifestación de la cultura, el juego puede ser también concebido como un texto.

Es por ello que el espectáculo de la riña no entra en contradicción con otras formas expresivas de la sociedad en cuestión en las que se ponen de manifiesto otras características de la formación cultural, en los que se afirma la unidad espiritual de la sociedad frente a su desigualdad de estatus. En este sentido —señala Geertz—, la riña de gallos no es la clave de la vida en Bali como no lo son en España las corridas de toros. En esta misma línea de pensamiento, hace notar que se trata de la misma ausencia de contradicción que existe en el hecho de que las obras de Racine y Molière hayan sido contemporáneas.

En suma, pese a que el autor analiza un caso específico de juego en una sociedad determinada, podemos extraer algunas conclusiones acerca de cómo es concebido el fenómeno general del juego desde el punto de vista de la antropología simbólica. Como manifestación expresiva, forma de arte, comentario social sobre la experiencia cotidiana, el juego toma de ésta –y reorganiza– temas y objetos, articulándolos en un universo separado de la vida corriente, despojándolos, en ese movimiento, de sus consecuencias prácticas ordinarias. Al hacerlo, efectiviza no una narración de lo que ocurre, sino una descripción –siguiendo a Geertz– de “lo que podríamos llamar, antes que típico o universal, un evento humano paradigmático”. El juego, como espectáculo, es una forma interpretativa destinada por y para los propios actores. Como hemos dicho ya, pero si confiamos en el giro hermenéutico propio de la perspectiva en análisis, en un sentido más clarificante, se trata de decir algo acerca de algo.

d) La teoría matemática de los juegos

La teoría de los juegos, cuyos fundamentos fueron desarrollados por primera vez por el matemático húngaro John von Neumann (27), representa un intento por comprender los entornos de juego –y sus correlatos en la vida social– a partir del análisis de las estrategias disponibles para el desempeño de los jugadores. Se trata de dar cuenta de la práctica efectiva por medio de su formulación a través de la teoría matemática; de descubrir los principios abstractos y operantes que la organizarían y harían pasible de predicción.

De un enfoque tal, surge necesariamente una clasificación de los juegos –o más precisamente, de algunos de ellos– que permite un tratamiento de la cuestión en relación con el cálculo de probabilidades, manteniendo el énfasis en el aspecto estratégico del desempeño y entendiendo a este último como necesariamente racional.

Así, la teoría matemática de los juegos plantea una serie de términos originales en la que aquéllos son caracterizados en sus aspectos inmanentes de acuerdo, como hemos dicho ya, con la problemática de las estrategias disponibles y sus combinaciones bajo un entorno dado. Veamos algunos de ellos.

En primer lugar, se plantea que los juegos pueden ser cooperativos o no cooperativos, en tanto los jugadores puedan comunicarse o no entre sí durante su desarrollo. En este aspecto se analiza la posibilidad de establecer alianzas de mayor o menor estabilidad entre los jugadores a fin de obtener la consecución de determinado resultado.

Una segunda clasificación considera a los juegos como simétricos o asimétricos, en función de que los resultados sean o no idénticos desde el punto de vista de cada jugador.

En tercer lugar, de suma cero o de suma no nula, cuando el aumento en las ganancias de un jugador representa una disminución en igual cuantía para el otro o, en caso contrario, cuando las ganancias de ambos pueden aumentar o disminuir en función de sus propias decisiones con relativa autonomía respecto de las decisiones del oponente. Para el primer caso, los deportes o juegos de tablero como el ajedrez resultan ejemplos apropiados, ya que en ellos la ganancia de un jugador se corresponde exactamente con las pérdidas de su oponente. Respecto de los juegos de suma no nula, a excepción de los juegos de construcción o colaborativos, generalmente infantiles, o aquellos otros relativamente emparentados con éstos propios de entornos multimedia en los que se trata de alcanzar una determinada situación relativa frente al ordenador o a eventuales oponentes, no resulta sencillo encontrar ejemplos más allá de los artificios que puedan crear la teoría matemática o la pedagogía. Ello así porque, en efecto, en todo juego de competencia el hecho de que exista un ganador se corresponde directamente con la derrota del oponente, y de este resultado final depende la motivación misma del juego.

En cuarto lugar, se habla de juegos biestratégicos o de estrategias múltiples, de acuerdo con las disponibilidades regladas brindadas para los jugadores por el entorno de juego.

En quinto lugar, los juegos pueden ser pasibles de estrategias simples o reactivas. Esta clasificación es pertinente para los juegos de repetición, aquellos en que los jugadores compiten en varias oportunidades seguidas, o en el caso de los torneos, donde el comportamiento estratégico de un jugador puede verse influenciado por el que desarrollara su oponente en oportunidades previas.

Por último, y con consecuencias especialmente importantes desde el punto de vista teórico, los juegos pueden ser clasificados como de información perfecta o imperfecta, de acuerdo con que los jugadores cuenten o no con la totalidad de la información en lo que respecta al desarrollo del juego en un momento dado y sus posibilidades ulteriores. Cuando se trata de juegos de información imperfecta de suma no nula, la teoría de los juegos se enfrenta a entornos asimilables a la mayoría de las situaciones conflictivas de la vida real cuyo análisis es, en última instancia, la máxima pretensión de la teoría en cuestión.

En efecto, en 1944 John von Neumann, junto al economista Oskar Morgenstern, publica "Theory of games and economic behavior", iniciando con ello un amplio campo de estudios cuya importancia sigue vigente hasta la actualidad, como lo demuestra el hecho de que el último Premio Nobel en economía haya sido otorgado en el año 2005 a Robert J. Aumann y Thomas C. Schelling por sus investigaciones relacionadas con el conflicto y la cooperación mediante el análisis de la teoría de los juegos. Desde esta perspectiva disciplinar, puede decirse de un modo general que el comportamiento económico es pasible de ser analizado como un conjunto de situaciones (juegos) en la que diversos actores en competencia, desconociendo parte de las acciones y posibilidades de acción de sus competidores (información imperfecta), pueden aumentar o disminuir sus ganancias en una medida no necesariamente idéntica respecto del accionar de aquéllos (suma no nula). Acaso como digresión, pero no por ello menos importante, resulta interesante señalar cierto trasfondo ideológico de estas postulaciones que se emparentan con las ideas de virtuosismo del ciclo de la economía, por las que se suele sostener que la ganancia de determinados jugadores no se corresponde necesariamente con la pérdida de sus competidores.

"Cuanto más complejas se vuelven las sociedades, y más complejas son las redes de interdependencia dentro y fuera de los límites de las comunidades y las naciones, un mayor número de gente estará interesada en encontrar soluciones de suma no nula. Esto es, soluciones ganancia-ganancia en lugar de soluciones ganancia-pérdida... Porque descubrimos que cuanto más crece nuestra interdependencia, generalmente prosperamos cuando los demás también prosperan". La cita no corresponde a ningún estudioso de la teoría del

juego sino al ex presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton, y fue tomada de una entrevista realizada por la revista Wired en diciembre de 2000.

Relevados en forma parcial algunos elementos centrales del enfoque de la teoría matemática del juego, nos interesa aquí tomar distancia de ella en lo que respecta a su definición implícita del objeto juego, sus fundamentos epistemológicos y, subsidiariamente, sus derivaciones en la teoría social, más allá de la eventual utilidad de algunas de sus clasificaciones en relación con el análisis inmanente de los entornos de juego. Al respecto, señala Caillois:

“Éstas [las teorías matemáticas del juego] se apoyan en dos postulados indispensables para la deducción rigurosa que, por hipótesis, nunca coinciden en el universo *continuo e infinito de la realidad*: el primero, la posibilidad de una información total, quiero decir, que agote los elementos útiles; el segundo, la competencia de adversarios cuyas iniciativas se toman siempre con conocimiento de causa y que supuestamente escogen la mejor solución” (la bastardilla me pertenece).

Y más adelante:

“En algunas grandes tiendas norteamericanas, en época de baratas, se venden artículos sacrificados el primer día con una rebaja del 20% sobre precio de mercado; el segundo día, del 30% y el tercer día del 50%. Cuanto más espera el cliente, más ventajosa es la compra [...] En principio, si se logran limitar los elementos que entran en juego, se puede calcular qué día es mejor comprar tal o cual artículo, según se le considere más o menos deseado. Sin embargo, es posible que cada cliente haga sus compras de acuerdo con su carácter: sin esperar, si quiere antes que nada asegurar el objeto deseado; al último momento si trata de gastar lo menos posible. Allí reside y persiste el irreductible elemento del juego que las matemáticas no captan, pues nunca son más que álgebra *sobre* el juego. Cuando por imposibilidad se constituyen en álgebra *del* juego, el juego al punto se ve estropeado. Pues no se juega para ganar con seguridad. El placer del juego es inseparable del riesgo de perder” (28).

Sin embargo, desde nuestro punto de vista, no basta con señalarle a la teoría matemática del juego su imposibilidad de dar cuenta de determinados aspectos que hacen a la esencia de la vida social, tales como el carácter continuo de la praxis que resiste las tentativas de formalización discreta, sino

justamente el hecho de que, a partir de tales tentativas, o bien lo que puede ser explicado de la vida social resulta irrelevante (pues lo esencial escapa a sus formulaciones) o, más grave aún, la insistencia dogmática en la formalización termina por tener efectos reductivos acerca de los fenómenos sociales.

Las limitaciones a la formalización resultan efectivas incluso al interior de ciertos juegos complejos de información perfecta, por caso, el ajedrez. De hecho, se trata éste de un juego en el que bajo el análisis de la teoría matemática es posible prever una estrategia ganadora para las blancas o las negras, en tanto que las posibilidades combinatorias de las diferentes jugadas no son infinitas. Sin embargo, aun aquí la predicción resulta hasta el momento imposible incluso para las computadoras más potentes, dada la complejidad y cantidad de tales posibilidades combinatorias. A la luz de este ejemplo, cuando incluso en un entorno cerrado de información perfecta la predicción no es fácticamente posible, parece legítimo echar un manto de dudas acerca de las implicaciones que la teoría matemática del juego pretende acerca de cuestiones tanto más complejas y reales, abiertas y de “información imperfecta”, como la economía, la guerra o el derecho.

Por último, y volviendo al juego en sí mismo y su relación con la teoría matemática de los juegos, Caillois nos aporta nuevamente un señalamiento que hacemos propio:

“El análisis matemático de los juegos aparece así como una parte de las matemáticas, que con los juegos tiene una relación circunstancial. Existiría incluso si los juegos no existieran. Puede y debe desarrollarse fuera de ellos, inventando a placer situaciones y reglas cada vez más complejas. Pero no podría tener la menor repercusión en la naturaleza misma del juego. En efecto, o bien el análisis desemboca en una certidumbre y el juego pierde su interés, o bien determina un coeficiente de probabilidad y tan sólo conduce a procurar una apreciación más racional de un riesgo que el jugador asume o no asume, de acuerdo con su naturaleza prudente o temeraria” (29).

IV. Puntos de partida: Wittgenstein y Caillois

En sus investigaciones filosóficas Wittgenstein se refiere a los juegos considerando la imposibilidad de asignarles una definición sustantiva:

"... 66. Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos 'juegos'. Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos? —No digas: 'Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos 'juegos'— sino mira si hay algo común a todos ellos. Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a todos, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden. —¿Son todos ellos 'entretenidos'? Compara el ajedrez con el tres en raya. ¿O hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juegan la habilidad y la suerte. Y cuán distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: Aquí hay el elemento del entretenimiento, ¡pero cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen.

Y el resultado de este examen reza así: vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y de detalle.

67. No puedo caracterizar mejor esos parecidos que con la expresión «parecidos de familia»; pues es así cómo se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia: estatura, facciones, color de los ojos, andares, temperamento, etc., etc. — Y diré: los 'juegos' componen una familia..." (30).

Los juegos se emparentan entre así a través de múltiples aspectos, pero ninguno de ellos puede ser hallado en la totalidad de los objetos que llamamos juegos. Se trata de un aspecto que también es advertido por Caillois:

"... La multitud y la variedad infinitas de los juegos hacen perder, al comienzo, la esperanza de descubrir un principio de clasificación que permita distribuirlos a todos en un número reducido de categorías bien definidas. Además, los juegos presentan tantos aspectos diferentes que hay la posibilidad de múltiples puntos de vista. El vocabulario común muestra a las claras hasta qué punto permanece vacilante e incierta la mente; a decir verdad, emplea diversas clasificaciones opuestas. No tiene sentido enfrentar los juegos de naipes a los juegos de habilidad, como tampoco oponer los juegos de sociedad a los juegos de estadio. En efecto, en un caso se escoge como criterio de distribución el instrumento de juego; en otro, la cualidad principal que exige; en un tercero, el número de jugadores y el ambiente de la partida; finalmente, en el último, el lugar en que se disputa la prueba. Además, lo que viene a complicarlo todo es el hecho de que se puede jugar a un mismo juego solo o en grupo. Un juego determinado puede movilizar diversas cualidades a la vez o bien no necesitar ninguna..." (31).

Pero la solución de Caillois no coincide con la que podría derivarse de los planteos generales de Wittgenstein. Si para este último el juego es aquel objeto filosófico que define el modo de ser del entramado de relaciones entre "las palabras y las cosas", Caillois se propone desarrollar una sociología del juego o más bien, en sus propios términos, "una sociología a partir de los juegos". El filósofo hace hincapié en la imposibilidad ontológica de encontrar proposiciones fundamentales o hechos primarios que puedan servir de base para las diferentes e infinitas posibilidades de emparentamiento entre las múltiples prácticas que denominamos "juego". No puede haber una definición sustantiva del juego como no puede haberla de ningún otro fenómeno, puesto que las definiciones siempre están atadas a su contexto de uso. Son ontológicamente contingentes, y la exigencia de la lógica debe ser desechada aquí por no pertinente.

El sociólogo, en cambio, reconoce la complejidad del fenómeno pero arriesga una definición que le permite avanzar en discriminaciones analíticas sobre lo que en principio sólo puede ser concebido como un continuum indiferenciado. Para ello apela a diferentes variables que le permiten clasificar cada una por sí o en diferentes combinaciones con otras a la mayoría de los juegos, y encuentra algunas características comunes a todos ellos. Caillois

define al juego como una actividad libre, separada, de resultado incierto, improductiva, reglamentada y ficticia. Enseguida advierte que las últimas dos características se presentan de modo exclusivo una respecto de la otra; es decir, los juegos son o reglamentados o ficticios.

Sin dudas, no sería difícil desarrollar una crítica al modo de Wittgenstein acerca de cada una de las características de la definición apuntada, en la medida en que los términos que pretenden definir distintas dimensiones del juego podrían ser objeto de una deconstrucción ad infinitum, lo que daría cuenta, en última instancia, de que la validez de toda definición sólo puede entenderse en su situación de uso o, en otras palabras, en la medida en que se haya aceptado de antemano *jugar el juego* en el que tales términos resultan pertinentes. Tendremos ocasión de desarrollar más este punto cuando tratemos la naturaleza paradójica del límite del juego, siguiendo las reflexiones de Bateson.

a) Caillois y su clasificación de los juegos

“Los juegos y los hombres” es el más completo tratado sobre los juegos en lo que respecta tanto a su valor descriptivo como teórico. El autor se propone un trabajo sociológico de largo alcance, cuya finalidad última es dar cuenta de las características de las diferentes culturas como expresión de o en vinculación con un determinado “espíritu” de juego. Así, en las sociedades denominadas “primitivas” predominaría un espíritu de juego caracterizado por la asociación entre la imitación y el vértigo, mientras que en las sociedades “civilizadas” serían características esenciales el juego reglamentado y el azar. Todo el andamiaje institucional de una sociedad aparece en paralelo con sus formas dominantes de juego.

A diferencia de Huizinga, cuya obra se propone completar, reformular y sistematizar, Caillois no hace derivar del juego una determinada formación cultural, sino que intenta establecer regularidades sistemáticas entre ambas esferas. En este sentido, afirma Caillois, el carácter reglamentado de las sociedades democráticas y el papel determinante del azar que en ellas se manifiesta por las condiciones sociales del nacimiento de los individuos,

expresan una tensión constitutiva entre el *agon* y el *alea*, formas del juego por excelencia en las sociedades occidentales.

En lo atinente a la preocupación por la relación entre juego y sociedad y al papel preminente de la representación entre uno y otro, nuestro trabajo encuentra su punto de partida insoslayable en la obra de Caillois. Pero en tanto nuestro objeto no es específicamente sociológico, no avanzaremos en la descripción que desarrolla Caillois acerca de estas relaciones, sino que nos detendremos puntualmente en su clasificación de los juegos. El autor propone cuatro formas de juego, a las que denomina *agon* (juegos de competencia), *alea* (juegos de azar), *mimicry* (juegos de imitación) e *ilinx* (juegos de vértigo). A su vez, cada una de estas formas puede presentarse en combinaciones diversas con las otras y con otras dos características excluyentes entre sí que el autor denomina *paidia* y *ludus*. La *paidia* expresa “una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía... (una) capacidad primaria de improvisación y de alegría...”. El *ludus*, por su parte, consiste en “el gusto por la dificultad gratuita”, y se expresa en la complejidad creciente que el sistema de reglas impone al jugador para dificultarle la consecución de su objetivo.

Los juegos de competencia apelan a la destreza de unos jugadores que miden sus fuerzas entre sí en una situación generalmente reglamentada tendiente a garantizar la igualdad de posibilidades en el desarrollo del juego. En particular, las reglas tienden a equiparar la situación inicial del juego y a neutralizar los efectos aleatorios que no forman parte de la destreza sujeta a rivalidad. El carácter reglamentado del juego supone una relación manifiesta con el *ludus*, pero también es perfectamente posible asociar el *agon* con el *alea* como ocurre, por ejemplo, en la mayoría de los juegos de baraja. Por oposición, en los juegos de azar la situación del jugador no depende en absoluto de sus propias fuerzas o destreza, sino que éste debe apelar al destino. “En los juegos de azar el jugador cuenta con todo menos consigo mismo”, señala Caillois.

La *mimicry*, o imitación, puede asociarse con el *ludus*, como por ejemplo en los juegos de construcción, pero muy especialmente en el teatro. En ella la *paidia* encuentra un terreno fecundo, como puede comprobarse observando los juegos infantiles de imitación. Por su parte el *ilinx*, que consiste en el placer

del vértigo y la alteración de la percepción, es incompatible con el cálculo que presupone el ludus. Por el contrario, allí donde el ludus hace su aparición en los juegos de vértigo es justamente para neutralizar sus efectos, como en el caso del trapecio.

La clasificación que propone Caillois es efectiva en varios aspectos, pero puede resultar parcialmente insuficiente en relación con nuestro objetivo de clasificar los juegos en función de sus características representacionales. En efecto, los juegos de imitación implican necesariamente la representación, el ilinx la excluye de antemano, en tanto que en el agon y el alea, tal como los formula el autor, sólo sería posible indagar en ella de un modo oblicuo y atendiendo a la dimensión sociológica. Sin embargo, lo que nos impide adoptar la taxonomía de Caillois es en definitiva el hecho de que su principio de clasificación no tiene que ver con las formas efectivas de la interacción lúdica sino con una condición que se ubica en un nivel de generalidad mayor. Caillois clasifica los juegos en función de la cualidad o espíritu que los gobierna, pero poco o nada dice acerca de las regularidades del “cómo” se juega; es decir, de la estructura efectiva (inmanente) de los juegos en función de las formas regulares de su práctica.

Por esta misma razón Caillois descuida algunas diferencias esenciales; entre ellas, las existentes entre los deportes y otros juegos de competencia no deportivos. Para el autor la única diferencia entre ambos está en el carácter institucionalizado de los deportes; del mismo modo que ocurre entre los juegos infantiles de imitación y el teatro entendido como forma institucionalizada de la mimicry. Si bien ateniéndonos al espíritu del juego puede decirse que entre el juego de damas y el fútbol, así como entre una distracción infantil y la ópera, sólo se advierten diferencias de grado; desde el punto de vista de la representación –y la forma de internarnos en ella, es decir, la interacción lúdica efectiva– aparecen diferencias que no pueden soslayarse. Pasaremos a tratar este tema de inmediato, y más adelante nos resultará posible proponer una clasificación más pertinente para nuestros fines.

La imitación supone por definición una representación de una situación con características de verosimilitud respecto de la vida corriente. En ella, el jugador adopta de manera ficticia y consciente una determinada personalidad y actúa en consecuencia. Pero desde nuestro punto de vista, entre la pura paidia de la

imitación que se agota en un despreocupado “como sí” desplegado por el *jugador*, y las formas argumentativas y guionadas que adoptan los *actores* en las artes de representación, existe un salto cualitativo que no puede explicarse sólo en términos de mayor institucionalización. En efecto, en las artes de representación ocurre el pasaje de lo que proponemos llamar una imitación analógica a una verdadera representación digital, donde el actor se mueve en el interior de un esquema de acciones significativas, reglamentadas e integradas en una totalidad. Las distintas acciones forman parte del todo articulado que es la obra, que a menudo desarrolla una estructura estable organizada en actos y escenas, y en la que tienen lugar una serie de conflictos regulados y jerarquizados.

La supuesta institucionalización del juego imitativo que tendría lugar en el teatro no es otra cosa que la irrupción corruptora de la regla discreta en un orden que, por su propia naturaleza, para mantenerse dentro del universo de lo lúdico, debe prescindir de ella o, mejor dicho, restringirla a una función orientadora que sólo puede manifestarse de un modo vago y flexible, que es lo contrario de un argumento y un guión.

Desechada la hipótesis de que el teatro pueda ser una variante sofisticada del juego imitativo, cabe preguntarse si no nos hallamos entonces en presencia de un juego reglado. La respuesta es también negativa en este caso. En efecto, en tanto que arte de representación, el teatro es asimilable a un dispositivo representacional propiamente dicho, ya que carece de elementos ínsitos al juego sujeto a reglamento, como la competencia entre los jugadores y/o la consecución de objetivos inmanentes relacionados con el ludus o la paidia.

Respecto de las diferencias entre los juegos de competencia en general y los deportes en particular, no podemos apelar a la presencia distintiva de reglas puesto que todo juego de competencia –deportivo o no– adopta el carácter reglamentado como componente esencial. Lo que diferencia a unos de otros hay que buscarlo en las diferentes formas de interacción/representación del sujeto, del tiempo y del espacio. Mejor aun, cabe decir que en el deporte el jugador no se halla en absoluto representado en el campo de juego, sino que ingresa completamente en él, con su propio cuerpo. En los juegos de competencia no deportivos, como los de mesa o tablero, el

jugador se mantiene él mismo fuera del juego, operando sobre el terreno desde fuera, sin participar corporalmente en él. De hecho, en el tablero suele haber una representación del sujeto, a través de fichas u otros elementos representativos. Del mismo modo, el campo de juego es un territorio real que está *delimitado* del espacio general circundante, a diferencia de la condición topológica de un tablero, que de ningún modo podría considerarse como una sección del espacio que lo rodea. El tablero de juego es un espacio tan virtual como lo es el jugador representado en él a través de una ficha. Por último, cabe mencionar la representación del tiempo. Es evidente que el deporte transcurre en el tiempo real de las acciones desplegadas por los jugadores, y este tiempo también puede concebirse como una fracción del continuum temporal circundante. En el tablero, el tiempo también ha sido transformado a la manera en que lo ha sido el espacio. Se encuentra organizado en fracciones digitales que constituyen los diferentes turnos de los jugadores y las diferentes rondas que los reúnen en una partida. En el tiempo analógico del campo de deportes todos los jugadores juegan todo el tiempo. En el tiempo digital del tablero se juega de vez en vez. Y mientras que en el tiempo fenoménico del deporte no da lo mismo alcanzar un balón unos segundos antes o después, puesto que ello modifica el desarrollo de las acciones subsiguientes, la temporalidad objetivada del tablero sólo atiende a las marcaciones relevantes del algoritmo de la acción.

En definitiva, el argumento de la mayor o menor institucionalización señalado por Caillois para diferenciar los juegos deportivos de otros juegos de competencia no resulta efectivo. Sin embargo, la institucionalización ocupa, en otro sentido, un lugar importante en la discriminación entre distintos juegos, hasta el punto en que permite establecer ciertas diferencias allí donde en principio la naturaleza de la interacción lúdica no las habilitaría. Es el caso de algunos juegos de competencia que involucran el conjunto del aparato percepto-motriz y que sin embargo no son ni podrían ser considerados como deportes, tales como la mancha o las escondidas. Aquí una diferencia importante, que más que como causa debería interpretarse como consecuencia del bajo grado de institucionalización, es el hecho de que el terreno de juego no llega a constituirse en campo; es decir, sus dimensiones no están digitalmente delimitadas. Algo similar ocurre con el sistema de reglas,

que no llega a ser lo suficientemente exhaustivo en los juegos de competencia motriz no deportivos. El hecho de que también se trate de juegos infantiles nos da una pauta en relación con las limitaciones de la abstracción, que en todo juego de competencia en el mundo de los adultos da lugar al desarrollo exhaustivo y explícito de una reglamentación.

b) Mapa, territorio y límite del juego en Bateson

En la obra de Bateson, tanto la representación como el juego ocupan un lugar preeminente, y ello es así porque ambos resultan cruciales para la perspectiva comunicacional que recorre su obra. En efecto, Bateson define su trabajo como el estudio de “un área de impacto entre el pensamiento filosófico muy abstracto, por una parte, y la historia natural del hombre y otros seres vivientes, por la otra” (32), y es justamente la perspectiva comunicacional la que le permite poner en relación esas dos áreas de conocimiento. Ello es así porque Bateson entiende a los organismos como subsistemas de una vasta organización mental, a la vez que concibe a la mente en términos cibernéticos, es decir, como un sistema caracterizado por el procesamiento de información. Por su parte, la información es entendida como aquellas diferencias de “la cosa en sí” que, al ser representadas por la organización mental, dan lugar a nuevas diferencias pertinentes y operantes en el sistema mental. Como la diferencia es un concepto puramente abstracto, dado que no es posible situar una diferencia ni en las cosas ni entre las cosas, la reflexión sobre las diferencias nos instala en aquella área de investigación filosófica que, señalábamos, constituye uno de los pilares del trabajo de Bateson.

La relación entre mapa y territorio es la forma que adopta el planteamiento de la cuestión de la representación en su obra. Un mapa es, en efecto, una representación del territorio. Dado que resulta evidente que el territorio no se encuentra en el mapa, Bateson se pregunta por la naturaleza de los elementos del territorio que pasan al mapa. Y en efecto, lo que pasa al mapa no es otra cosa que las diferencias. “Si el territorio fuera uniforme, lo único que pasaría al mapa sería su límite”. Sin embargo, decir que algo del territorio pasa al mapa requiere de una aclaración que el mismo autor se encarga de señalar: “Lo que hay en el papel del mapa es una representación de lo que hubo en la

representación retiniana del hombre que hizo el mapa; y a medida que retrocedemos preguntando, nos topamos con una regresión al infinito, con una serie de mapas. El territorio no aparece nunca en absoluto”; “... en cada paso, a medida que una diferencia se transforma y se propaga por su vía, la materialización de la diferencia antes de ese paso es un territorio, del que la materialización, después del paso, es un mapa. La relación mapa-territorio se efectúa en cada paso”.

En suma, lo que está en el fondo de la relación mapa-territorio es la imposibilidad de conocer “la cosa en sí” sino a través de sucesivas representaciones de diferencias pasibles de ser captadas por el sistema mental. En este sentido, el hecho de que el resultado de la representación sea una estructura; es decir, una determinada descripción de ciertas regularidades captadas en el referente, no supone que tal estructura efectivamente exista en la realidad. Se trata siempre, inexorablemente, de representaciones de representaciones.

En relación con el juego, Bateson llama la atención sobre la cuestión del límite respecto del no juego, definiéndolo como una operación metacomunicativa, generalmente implícita, que se expresa a la manera del enunciado ostensivo “esto es juego”. Pero al desarrollar este enunciado, Bateson encuentra que da lugar a un paradoja lógica del tipo de las que describe Russell. En efecto, el enunciado desarrollado “esto es juego” se transforma en: “las acciones a las que estamos dedicados no denotan lo que sería denotado por aquellas acciones que estas acciones denotan (...) (esta dentellada juguetona denota el mordisco, pero no denota lo que sería denotado por el mordisco)” (33). Se utiliza el término “denotar” en dos niveles de abstracción diferentes, pero se los trata como sinónimos. De esto deduce Bateson que la comunicación no se ajusta de hecho al ideal lógico. Y esto es posible porque el marco psicológico que constituye el límite del juego participa activamente en la comprensión de los mensajes, lo que lo hace asimilable a una premisa (en tanto se ubica en un nivel de abstracción superior al de los mensajes que contiene), indicando a los participantes del juego cómo deben ser interpretados los mensajes en tal contexto. Lo formulado por Bateson en este punto es asimilable a lo referenciado por Wittgenstein respecto de que la

exigencia de la lógica de hallar definiciones sustantivas no resulta pertinente al interior de un juego de lenguaje.

Sin embargo, a diferencia de lo que sostiene Wittgenstein respecto de los juegos de lenguaje, el carácter paradójico del límite del juego no lo convierte en una línea borrosa ni mucho menos en una superficie de contacto. Si, siguiendo a Freud, el juego se opone por principio a la realidad, la función del límite no es otra que la de expulsar la realidad hacia el exterior del juego. El límite no es una frontera, no pone en contacto al juego y al no juego, sino que los separa de manera axiomática. El juego no presenta continuidad topológica en relación con el espacio general de “las palabras y las cosas” o, al menos, la pretensión que le otorga sentido y entidad es justamente la de irrumpir “separadamente” en el espacio de lo real. Un juego de límites borrosos no es todavía un juego, y si aceptamos la presunción de Caillois acerca de la evolución del espíritu del juego de las sociedades de mimicry y de vértigo a las del agon y el alea (34), ése sería el caso de los fenómenos de “posesión” en aquellas sociedades en las cuales el fenómeno de la máscara no define un espacio separado sino que integra, e incluso da forma, al continuum de la realidad.

El hecho de que el límite del juego no puede resultar borroso queda de manifiesto apenas consideramos que cuanto más institucionalizado está un juego (y en ese caso más propensos somos a denominarlo de esa manera) más explícito y evidente será el límite que lo separa del espacio de interacción circundante. Sin embargo, no se debe confundir el carácter definido del límite del juego con su explicitación. En efecto, si pensamos en límites concretos de los juegos, por caso, el límite de un territorio para juegos que involucren el aparato percepto-motriz, es posible que aquél no esté explícitamente delimitado. Es el caso de los ya mencionados ejemplos de juego infantil en los que, a diferencia de los deportes, el terreno de juego no está constituido como campo de juego. Pero aun cuando en el campo los límites sean precisos y explícitos, incluso en los terrenos de juego no sujetos a tales demarcaciones no puede hablarse de límites borrosos, pues ellos tampoco constituyen nunca una frontera, un espacio intermedio en el cual pudieran confundirse los órdenes del juego y el no juego. Se trata, en todo caso, de una línea no estrictamente definida, no demarcada digitalmente, pero completamente operante cada vez y a partir de la cual se juega o no se juega. También aquí, la

diferencia podría formularse en los términos de una oposición entre el carácter *universal* del límite en el campo y el carácter *contingente* del límite en el terreno no delimitado como campo.

Aun cuando todos y cada uno de los componentes que quedan separados por el límite estén en sí mismos desprovistos de definiciones sustantivas, el límite los expulsa irreductiblemente a un lado u otro del juego y el no juego, y son o no componentes del juego en relación con el límite metacomunicativo señalado por Bateson. Este planteamiento también conecta de un modo más o menos directo con lo formulado por Wittgenstein, puesto que aun cuando no nos sea posible definir sustantivamente al juego, lo cierto es que la función axiomática del límite nos obliga a expulsar la pregunta hacia el exterior de él. La pregunta por el juego no puede formularse nunca al interior del juego.

El límite es, también, un componente ineludible de toda forma de representación. El mismo Bateson señala como ejemplo de límite al marco de un cuadro. Podríamos referirnos a su vez al borde del escenario en una representación teatral. Un mapa supone un límite que establece claramente que la representación no continúa sobre la superficie que lo soporta. Y es claro que el blanco del papel no coincide con el grafo que representa el sonido de un lenguaje, salvo aquel que es un intersticio entre un conjunto de grafos y otro, pero ese blanco no es equiparable a los demás ya que se trata de una forma particular del límite (es un límite que representa un límite: un espacio “vacío” que evoca la pausa entre una palabra y otra). Por último, un tablero de juego se erige también, como el mapa y el cuadro, sobre un límite preciso. En todos los casos, se trata de demarcar un territorio cuya soberanía no debe ser cuestionada para que el dispositivo representacional tenga lugar.

Nadie que quiera tomar parte en un juego está dispuesto a desconocer sus reglas. Y lo mismo vale para el juego de lenguaje de la filosofía del juego, en el que es posible definir al “juego” como aquella área de práctica que, delimitada como tal por un mensaje metacomunicativo, instruye a sus participantes a improvisar sobre un curso de acción sujeto a restricciones; ya bajo un modelo general de imitación, ya a partir de un sistema de reglas explícitas.

V. Los juegos como estructuras de interacción

a) Hacia una clasificación pertinente

Desde un punto de vista batesoniano, hay representación en la medida en que un sistema (representacional) interpreta las *diferencias* existentes en otro sistema (representado) y las transforma y transpone haciéndolas operantes en su propio interior. En este sentido, la representación se deriva de la imposibilidad de que la totalidad del sistema representado pase a formar parte del sistema representacional. En el caso de la representación digital, de un sistema a otro sólo pasan (se representan) aquellos puntos (*diferencias*) que constituyen su *estructura*.

La posibilidad de indagar en las formas del representar en los juegos depende, desde nuestro punto de vista, de la consideración previa de las estructuras de interacción implicadas en ellos. De acuerdo con un enfoque tal, nos proponemos desarrollar una clasificación de los juegos en función de las formas interaccionales, que pueda resultar útil a los fines del estudio ulterior de la presencia en ellos de elementos representacionales, aun cuando está claro que los juegos no son –ni pueden reducirse a– sistemas de representación. Tal clasificación se propone agruparlos en relación con el grado de presencia/ausencia de un orden discreto, constituido por la existencia de reglas que en todos los casos fundan y eventualmente también limitan la interacción lúdica.

En todo tipo de juego, hay presencia de la regla en el límite del juego y el no-juego (principio de separación de Caillois, límite del juego en Bateson), mientras que en algunos tipos de juego la regla persiste al interior de la práctica lúdica. Es en estos últimos donde podrá hablarse de elementos representacionales. Porque la regla que delimita al juego no debe ser confundida con aquellas otras que orientan la capacidad imitativa o forman parte de un juego reglado.

En otras palabras, el grado de exhaustividad de la regla del juego constituye el principio que permite avanzar en una clasificación desde el punto de vista de la representación, porque de tal grado se deriva el carácter más o menos continuo o discreto de la interacción lúdica propiamente dicha. Y cuanto más discreta sea esa interacción, mayores posibilidades tendremos de indagar en los aspectos representacionales de los dispositivos involucrados. Si en los

juegos de vértigo todo es interacción en el continuum de la práctica y ausencia de reglas, es en ciertos juegos de tablero, en los que la interacción deviene sustancialmente discreta, donde hacen su aparición la regla exhaustiva y las características representacionales del dispositivo en su máxima expresión. Entre un extremo y otro se ubican, sucesivamente, los juegos de imitación, los deportes y los juegos de mesa.

En este sentido, cabe decir que aun los juegos que clasificamos por la preeminencia de lo continuo no reglado por sobre lo discreto están también fundados en una primera operación discreta que los separa de la vida corriente. El caso límite está constituido por el tipo de juegos que, en la terminología de Caillois, cabe considerar dentro de la tipología del vértigo. En ellos, la regla sólo irrumpe para delimitar la práctica, haciendo efectivo el principio de separación, pero no consigue avanzar más allá, hacia el interior de la práctica misma que, en términos de Caillois, es pura *paidia*. Por esta razón, los juegos de vértigo quedan excluidos de nuestra clasificación, en la medida en que en ellos no puede tener lugar ninguna operación representacional, lo cual queda de manifiesto a poco de considerar la ausencia de cualquier atisbo de estructura interaccional en ellos.

A tal punto esto es así que, siguiendo a Caillois, el objetivo del juego de vértigo no es otro que la alteración de los sentidos y la transformación de la percepción de la realidad. En el vértigo no puede haber representación alguna de lo real porque su naturaleza es justamente la de alterar y transformar aquello que le otorga regularidad.

La irrupción efectiva de la regla al interior del juego da lugar a entornos de interacción cuya absoluta disrupción con respecto a lo real sólo puede ser puesta en duda a través de la indagación en eventuales componentes representacionales. En efecto, si existe una continuidad manifiesta –tanto en términos lógicos como materiales– entre los juegos de imitación y lo real; una vez que la regla llega a someter al juego más allá de la simple orientación imitativa, la actividad a la que da lugar no resulta homologable a ninguna otra que forme parte de la existencia ordinaria. En principio, la práctica de un juego reglado no se parece en nada a la vida (principio de arbitrariedad de Caillois), y esto es válido tanto si se juega al fútbol como si se juega a las barajas.

Pero al mismo tiempo la regla, al transponer el límite del juego –al no ser sólo su límite– da lugar a la transposición de elementos del no-juego en el juego. Ello así porque, pese a la distancia que la abstracción instauro entre juego y realidad, allí donde hay regla de juego tiene lugar la emergencia de una estructura, y esta estructura tiene que ser pensada de alguna manera como una transposición del no-juego al juego. Esto es así porque la regla, al menos en lo que atañe al juego, no puede ser nunca concebida como genéticamente *ex nihilo*, sino que necesariamente debe hallarse en correspondencia con algún aspecto de la formación social que la enmarca y en la que puede tener lugar su emergencia.

Aun si no quisiéramos adentrarnos en las correspondencias sociológicas que establece Caillois entre el espíritu de competencia y el azar y las formas modernas de la vida social, es posible pensar las vinculaciones entre la interacción tal como se da en el juego y las formas estructuradas que, fuera del juego, constituyen los modos de actuar y comprender el mundo. Ello porque son estas formas que estructuran la interacción social las que, transformadas por la representación, estructuran también a los juegos reglados. Dicho de otro modo, lo que se representa en el juego es, antes que nada, una estructura de interacción que no proviene del juego sino de la formación social en la que éste se inscribe.

En efecto, todo juego reglado puede ser comprendido, desde el punto de vista de las relaciones inmanentes que gobiernan la interacción lúdica, como una estructura de relaciones lógicas o de relaciones de fuerza, o de combinaciones de unas y otras en diferentes grados. Por caso, casi todos los juegos de baraja se organizan en función de la combinación de secuencias lógicas y aritméticas que gobiernan la relación entre los diferentes grupos (palos) que componen la baraja y los distintos números asignados a cada naipe. En su inmanencia, la estructura de este tipo particular de juego de mesa se reduce siempre a dos coordenadas: la de la identidad y la de la cantidad, y es sobre esta estructura elemental que se desarrollan y superponen diferentes entornos de juego en los cuales el azar o la destreza estratégica llegan a ocupar un mayor o menor grado de pertinencia en un juego determinado. Es en este sentido que, antes de las correspondencias macro entre el espíritu de competencia del juego y ese mismo espíritu en la vida social, es posible afirmar

que la estructura lógico-matemática del juego es asimilable a la estructura cognitiva que subyace a la organización social en su conjunto.

No es difícil identificar la situación homóloga en la que se hallan los juegos deportivos respecto de la formación social general. Si a todo juego de mesa subyace una estructura de relaciones lógicas, a todo juego de campo subyace un sistema de relaciones de fuerza o destreza física. Así, un deporte puede ser definido, independientemente de aquello en lo que consiste específicamente su práctica, como un sistema de interacción física homologable a otras formas de práctica que tienen lugar en el no-juego: diversas formas no lúdicas del combate.

En todo caso, es indudable que, en precedencia lógica respecto de la destreza operante exigida por un juego dado (azar, inteligencia, fuerza, capacidad motriz, etc.), se encuentra una estructura de relaciones subyacente que organiza su funcionamiento.

Si en la imitación la estructura de la interacción se confunde con la práctica misma, que la desborda; en los juegos reglados la práctica oculta la estructura interaccional, y ésta sólo puede ser descubierta trascendiendo la práctica. Ya se trate de juegos deportivos, de juegos de mesa o de tablero, la relación que ellos mantienen con la vida ordinaria no es en última instancia otra que la de representar, a través de interacciones lógicas y/o físicas, aquellas otras, homologables, que tienen lugar en aquélla. La aparente disrupción entre juego y no-juego en los dispositivos de mesa y en los deportes surge del hecho de que los juegos no son sistemas representacionales, y es por esta razón que la dimensión representacional sólo puede ser revelada de un modo indirecto. Sin embargo, ciertos juegos de tablero, en los que centraremos nuestra atención, presentan características particulares que hacen posible concebirlos más eficazmente a la manera de dispositivos representacionales. Llegaremos a ellos a través de sucesivas desagregaciones en la clasificación que sigue.

b) Tipos de juego

b.1) Juegos de imitación y juegos reglados

En los juegos de vértigo, tanto como en los de imitación, la competencia y el azar no son operantes; y puede decirse que en esta ausencia descansa también la de las operaciones de representación discretas acerca de lo continuo. Si resulta obvio que en el vértigo la regla sólo puede hallarse en su función de hacer del juego un orden de práctica arbitrario y separado del no-juego, en la imitación la regla persiste un tanto más allá del límite, aunque sin llegar a adoptar el carácter exhaustivo que alcanza en los deportes y en los juegos puramente abstractos de mesa o de tablero.

En los juegos de imitación y, más aún en los deportes, aun cuando lo principal de la interacción lúdica se produce bajo los términos del continuum de la práctica, ella se encuentra sujeta a la restricción de reglas que operan al interior del juego. En el "como si" de la imitación, el jugador adopta un papel y desarrolla su acción de conformidad no con un sistema discreto de reglas sino bajo la representación del tono general de la vida ordinaria. En la imitación no se hacen presentes las operaciones típicamente abstractas de los juegos reglados, y por ello no es sorprendente la afirmación de Bateson, y otros investigadores de la psicología animal, acerca de la existencia de este tipo de prácticas lúdicas en diversas especies de mamíferos (en las que también es posible encontrar juegos de vértigo) (35).

En los juegos de imitación, el no-juego se encuentra insuficientemente mediado, y el "como sí" del juego se constituye entonces como una continuidad fenoménica, esencialmente analógica, que invade al juego. La inconsistencia de la regla en los juegos de imitación es lo que da lugar a prácticas en las que, más que representarse una estructura de interacción, tiene lugar una correspondencia imaginaria que involucra un alto grado de presencia de elementos reales que exceden en mucho a lo que constituye su estructura. En la imitación no se transpone –ni sólo ni fundamentalmente– la estructura del no-juego sino que, en esencia, se sustituye y complementa la experiencia de la vida corriente. Es por ello que los juegos de imitación tampoco están dotados de objetivos inmanentes, puesto que la finalidad de todo juego imitativo es la realización de una experiencia que, como dice Piaget, consiste "en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega (...) compensa y complementa la realidad mediante la ficción".

A diferencia del vértigo, hacia el interior del juego imitativo la regla persiste, pero no en una medida que haga posible pensar en que se trate de juegos reglados, puesto que las reglas de la imitación no están definidas exhaustivamente (no podría, de hecho, existir un reglamento para jugar a las muñecas). La regla se reduce allí, además de a la función de hacer del juego una actividad arbitraria y separada, al hecho de sujetar al jugador al sostenimiento de cierta verosimilitud a lo largo del ejercicio imitativo. Pero esta característica del juego sólo puede ser reglada de un modo aproximado. De allí que en la imitación se represente siempre un "tono general", un curso de acción más o menos prescripto pero indeterminado en su desarrollo y culminación. Y es justamente por ello que cuando se pretende sujetar la imitación a la regla precisa, al hacer su aparición el argumento y el guión, ya no estamos en presencia del juego sino que nos adentramos en el campo de las artes de representación.

En los deportes, la regla adquiere mayor precisión y exhaustividad; regula efectivamente lo que se puede hacer y lo que no se puede hacer en el juego, a la vez que castiga con resultados inmanentes al juego el desajuste de los participantes. La conformación de una regla explícita y exhaustiva da origen a su vez a la consecución de un objetivo que deviene en la motivación principal del juego y que determina en última instancia la totalidad de la práctica.

Si dejamos de lado a los juegos de vértigo, puesto que en ellos no es posible encontrar operación representacional alguna, la primera desagregación que proponemos al interior de nuestra clasificación en función de las formas de interacción es la de juegos de imitación frente a juegos reglados (ver figura 1), atendiendo a la característica principal que separa a unos de otros en relación con el tipo de operaciones representacionales a que dan lugar. En los primeros, una representación del "tono general" de algún aspecto de la vida ordinaria; en los segundos, una representación de una estructura de relaciones que tiene lugar en la vida ordinaria o resulta asimilable a ella, en una o varias áreas de práctica.

Es necesario señalar aquí que el punto de origen de nuestra clasificación coincide con aquella digresión apuntada por Caillois respecto del carácter excluyente del elemento ficcional o reglamentario en los juegos. El hecho de que, reconocida esta diferencia sustancial y universal para el conjunto de los

juegos, el autor no la erija en principio clasificatorio, sino que la anote como un elemento más en su caracterización de los juegos, sólo puede explicarse por el diferente propósito de su estudio en relación con el nuestro.

Dentro de los juegos que denominamos reglados, de la exhaustividad de las reglas se deriva a su vez el carácter principalmente analógico o fundamentalmente discreto de la interacción: deportes y otros juegos motrices por un lado; juegos de mesa y de tablero por otro.

Un caso que puede presentar confusión en relación con esta primera afirmación es el de los juegos que proponemos denominar "juegos reglados de imitación". Nos referimos a ciertas formas de dramatización del tipo "dígalo con mímica" o, en un área más vasta y de creciente complejidad a partir de su inserción en el campo de las tecnologías multimediales, el amplio espectro de los juegos de rol. En ambos casos, no hay dudas de que se trata de juegos reglados, que deben ubicarse dentro del segundo grupo, puesto que la imitación está subordinada al carácter discreto de la reglamentación que presupone un objetivo y una interacción competitiva entre los participantes. Se trata, en todo caso, de una competencia explícitamente reglamentada en donde la capacidad imitativa ocupa el lugar de destreza operante sin llegar a desplegarse de acuerdo con la forma que le resulta propia en los juegos de imitación, puesto que, a diferencia de ellos, aquí está obligada a someterse al espíritu de la regla. De hecho, no es un dato menor que estos juegos de destreza imitativa tengan lugar en la edad adulta y no en la infancia.

Figura 1.

Juegos de imitación	Juegos reglados
Juegos simbólicos o de imaginación o imitación (ver en II.a las consideraciones de Piaget acerca de este tipo de juego infantil) y juegos de construcción	Deportes y juegos motrices
	Juegos de mesa y de tablero
	Juegos reglados de imitación (de competencia y de rol)

En la imitación la regla no es exhaustiva ni explícita y se limita a sostener la verosimilitud de la imitación. En los juegos reglados, la regla exhaustiva y explícita supone restricciones precisas a la interacción lúdica.

b.2) Juegos reglados continuos y discretos

Si continuamos preguntándonos por el desempeño de la regla, ahora al interior de los juegos reglados, hallamos nuevas posibilidades de discriminación analítica. En efecto, es posible desagregar un conjunto de juegos que conservan todavía una relación sustancial con el continuum de la práctica, de otros en los que la interacción se da bajo el imperio de las normas discretas. Se trata de señalar la diferencia ostensible entre unos juegos denominados deportivos y otros que no lo son. Lo que separa a unos de otros es una primera definición topológica del jugador respecto del espacio de juego, la cual está a su vez determinada por la existencia de una regla que, en los juegos puramente discretos, construye al dispositivo de juego como un espacio no ya solamente separado del no-juego en términos físicos sino que se trata de una ruptura que da lugar a un nuevo orden que se yuxtapone al espacio ordinario. En los deportes y otros juegos motrices el espacio de juego está separado del espacio ordinario, mientras que en los juegos puramente abstractos el espacio de juego constituye una *representación* del espacio ordinario.

Si bien en un primer momento parecería evidente que la diferencia entre juegos deportivos y no deportivos reside en el despliegue de un orden de acciones percepto-motrices frente a otro orden de acciones específicamente intelectuales que apelan ya a las destrezas estratégicas del jugador, ya a las determinaciones inasibles del azar, es necesario advertir que esta diferencia descansa sobre una definición previa que, desde el dispositivo lúdico, posiciona al jugador en otra dimensión topológica. Porque lo esencial en los deportes es que el jugador está en el terreno, integra con él un todo continuo del que no puede sustraerse, y sólo por ello se le exigen cualidades percepto-motrices, pues lo percepto-motriz es el modo de ser del jugador-en-el-terreno, tal como lo es en la vida corriente. Pero en un tablero de juego el jugador no está en el terreno, y esto es así porque el propio tablero no es una desagregación de aquél, sino “otro espacio”, físicamente yuxtapuesto al espacio ordinario, pero a la vez sustraído de él. El tablero y la mesa de juego operan una ruptura con el espacio ordinario que excede a la simple

delimitación que tiene lugar en los juegos deportivos. Por esta razón es que el jugador no puede entrar en el escenario del juego sino que se ve obligado a participar del juego de una manera externa, accionando *sobre* el tablero o mesa pero no *desde* ellos. A su vez, tal participación puede hacerse efectiva por medio de una representación del jugador en el tablero, la cual es accionada externamente por el jugador.

A partir de lo dicho sugerimos que, dentro de los juegos reglados, es posible establecer una primera desagregación entre los juegos deportivos (y otros juegos motrices) por un lado, y los juegos no deportivos por otro. Proponemos denominar a los primeros “juegos de participación interior”, y a los segundos “juegos de participación exterior” (ver figura 2). La diferencia reside en que en los primeros el jugador participa directamente (con su propio cuerpo) en el *interior* del escenario del juego mientras que en los segundos no participa directamente en el escenario del juego sino que lo hace desde el exterior; ya sea directamente o manipulando algún elemento que lo representa. Este segundo grupo se caracteriza por tratarse de juegos exhaustivamente reglados que dan lugar a unas prácticas discretas de interacción, e involucra a la totalidad de los dispositivos de mesa y de tablero.

Los juegos de participación exterior pueden ser a su vez subdivididos en dos grupos, de acuerdo con que la participación del jugador se manifieste de manera “directa” sobre el dispositivo de juego o se requiera para ella de una representación del jugador en el dispositivo, por medio de algún elemento específicamente destinado a ello.

Avanzaremos de inmediato en el análisis de este punto, de especial interés para nuestros fines, no sin antes realizar una digresión acerca de la terminología utilizada a lo largo del presente capítulo, cuya factura nos pertenece.

Figura 2. Juegos reglados

Juegos de participación interior (Delimitación del espacio ordinario: campo y terreno)	Juegos de participación exterior (Ruptura topológica con el espacio ordinario: mesa y tablero)	
Deportes	Directa	representativa

Otros juegos motrices: mancha, escondidas, quemado, palillos chinos, juegos de canicas, etc.	<i>Juegos de mesa:</i> Casi todos los juegos de baraja; dominó. <i>Juegos de tablero:</i> damas, ajedrez; Táctica y Estrategia de la Guerra (T.E.G.); Scrabell, etc.	<i>Juegos de tablero:</i> T.E.G.; juego de la oca y sus variantes: ludo, carrera de mente, etc.
--	--	--

En el primer grupo, el jugador está inmerso en el escenario del juego e interactúa bajo el orden percepto-motriz que constituye tanto la destreza operante del juego como el modo de ser del sujeto en el no-juego. En el segundo grupo, el jugador interviene externamente manipulando las cartas sobre el espacio separado de la mesa de juego o está representado en el tablero a través de una ficha u otro elemento específico.

c) Terminología

i) Escenario, terreno y campo

El escenario de juego puede estar constituido como terreno o como campo para los juegos de participación interior. El terreno de juego es el escenario de la interacción lúdica, lógicamente separado del espacio ordinario, pero en continuidad fenomenológica y por lo tanto topográfica respecto de aquél. La delimitación del terreno de juego no es exhaustiva respecto del espacio exterior y no contiene ningún tipo de organización interna de su propio espacio. Es posible hablar de terreno de juego, por oposición a campo de juego, en todos los casos de juegos motrices no deportivos.

Por su parte, el campo de juego está separado lógicamente y fenomenológicamente, y por lo tanto topográficamente, del espacio circundante, y es la forma del escenario de juego en el caso de los deportes. La delimitación precisa y exhaustiva del espacio es lo que constituye la ruptura fenomenológica, porque el límite puede concebirse aquí como el resultado de

una operación lógico-matemática y no como el producto de una distinción aproximada fundada en la percepción. O bien, mientras que el límite del terreno puede ser concebido como analógico, el límite del campo es eminentemente digital. El límite del campo contiene diferenciaciones al interior del espacio que resultan operantes para la organización de las acciones lúdicas.

ii) Mesa y tablero

Se trata de las formas que puede adoptar el escenario de juego para los entornos de participación exterior. La relación entre mesa y tablero es análoga en un punto a la que existe entre terreno y campo.

Una mesa de juego es un escenario lógicamente separado del espacio físico circundante. Si pensamos en juegos de mesa como el dominó o las barajas, en contraposición con los juegos de tablero, advertimos que la mesa “en sí” no es todavía una representación espacial sino un soporte físico para el dispositivo de juego en cuyo despliegue *sobre* la mesa tiene lugar la representación espacial.

Por su parte, el tablero es un dispositivo que no sólo está separado del espacio ordinario sino que sus límites son también explícitos (ruptura fenomenológica). Mientras la mesa puede ser considerada como un espacio vacío, indiferenciado, cuya única función es ser el soporte de la interacción lúdica, el tablero cuenta con su propia estructura y es soporte, no sólo de la interacción, sino también de las reglas que la gobiernan. El tablero “en sí” , a diferencia de la mesa “en sí”, constituye una particular configuración topográfica.

La mesa de los juegos de baraja no es más que una superficie físicamente adecuada para la disposición de los elementos del dispositivo lúdico; suele ser, de hecho, la mesa misma a la que están sentados los jugadores. Pero sus límites no coinciden con los de la mesa misma, porque un jugador que juegue sus cartas sobre el borde de la superficie en lugar de hacerlo al lado del “mazo” o delante de sí mismo, de acuerdo al juego de que se trate, podría estar infringiendo las reglas o, en todo caso, adoptando una conducta heterodoxa. El límite de la mesa es también, como el del terreno, eminentemente analógico.

El tablero, en cambio, es una estructura precisa, en cuya construcción deben guardar una proporción invariable los elementos que la constituyen. Un tablero de ajedrez es la superficie de 64 casilleros *blancos y negros* alternadamente dispuestos, independientemente de su tamaño e incluso de su color. La identidad y diferenciación entre las piezas, tanto al interior del grupo de las blancas o las negras como en relación con el grupo opuesto, también están sujetas a proporciones exactas. Los mismos criterios valen para el caso de tableros de juego topográficamente más complejos.

En suma, mientras que, al igual que el terreno, la mesa supone una ruptura lógica con el espacio ordinario, se halla en continuidad fenomenológica con él y no configura una topografía como lo hace el tablero; éste comparte con el campo el estatus de una topografía diferenciada.

iii) Objetivo

Todos los juegos reglados se caracterizan por la existencia de un objetivo inmanente al juego, independientemente de que se trate de juegos de azar o de competencia. Por su parte, los juegos imitativos carecen de objetivos o, al menos, sus finalidades no pueden ser consideradas inmanentes. En efecto, y retomando a Caillois, el objetivo de vencer al rival en los juegos de competencia –o al destino en los de azar– es inmanente al juego porque constituye de hecho su causa final explícita. Del carácter explícito del objetivo se deriva el carácter explícito de la regla (o más precisamente del reglamento, que es el término específico que asumen las reglas de un juego determinado).

iv) Destreza operante

La destreza operante del juego es asimilable al concepto de “capital eficiente” tal como éste es entendido por la teoría sociológica de Bourdieu. En este sentido, el concepto de “campo” suele ser ilustrado por medio de la metáfora del “campo de juego” (36). Si bien el término destreza parece más adecuado para referirse a las capacidades motrices o intelectuales a las que el jugador debe apelar en los distintos entornos lúdicos en directa relación con el

objetivo del juego, nos referimos también con él al componente del azar cuando éste constituye el núcleo de los juegos reglados, en combinación o no con otras destrezas.

d) Juegos de participación exterior directa y representativa.
Acercamiento al enfoque representacional

Aun cuando recordemos con Winnicott que en todo juego tiene lugar la irrupción de una nueva instancia topológica, es necesario señalar que, en el pasaje de los juegos de participación interior (de terreno y campo) a los juegos de participación exterior (de mesa y tablero), se halla implícita la emergencia de un orden de representaciones del espacio que bien puede ser concebido como un segundo orden respecto del ya particular estatuto que comporta en sí mismo todo entorno lúdico. Por cierto que también en el terreno y en el campo, al representarse un curso de acción tienen lugar subsidiariamente representaciones del tiempo y del espacio. Sin embargo, en la mesa y en el tablero todo esto adquiere un carácter distintivo a punto tal que incluso, eventualmente, es posible hallar en este último representaciones del *sujeto de la acción*. Un campo de juego no es una representación del escenario del combate; es, en todo caso, el escenario de una representación del combate. Pero en un juego de ajedrez, y más claramente, en un tablero complejo como el del T.E.G., no sólo se representa el combate sino también su espacio.

Adentrándonos ya en el análisis de los juegos de participación exterior, cabe afirmar que todos los juegos de participación exterior representativa son juegos de tablero; sin embargo, no todos los juegos de tablero coinciden con esa tipología. En efecto, algunos juegos de tablero (damas, ajedrez, scrabell, etc.) deben ser incluidos dentro de los juegos de participación externa directa, condición que comparten con todos los juegos de mesa (dominó, dados, barajas, etc.).

El ajedrez, por ejemplo, es un juego de tablero en tanto que la interacción se produce sobre una superficie topográficamente definida. Sin embargo, el jugador no se halla representado en él pues, al manipular las piezas, lo hace en tanto ellas son *instrumento* de su destreza estratégica en relación con el

objetivo del juego. Pero si tomamos como ejemplo el juego de la oca, allí la relación entre el jugador y las fichas que manipula es por completo diferente. Puesto que las fichas no son instrumentos, en el sentido de que con ellas no puede hacerse nada, salvo el hecho de expresar una determinada posición del jugador en el desarrollo del juego, en relación con la disposición en el tablero de las fichas que representan a los otros jugadores. La diferencia no es menor, porque la decisión de mover una torre o un alfil no es comparable a la “decisión” de adelantar una ficha tres casilleros después de que el dado se detuviera en el número 3, y ello no sólo porque en este último caso intervenga el azar. De hecho, mover una ficha tres casilleros no constituye ninguna decisión en sí misma. La “decisión” fue lanzar el dado y el movimiento de la ficha apenas expresa su resultado. En cambio, en el ajedrez o en el T.E.G. – juego en el que se combina el azar con destrezas estratégicas–, las decisiones del jugador consisten en su actividad sobre el tablero de juego: mover tal o cual pieza o ficha (atacar tal o cual país, agrupar o retirar sus ejércitos en determinada zona del tablero).

De lo dicho hasta aquí surge una correspondencia particularmente importante: en los juegos de tablero en los que el jugador no interviene externamente de modo directo, sino a través de una representación suya en el tablero, el componente del azar es un elemento constitutivo, sino exclusivo, de la destreza operante del juego. Es de hecho el caso del juego de la oca y sus múltiples variantes, entre ellas, un tipo especial de “juego de la oca” como lo es “la carrera de mente” –juego en el que, emulando una carrera, se combinan en proporciones equiparables el azar y aptitudes intelectuales de los jugadores en diferentes áreas de conocimiento–. Las razones de esta relación entre la presencia del componente del azar y la representación del jugador en el tablero debemos buscarlas en el vínculo existente entre las características de la topografía del tablero en tanto que soporte de operaciones representacionales, y la naturaleza de las acciones representadas tal como se manifiesta en el no-juego. De allí la importancia de considerar en particular la funcionalidad del azar en este tipo de entornos lúdicos.

e) El papel del azar en los juegos de tablero

Una operación aparentemente tan sencilla, como el lanzamiento de un dado en un juego de tablero, oculta la compleja relación existente entre el entorno representacional que es el tablero de juego y el entorno real representado en él. En efecto, si decimos con Bateson que el territorio no pasa al mapa sino solamente los puntos de su estructura, cabe preguntarse qué cosas pasan –y cómo pueden hacerlo– de la interacción real a la interacción lúdica en el dispositivo de un tablero de juego.

No es difícil descubrir las correlaciones topográficas que existen entre los diferentes casilleros que representan las distancias a recorrer por los jugadores en la carrera en cuestión y las longitudes reales de una pista de carreras. Tampoco el hecho de que cada ficha que representa a un participante está en el lugar del corredor real que se desempeña sobre la pista. ¿Pero cómo representar la destreza motriz del corredor y las correspondientes diferencias entre los competidores en un entorno tan diametralmente diferente? El lanzamiento del dado viene a suplir esta cuestión, y el azar es quien determina el grado de desempeño de cada participante. Nótese que aun cuando se trata de prácticas tan diferentes, lanzar un dado en un juego de tablero y correr en una superficie real son asimilables en un punto, justamente el “punto” que pasa de un sistema a otro en la operación representacional. Tanto la velocidad del corredor como la sencilla operación aritmética de contar sobre el tablero la cantidad de casilleros que señala el dado en cada turno permiten alcanzar el mismo objetivo en ambas carreras: llegar a la meta antes que los otros competidores. La estructura de la carrera se mantiene “inalterada” en ambos entornos, pese a la evidente sustitución de la práctica. Sin embargo, y como no podría ser de otro modo tratándose de una representación, el hecho de que la estructura no resulta alterada no quiere decir que la realidad de la carrera deportiva coincida con la realidad de su representación. De hecho, en tal pasaje se han transformado radicalmente no sólo la destreza operante, sino también el tiempo, el espacio y el curso de acción, tanto como el sujeto mismo que realiza la prueba.

El azar, entonces, tiene la función de sustituir una práctica que no puede ser transpuesta en el entorno representacional. En el caso del juego de la oca la imposibilidad es eminentemente física (no se puede correr sobre un tablero de juego). Sin embargo, en otros casos, como por ejemplo en el T.E.G., a la

imposibilidad física de la transposición deben agregarse las dificultades que provienen de la propia naturaleza de la estructura representada. En este juego, el azar interviene allí donde, en el escenario verdadero de una guerra, se halla el enfrentamiento efectivo entre dos ejércitos. El poder de fuego de cada ejército se encuentra eficazmente representado por el número de fichas que cada contrincante posee en el frente de batalla al momento de comenzar la ronda. ¿Pero cómo podría representarse el desempeño efectivo de estas fuerzas? Porque en este juego, como en la guerra verdadera, contar con mayor poder de fuego es una ventaja importante pero no definitiva del desenlace de la batalla. Es necesario todavía desencadenar la lucha. En el dispositivo bajo análisis, es el azar quien viene a sustituir elementos tales como el entrenamiento, la destreza militar, la disciplina táctica y las cualidades psicológicas de un ejército que se despliega en el frente. Por cierto que subsisten infranqueables barreras físicas que impiden que todos estos elementos “pasen” de lo real al juego, pero sobre todo, una imposibilidad lógica: las cualidades operantes en la interacción real son de naturaleza analógica mientras que el dispositivo lúdico en cuestión opera en términos digitales. O más aún, la única posibilidad de representar digitalmente la naturaleza analógica de la interacción verdadera, es la apelación al azar que, a través de su formulación aritmética por intermedio del dado, permite expresarla en términos discretos.

Por otra parte, se desprende de lo dicho que el azar como atajo sustitutivo de destrezas que no son pasibles de representación digital, se halla en correspondencia con el tipo de juegos que hemos denominado “de participación exterior representativa”. En efecto, en aquellos entornos que permiten que el jugador actúe directamente sobre el dispositivo, como en el juego de ajedrez, el azar no puede ocupar aquel lugar por una sencilla razón: que el jugador pueda actuar directamente sobre el tablero significa que su destreza es pasible de ser realizada en el dispositivo en cuestión y, por lo tanto, que no es necesario que se la represente (del mismo modo que no es necesario representar al jugador). Ello así, porque entre un alfil blanco y uno negro no puede existir ninguna diferencia en su aptitud para hacer efectiva su capacidad de fuego. Ella ya está inscrita en su propia naturaleza por la propia configuración del juego. En este sentido, el ajedrez no es –a diferencia del

T.E.G.– un juego que intente emular una guerra, sino sólo uno de sus aspectos: la capacidad estratégica de quien dirige un ejército. Por su parte, el T.E.G. comparte el doble estatuto de juego de participación exterior directa y representativa. El jugador puede intervenir directamente sobre el tablero cuando se trata de tomar decisiones estratégicas (reagrupando o ubicando ejércitos, según sea el caso), pero estos mismos ejércitos –fichas–, operan como representación suya en los momentos decisivos de las “batallas”: aquellos en los que interviene el azar a través del lanzamiento del dado.

Pero no es posible afirmar que el rol del azar sea siempre el de sustituir a otras destrezas. Ello sólo es cierto para el caso de juegos que se basan en entornos de tablero dotados de una topografía representacional. Sin embargo existen otros múltiples juegos, típicamente de azar, como los dados o la lotería, y otros que combinan el azar con destrezas estratégicas, como las barajas. Es evidente que aquí el azar constituye una “destreza” en sí misma. Caillois encuentra en ello una forma de emular al destino, señalando que en estos casos el jugador se enfrenta a él y cuenta con todo menos consigo mismo. Efectivamente, el azar constituye en estos ejemplos una destreza particular y nada de lo que pueda decirse acerca de su carácter representacional es algo que se resuelva en el entorno de juego propiamente dicho, sino en un área más vasta que es donde se incluyen las afirmaciones de Caillois: el espíritu del azar en relación con la formación social en donde éste, asimilable a las condiciones sociales de origen, se contrapone al espíritu de competencia, asimilable a la ley y el igualitarismo en las sociedades modernas. Pero aquí estamos ya en la sociología del juego y, de seguir por esta vía, abandonaríamos la pregunta por la representación para adentrarnos en la cuestión de *las representaciones*.

f) Los video-games

Si bien al inicio del presente trabajo señalamos la decisión de excluir del análisis aquellos entornos de juego determinados por las tecnologías multimediales, generalmente conocidos como video-games, en tanto su complejidad y multiplicidad exceden nuestras posibilidades de abordaje en esta instancia, consideramos pertinente dedicarles algunas líneas que acaso

puedan servir como guía para su ulterior estudio desde el punto de vista de sus estructuras inmanentes.

En principio, todo lo dicho acerca del juego como instancia representacional de una estructura de interacción, resulta también válido para los juegos de video. Sin embargo, nos interesa señalar aquí unos elementos distintivos:

- Muchos de estos juegos deben ser pensados en términos de una doble transposición, en particular, aquellos que consisten en la *emulación de entornos deportivos*. En efecto, si decimos que en los deportes tiene lugar una transposición de elementos del combate, en un juego de emulación deportivo se efectiviza una doble transposición del combate.

- Los juegos de video que emulan entornos deportivos o de combate involucran destrezas percepto-motrices, en los cuales la pantalla es asimilable al campo.

- Aquellos juegos que se caracterizan por su apelación a destrezas lógico-matemáticas, o que constituyen emulaciones de juegos que apelan a dichas destrezas, resultan asimilables en su estructura a los juegos de mesa y de tablero.

- Los juegos de rol soportados en las tecnologías multimediales requerirían de un análisis particularizado en el que habrían de destacarse las características particulares de la interacción entre los participantes en lo atinente a las mediaciones témporo-espaciales.

- Los entornos multimediales permiten asociar más eficazmente las destrezas lógico-matemáticas con las destrezas percepto-motrices; ello porque la pantalla, aun cuando resulta asimilable al campo, la mesa o el tablero, puede constituir una topografía dotada de movimiento y variabilidad.

VI. A modo de conclusión

A lo largo de este trabajo intentamos explorar la temática del juego desde un abordaje propio de las ciencias de la comunicación; esto es, atendiendo a las estructuras inmanentes de los diferentes entornos lúdicos, desde el punto de vista de la interacción que presuponen, y sus relaciones con la vida ordinaria, indagando en las operaciones del representar.

En un primer momento de este estudio, efectuamos un relevamiento propedéutico del juego a partir de diferentes teorías y disciplinas que se han ocupado del fenómeno, a fin de poder adentrarnos luego en una reflexión cuyos resultados sólo pueden interpretarse como un intento por establecer puntos de partida para análisis ulteriores respecto de las relaciones entre juego y vida social desde una dimensión representacional. De allí, la importancia de esbozar una taxonomía cuyo principio clasificatorio se ubique en el plano inmanente del juego entendido como estructura interaccional.

Es en este sentido que sostuvimos la necesidad de emprender una clasificación de los juegos partiendo de la presencia y características de una normatividad que organiza la práctica lúdica, dando lugar a diferentes entornos de interacción en los que subyacen formas analógicas y digitales (continuas y discretas) de representación. Señalamos que allí donde la regla llega a someter al juego, la transposición del no-juego que por medio del representar tiene lugar en él, involucra en esencia a las formas de la interacción social antes que a sus eventuales contenidos. Es por ello que todo juego reglado, independientemente de la tipología en la que deba ubicárselo, constituye antes que nada un sistema de relaciones de fuerza y/o de relaciones lógico-matemáticas.

De la desagregación analítica al interior de los juegos reglados, extrajimos conclusiones vinculadas con el diferente estatuto topológico que separa a los juegos de terreno y campo respecto de los juegos de mesa y tablero, así como en relación con los aspectos y modos del representar en unos y otros. Finalmente, emprendimos un análisis de ciertos juegos de tablero que nos llevó a considerar en ellos la funcionalidad particular del azar como estrategia representacional.

Quisiéramos señalar por último dos digresiones, cuya eventual importancia reside en la posibilidad de extender el análisis de los fenómenos lúdicos hacia otras direcciones que exceden ampliamente los propósitos del presente estudio. La primera de ellas implica retornar a la crítica que efectuáramos en su momento a la teoría matemática del juego. Si bien compartimos con ella el enfoque inmanente acerca del fenómeno, nuestras conclusiones nos apartan de un modo radical de tal perspectiva. En efecto, la teoría del juego puede ser pensada, en relación con su objeto, del mismo modo en que para nosotros

cabe pensar la relación existente entre lo real y aquellos juegos que lo representan digitalmente: en ambos casos, tiene lugar un achatamiento del espesor del continuum de la praxis. Por extensión, similar efecto distorsivo puede ser indagado en todo otro intento de representación digital acerca de un fenómeno analógico.

La segunda digresión nos devuelve a la consideración del fenómeno de la *mimicry* en vinculación con el juego. De acuerdo con nuestras reflexiones, los juegos de tablero que comportan topografías representacionales, es decir, aquellos que clasificamos como de participación externa representativa, alcanzan una forma abstracta acabada que los aleja de las configuraciones en las que la regla no tiene lugar –los juegos de vértigo– o se presenta de modo insuficiente como para constituir una estructura estable de relaciones –los juegos de imitación–. Sin embargo, es posible pensar que en los juegos de tablero de topografía representacional tiene lugar una reactualización de aquella *mimicry* primigenia. En efecto, jugar a la oca o al T.E.G. es adentrarse en un “como sí” del cual parecía que nos habíamos apartado definitivamente al ingresar en los deportes y los juegos de mesa. Por cierto que nada queda en estas formas “imitativas” de aquellas otras en las que lo real parecía desbordar al juego mismo; no obstante ello, aun por la vía de la abstracción más elaborada que pretendía separarse radicalmente de lo real, el espíritu del juego parecería reencontrarse, sugestivamente, con aquella originaria tendencia hacia la mimesis. Acaso, como dice Caillois, por “la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que la suscita” (37).

Notas

- (1) Huizinga, Johan, *Homo ludens*, cap. I, 1990, Madrid, Alianza.
- (2) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, cap. V., “Por una sociología a partir de los juegos”, 1986, México, FCE.
- (3) Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, “Forma, sustancia y diferencia”, 1988, Carlos Lohlé; Bateson, Gregory y

Bateson, M. Catherine, "La estructura de la contextura", en *El temor de los ángeles*, 1989, Barcelona, Gedisa.

- (4) Huizinga, Johan, *Homo ludens* cit.
- (5) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, cap. V., "Por una sociología a partir de los juegos", 1986, México, FCE., ps. 106 y 107.
- (6) Piaget, Jean, *Seis estudios de psicología*, 1981, Seix Barral, ps. 39 y 40.
- (7) Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, 1957, México, FCE.
- (8) Freud, Sigmund, *Obras completas*, tomo II, "El poeta y los sueños diurnos", 1981, Ed, Ballesteros, ps. 1343/1348.
- (9) Freud, Sigmund, *Obras completas*, t. III, "Más allá del principio del placer", ps. 2512/2515.
- (10) Hornstein, Luis, *Introducción al psicoanálisis*, 1983, Trieb, p. 158.
- (11) Freud, Sigmund, *Obras completas*, "El poeta y los sueños diurnos" cit..
- (12) Freud, Sigmund, *Obras completas*, "El poeta y los sueños diurnos" cit..
- (13) Gay, Peter, *Freud, una vida de nuestro tiempo*, 1989, Paidós, p. 448.
- (14) Freud, Sigmund, *Obras completas*, "Más allá del principio del placer" cit.
- (15) Fleischer, Deborah, "A propósito del juego compulsivo. La fascinación de adquirir de golpe", ponencia presentada en la jornada "Alcances y actualidad del concepto de compulsión. Su relación con las adicciones", 28 de octubre de 2006, Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, publicado en diario Página/12 del 2/11/2006.
- (16) Freud, Sigmund, *Obras completas*, "Más allá del principio del placer" cit.
- (17) Winnicott, D. W., *Realidad y juego*, 1986, Barcelona, Gedisa, p. 72.
- (18) Winnicott, D. W., op. cit., p. 77.
- (19) Winkin, Yves, "La universidad invisible", en *La nueva comunicación*, 1984, Barcelona, Kairós.

- (20) Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, "Forma, sustancia y diferencia" cit.
- (21) Goffman, Erving, *Interaction ritual*, citado por Winkin, Yves, en "La universidad invisible", op. cit., p. 105.
- (22) Winkin, Yves, "La universidad invisible", op. cit., p. 95.
- (23) Mead, Herbert, *Mind, self and society*, citado por Winkin, Yves, en "La universidad invisible", op. cit., p. 100.
- (24) Giddens, A., *Las nuevas reglas del método sociológico*, 1987, Amorrortu.
- (25) Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, 2001, Barcelona, Gedisa.
- (26) Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, op. cit., p. 355 y ss.
- (27) Neumann, John von y Morgentern, Oskar, *Theory of games and economic behavior*, 1980, Princeton, The University Press.
- (28) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, op. cit., complementos II.2, "Análisis matemáticos", ps. 284/286.
- (29) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, op. cit., p. 289.
- (30) Wittgenstein, Ludwig, *Investigaciones filosóficas*, 1999, Barcelona, Altaya, parágr. 66 y 67.
- (31) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, op. cit., cap. II, "Clasificación de los juegos", p. 39.
- (32) Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, "Forma, sustancia y diferencia", op. cit., p. 479.
- (33) Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, "Una teoría del juego y la fantasía", 1976, Carlos Lohlé, p. 207.
- (34) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, op. cit., cap. VII, "El simulacro y el vértigo", ps. 137 y ss.
- (35) Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, op. cit., "Una teoría del juego y la fantasía".
- (36) Bourdieu, Pierre y Wacquant, Loïc, *Respuestas. Por una antropología reflexiva*, "La lógica de los campos", 1995, México, Grijalbo.

- (37) Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, op. cit., cap. II, "Clasificación de los juegos", p. 52.

Bibliografía

- Bateson, Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, "Forma, sustancia y diferencia", 1988, Carlos Lohlé.
- Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, "Una teoría del juego y la fantasía", 1976, Carlos Lohlé.
- Bateson, Gregory y Bateson, M. Catherine, "La estructura de la contextura", en *El temor de los ángeles*, 1989, Barcelona, Gedisa.
- Bourdieu, Pierre y Wacquant, Loïc, *Respuestas. Por una antropología reflexiva*, "La lógica de los campos", 1995, México, Grijalbo.
- Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, 1986, México, FCE.
- Fleischer, Deborah, "A propósito del juego compulsivo. La fascinación de adquirir de golpe", ponencia presentada en la jornada "Alcances y actualidad del concepto de compulsión. Su relación con las adicciones", 28 de octubre de 2006, Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, publicado en diario Página/12 del 2/11/2006.
- Ford, Aníbal, "El alma está en orsaí (offside) che bandoneón. El deporte como proveedor de metáforas existenciales", XXIX. Deutscher Romanistentag. Europa und die romanische Welt, Saarbrücken, Alemania, 25 al 29 de septiembre de 2005, sin publicar.
- Freud, Sigmund, *Obras completas*, "El poeta y los sueños diurnos", año, ciudad, editorial.
- Freud, Sigmund, *Obras completas*, "Más allá del principio del placer", año, ciudad, editorial.
- Gay, Peter, *Freud, una vida de nuestro tiempo*, 1989, Paidós.
- Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, 2001, Barcelona, Gedisa.
- Giddens, A., *Las nuevas reglas del método sociológico*, 1987, Amorrortu.
- Holzapfel, Cristóbal, *Crítica de la razón lúdica*, 2003, Madrid, Trotta.

- Hornstein, Luis, *Introducción al psicoanálisis*, 1983, Trieb.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, 1990, Madrid, Alianza.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, 1957, México, FCE.
- Montenegro, Gonzalo, "El juego ideal en la filosofía de Gilles Deleuze", Informe de seminario, diciembre de 2003, Santiago de Chile, Universidad de Chile.
- Neumann, John von y Morgenstern, Oskar, *Theory of games and economic behavior*, 1980, Princeton, The University Press.
- Piaget, Jean, *Seis estudios de psicología*, 1981, Seix Barral.
- Winkin, Yves, "La universidad invisible", en *La nueva comunicación*, 1984, Barcelona, Kairós.
- Winnicott, D. W., *Realidad y juego*, 1986, Barcelona, Gedisa.
- Wittgenstein, Ludwig, *Investigaciones filosóficas*, 1999, Barcelona, Altaya.
- www.plataforma.uchile.cl
- www.rinconmatematico.com

Sánchez, Gustavo Adolfo

Interacción y representación en el juego : un análisis inmanente - 1a ed. - Buenos Aires : Universidad de Buenos Aires, 2007.
Internet.

ISBN 978-950-29-1031-4

1. Psicología. I. Título
CDD 150

Fecha de catalogación: 22/11/2007

Esta obra se encuentra protegida por derechos de autor (Copyright) a nombre de Gustavo Adolfo Sánchez (2007) y se distribuye bajo licencia Creative Commons atribución No Comercial / Sin Derivadas 2.5.

Se autoriza su copia y distribución sin fines comerciales, sin modificaciones y citando fuentes.
Para más información ver aquí: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>