

PILOTEAR OCIOSAMENTE NAVIOS DE ORDEN A TRAVÉS DEL CAOS

Los Juegos y El Jugar Como Portadores y Productores de Significado

Debate o discusión en teoría social

GT 23: Sociología del deporte, ocio y tiempo libre.

Ponente: Maicol Mauricio Ruiz.

Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Profesor Asistente en el Programa Licenciatura en Etnoeducación y Desarrollo Comunitario Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia), Estudiante Doctorado en Ciencias Sociales Universidad Nacional de General Sarmiento- Instituto de Desarrollo Económico y Social (Argentina) E-mail: Vientocosmico3@gmail.com

Resumen:

Los juegos son objetos vinculares atractores, que portan significados y sentidos sociales ideologizados a través de sus reglas explícitas o implícitas. A través de ellos las estructuras de orden dominantes se exponen a la acción sub-vertora del ocio para ser recreadas. Los agentes sociales que se atreven a jugar ponen en escena su reflexividad para acotar las interpretaciones posibles que pueden dar a las reglas para adecuar sus acciones a las situaciones específicas de interacción en las que juegan, contrastando, oponiendo y negociando dinámicamente sus propios repertorios con los códigos reguladores de los juegos en los que participan. La conjunción de estos dos procesos permite la emergencia creativa de nuevos significados sociales con alcances e intensidades variables.

Palabras claves: Juego, Jugar significado, reglas

A primera vista pareciera fácil saber cuándo alguien está jugando, sobre todo cuando ese alguien comparte con nosotros los mismos repertorios culturales, sin embargo, lo que no se nos hace tan fácil de comprender es ¿a qué está jugando?. Más allá del entramado de imágenes, movimientos e interacciones que objetivamente podamos percibir en la práctica de un juego y que frecuentemente utilizamos para asignarle un nombre distintivo, esta da lugar a situaciones de interacción que articulan de maneras siempre novedosas a sus participantes con la sociedad en la que están jugando y viceversa. Estas situaciones operan como espacios vinculares legitimados que dotan al juego y el jugar de sentidos y significados que no son tan evidentes.

Para develar esos sentidos y significados que subyacen al juego y el jugar en situaciones específicas es necesario introducirse en ellas y sumergirse en las atmósferas de las que emergen. La presente ponencia tratará de dar cuenta de una manera posible para hacerlo.

1. A qué Llamamos Juego?

Cotidianamente decimos que alguien juega, cuando no se toma las cosas en serio, es decir, que no orienta su atención hacia las cosas importantes de la vida de acuerdo a los valores imperantes en su sociedad, ese tipo de cosas que no dan espera y a las cuales uno está obligado a responder, en algunas será sobrevivir o asegurarse que quienes dependan de nosotros puedan hacerlo, en otras conseguir dinero o trascender la rueda del samsara. El que juega tiene otras prioridades, habita en el reino del ocio, una dimensión caótica en la que fluyen todas las probabilidades de orden y por tanto, un lugar que nos a-trae hacia estados o situaciones inciertas, que carece de significación y utilidad precisa.

Los juegos por su parte son expresiones de orden específico a través de las cuales una cultura expresa sus valores, creencias, esperanzas y relaciones de dominio. Lo curioso es que los juegos a pesar de los ordenamientos que les estructuran, son también portales de libre vinculación personal al ocio.

Esta paradójica condición hace que al jugar entremos en mundos ficcionales autorregulados, en los que representamos o simulamos existencias posibles dis-trayéndonos de las labores reproductoras del mundo de la vida cotidiana, para producir versiones de él que nos di-viertan a partir de “convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación” (Callois, 1997, pg 37).

A través de los juegos los seres humanos podemos re-crear, acopiar y manipular repertorios simbólicos diversos que enlazan referentes con significantes específicos. Esto sucede en un marco de autonomía productiva con respecto a las relaciones de dominación imperantes, razón por la cual sus productos bien pueden reproducir, afirmar o resistir los valores que las sustentan.

Comprender el juego como un proceso simbólico nos permite reconocerle como un espacio vincular en el que se articulan los juegos instituidos socioculturalmente para irrumpir en el ocio, con el jugar de los agentes que se atreven a jugarlos. Una articulación singular que nos permite interpretar, comunicar y entendernos en un marco de autonomía productiva que trasciende la necesidad.

La articulación propiciada por el juego nos abre la posibilidad de complejizar reflexivamente nuestra existencia social a través de acciones re-creadoras que a-traen, cautivan y movilizan nuestra capacidad de agencia hacia la búsqueda de otras posibilidades de existencia, propiciando de manera ficcional la sub-versión y el fisuramiento de los significados y sentidos producidos por la centralidad de lo socialmente instituido.

2. Qué hay Detrás de un Juego?

Si el juego es un espacio vincular, los juegos son objetos vinculares que ponen en contacto sistemas simbólicos supraindividuales de ordenamiento social con agentes que se exponen a ellos en condiciones extra-ordinarias.

Las reglas que modulan la forma y contenido de los juegos objetivan los sistemas simbólicos de los que son portadores, proponiendo de manera velada las pretensiones ideológicas que aspiran a ser hegemónicas en un espacio social específico.

Según el Uruguayo Gonzalo Frasca (2001, pg 46-50), las reglas de un juego especifican su orientación ideológica en cuanto establecen el tipo de objetos o personajes que son puestos en escena y las maneras en que estos deben presentarse, lo cual promueve o desincentiva comportamientos. Estas reglas también definen la libertad de maniobra con la que puede contar un jugador en relación con los demás y con el entorno, lo cual a su vez permite regular qué tanta indeterminación admite un juego. Finalmente a través de la legitimación de ciertos propósitos específicos como los deseables de alcanzar, las reglas proponen principios de moralidad que permiten juzgar las acciones de juego.

Las reglas de un juego sitúan contextualizada y pragmáticamente los capitales dispersos en diferentes sistemas simbólicos y pretende delimitar el horizonte de las acciones de juego probables y de lo que tiene posibilidad de ser puesto en juego. De manera implícita o explícita estas reglas buscan popularizarse y construir tradiciones que permitan la perpetuación de sistemas de valor y modos de relación social más allá de la finitud de las partidas y el interés de los jugadores.

La complejidad que supone una trama de este tipo implica que la codificación y consecuente ideologización de un juego se da en diferentes niveles que les posicionan valorativamente y prescriben derroteros para su realización estética, lógica, moral y matricial (Frasca. 200, pg 50). A continuación detallaremos cómo se ideologiza un juego en cada uno de estos niveles.

2.1 Ideologización Estética de un Juego

El primer nivel de ideologización de un juego corresponde a su componente más evidente, el estético, ese que nos permite reconocer a un golpe de vista qué se juega a partir de identificar quiénes y cómo están jugando (cuándo, dónde, con quién, con qué). En este nivel es posible reconocer como cada juego dispone de guiones, descripciones y escenarios instituidos que acotan las características de los personajes, referentes, entornos y transiciones involucradas en él, de acuerdo a consideraciones étnicas, de género, etáreas, de clase y en algunos casos incluso de presunción de humanidad.

Las combinaciones posibles entre estos elementos característicos pueden dar énfasis a comportamientos individuales o colectivos, lo mismo que a formas de relacionamiento asimétricas, cooperativas, de subordinación o complementariedad entre otras. Los cambios en alguna de estas características o en las relaciones existentes entre ellas puede transformar un juego hasta hacerlo irreconocible o dar lugar a variantes del mismo.

De esta manera la adición, sustracción, sustitución o transposición de componentes da lugar a repertorios de juego identificables en su singularidad y su familiaridad, como ocurre con el balompié, el cual, a partir de la relación hombre-balón-pie, permite constituir toda una colección de juegos a partir de la adición de componentes (la mano en el *foot-ball* americano), la conmutación (balón-mano), la transposición (micro-fútbol) o la sustitución (mujer-balón-pie, para el fútbol femenino).

Las reglamentación estética nos permiten establecer las lógicas de orden que hacen razonable agrupar paradigmáticamente ciertos juegos en colecciones de acuerdo a los componentes que agrupan (juegos motores, juegos de pelota, juegos de imaginación, etc.).

Las reglas estéticas son también reglas narrativas ya que a través de ellas los contenidos de un juego son vinculados entre sí, bien para re-presentar órdenes de relación existentes o para simular órdenes probables.

En tanto narrativas re-presentacionales, los juegos expresan sus componentes como analogías de los significantes ordinarios de relación social, como por ejemplo cuando desde el ajedrez pretendemos expresar el fenómeno de la guerra.

Este tipo de narrativas prescriben de antemano unas actitudes a partir de las cuales los interesados en jugar deben disponerse para interactuar eficazmente en la realidad re-presentada (atacar, defender, armar, apostar), un repertorio que les permite integrar las acciones individuales a estéticas, lógicas y propósitos sociales (alcanzar la victoria, encontrar un tesoro, liberar compañeros, proteger algo, etc) y excluir aquellas consideradas como indeseables o ajenas (como el juego sucio).

En los juegos con narrativas re-presentacionales las acciones que desarrolla un jugador u otro en un contexto específico se hacen predecibles de manera global, por ello su potencial productivo se asienta en el virtuosismo a través del cual un jugador logra maximizar las posibilidades de la actitud asociada al rol que representa, desarrollando un estilo de juego propio.

Las narrativas simuladoras según Frasca (2007) buscan modelar un sistema a través de un sistema diferente, que mantiene (para alguien) no sólo ciertas características representativas del objeto simulado sino que también incluye un modelo de su comportamiento. Este modelo reacciona a ciertos estímulos de acuerdo a un conjunto de condiciones, lo cual le permite generar signos a partir de los cuales los jugadores pueden establecer nexos abiertos consigo mismos, con los demás y con el entorno según su interés, de ahí que las narrativas simuladoras puedan obedecer a referentes plurales de moralidad.

Al metaforizar sistemas de orden existente, este se convierte en una excusa para invocar y explorar significados y significantes probables que en la realidad reconocida como existente no se asocian de manera directa con el referente en cuestión. La simulación permite que los jugadores trasciendan las experiencias previas como fuente de comprensión y se arriesguen a deambular de la mano de la imaginación por los laberintos caóticos de lo extraño, en los que ninguna distinción ha sido realizada,

para urdir en ellos ordenamientos posibles. Este es el caso de los juegos de rol, a partir de los cuales los involucrados experimentan diferentes posibilidades de relación con otros, desde modelos comportamentales que no corresponden con los vividos cotidianamente, o no son escenificados en los entornos usuales.

Los juegos de simulación demandan del jugador que se ponga en el lugar de otro y trate de interpretarlo imaginativamente de una manera veraz. La veracidad de su actuación en este caso radica en la capacidad de asumir dinámicamente las consecuencias de sus actos y decisiones, lo que le implica adecuar sus comportamientos a los nexos emergentes que se van estableciendo entre referentes, sujetos y entornos mientras explora un espacio de realidades aún no realizadas pero probables.

En estos juegos un jugador no sería simplemente, un defensa, o un apostador, sería Ronaldiño, una mamá, Moctezuma o la hija tigre, obligado a enfrentar situaciones novedosas con recursos limitados. La veracidad aquí tendría que ver más con la autenticidad interpretativa y relacional que se genere, antes que con la semejanza de lo interpretado o las relaciones establecidas con lo conocido, de ahí que las posibilidades de predecir las acciones propias o ajenas se hagan más difusas, en tanto comprometen la subjetividad del jugador y sus posibilidades para intuir los sentidos profundos de lo que somos, mas que seguir repertorios preestablecidos.

En síntesis podemos decir que mientras la re-presentación es re-constructora de significados y significantes sociales, la simulación es proyectiva de los mismos, trata de intuirlos entre el difuso horizonte de lo probable.

2.2 Ideologización Lógica de un Juego

El segundo nivel de ideologización de un juego es el que incumbe con su lógica interna. En este nivel se instituyen las reglas de manipulación que orientan al jugador sobre lo que hay que hacer para producir un cambio en una condición o situación. Las reglas de manipulación establecen cómo se manejan los insumos para obtener cambios en una situación, cómo se acumulan esos cambios y finalmente cómo esos acumulados permiten al jugador liberarse de una condición o situación y asumir otra.

Estas reglas definen los modos de producción de posibilidades en relación con el registro narrativo en el que se presenta un juego. Hablamos aquí de dos modos de penetrar el mundo del ocio y asumir la incertidumbre que subyace en cada juego: Los dispositivos y los agenciamientos.

Los juegos planteados como dispositivo ordenan sus componentes como mecanismos que tratan de fijar las acciones de los jugadores a unas secuencias temporales específicas de obligatorio cumplimiento para producir algo que el juego tiene previsto de antemano.

En el caso de los agenciamientos de juego, sus componentes son distribuidos en un espacio delimitado como escenario de posibilidad que desafía la capacidad de agencia de los jugadores para co-producir el juego a través de sus intervenciones en los componentes que le constituyen, lo que les implica establecer equilibrios dinámicos e inestables con otros jugadores, consigo mismo y con el entorno.

Las reglas de manipulación permiten establecer los alcances, posibilidades y limitaciones objetivas de un juego en relación con las actitudes socialmente pautadas que expresa y los modos de relacionamiento que legitima en el marco de un ordenamiento colectivo. En consecuencia afectan las maneras en las que un jugador puede asumir un rol y las relaciones que construye en el campo de juego para posicionarse respecto a una partida y en aras de establecer un sistema subjetivo de planificación que le permita reivindicar derechos, asumir obligación y construir expectativas que le animen a atreverse a jugar.

Roles, estatus y relaciones pueden ser usados de diferentes maneras, sin embargo, están regulados por dos modos de jugar: una de libre improvisación, alegría y despreocupada plenitud que Callois (pg 41-42) denomina *Paidia* y otra convencional, disciplinante y formalista que exige mayor esfuerzo,

paciencia, habilidad o ingenio para superar dificultades arbitrariamente convenidas al que el mismo autor denomina *Ludus*.

Paidia implica un tipo de juego en el que el despliegue de actividad mental o física no tiene un objetivo de utilidad inmediata, o no tiene un objetivo definido y su única razón de ser es experimentar el placer de jugar por jugar.

Paidia supone un modo de razonamiento abierto que no reconoce principio (*arké*) ni finalidad (*telos*), y por tanto transcurre sin plan ni rumbo predeterminado por un campo en el que todas las zonas de juego pueden ser especiales. Los juegos paidicos estarían débilmente reglados por regularidades que enfatizan más en el cómo jugar que en el cómo ganar, lo cual aumenta su nivel de incertidumbre.

Paidia prima en los juegos de simulación, en los que se opera con una lógica difusa, la cual es empleada para procesar datos inciertos. Esta lógica reconoce que un elemento puede tener infinitas gradaciones entre verdadero y falso, de tal manera que lo que se busca no es tanto la verdad de una proposición, en este caso ¿quién gana o quién pierde en un juego?, sino la veracidad de la misma, lo que en nuestro caso se podría traducir como ¿qué ganancias o pérdidas voy obteniendo al jugar?

Ludus por su parte es el opuesto complementario de *paidia*. Este modo administra de una manera más clara el flujo de juego, de tal forma que sea más fácil saber cuándo empieza y cuando acaba una partida, cuando esta se gana o se pierde e incluso qué se gana y qué se pierde.

Ludus prima en los juegos de re-presentación, en los cuales de principio a fin se mantienen los roles, estatus y relaciones pactadas, de tal forma que no genera signos nuevos sino que estos se someten a una secuencia orientada a una finalidad pre-establecida, de tal forma que las reglas de manipulación se vuelvan importantes ya no para prever situaciones posibles, como en *paidia*, sino para esclarecer y arbitrar lo que acontece o lo acontecido de acuerdo con su apego a la secuencia establecida para lograr un objetivo.

La lógica que prima en estas maneras de jugar es la lógica aristotélica que reconoce opuestos absolutos como verdadero o falso, otorgando a los propósitos un papel fundamental en cuanto reveladores de algún principio moral en el que se pretende enculturar o aculturar a los jugadores.

Pese a que en apariencia *paidia* y *ludus* son modos de jugar antagónicos, realmente son complementarios, pero lo que los hace más interesantes es que como señala Frasca (2001), no son fácilmente diferenciables para un observador externo, principalmente en el caso de los juegos no institucionalizados (con escenarios y tiempos de juego formalmente establecidos y arbitrados).

2.3 Ideologización Moral de un Juego

El tercer nivel de ideologización de un juego es el moral. En este nivel es dónde aparecen las reglas objetivo o de propósito, que establecen lo que se pone en juego en un juego? y en consecuencia determina lo que este debe producir. Implícitamente estas reglas constituyen un baremo moral que permite valorar las acciones de juego y jerarquizarlas como buenas, regulares o malas en relación con su contribución al logro del objetivo propuesto.

Estas reglas operan como fuentes del orden colectivo, ellas estipulan la validez de ciertas maneras de simbolizar, representar o disponer los capitales socialmente construidos y definen la moralidad de ciertos comportamientos y propósitos productivos que cada juego presenta como legítimos de alcanzar en detrimento de otros (dinero, salud, amigos, etc).

Al apropiarse e incorporar estas reglas, los jugadores pueden comprender mejor cual es el sentido de que un juego reclame de ellos ciertas las actitudes sociales en relación con los personajes que encarnen y las redes de significación en las que se insertan a través de ellos, lo que les permite dimensionar mejor el campo en el que su virtuosismo interpretativo podrá ser reconocido como válido y en consecuencia, administrar mejor los recursos de los que disponen.

Las regulaciones establecidas en este nivel son las que nos permiten evidenciar la consonancia que tienen los juegos con la sociedad a la que pertenecen, al ilustrar a través de los objetivos que privilegia o margina, los valores que son legitimados por ella como ordenadores de las relaciones sociales. Para Callois (pg 43-64) los juegos pueden agruparse en cuatro grandes categorías en relación con lo que es puesto en juego: *Agon* (competencia), *Alea* (suerte), *mimicry* (simulacro) e *ilinux* (vértigo)

En el caso de los juegos significados desde el *Agon*, se reclama de los jugadores voluntad de vencer con base en sus propios méritos, para lo cual se requiere responsabilidad personal, esfuerzo y empeño, en un marco que promueve la igualdad de oportunidades para competir.

Para los juegos significados desde *alea*, se reclama de los jugadores el abandono de toda esperanza en sus propios méritos y el abandono al destino, a la arbitrariedad del día a día, esperando todo del azar, aboliendo las superioridades naturales o adquiridas para poner a cada cual en condiciones de igualdad absoluta de condiciones ante el ciego veredicto de la suerte, lo cual requiere además una gran tolerancia a la incertidumbre y capacidad especulativa.

Los juegos signados por *Mimicry* exigen del jugador creer, hacer creer y hacerse creer, disimular el personaje social que se es y liberarse a través de la interpretación de otro que le permite ser parte de un mundo alternativo, en este sentido busca el enmascaramiento que nos permita evadirnos del mundo haciéndonos otros.

Finalmente los juegos signados por *Ilinux* exigen a los jugadores disposición para el trance, el aturdimiento, el pánico, el éxtasis y en general la búsqueda de los límites articuladores de la relación con uno mismo y con el mundo, la ruptura con la tiranía de la propia percepción y la desorientación de la conciencia.

A pesar de demandar de los jugadores actitudes aparentemente opuestas, los juegos de competencia y azar ponen en juego los mismos principios de jerarquización social, sólo que interpretados desde perspectivas complementarias: la individualidad y la igualdad (Dumond, 1987) de los seres humanos. Para lograr este posicionamiento, los juegos agonísticos como los de azar crean condiciones artificiales de carácter político que pretenden garantizar que esos dos principios y no otros guíen las acciones de juego

Con los juegos de simulacro y vértigo sucede algo semejante ya que ambos ponen en juego principios de jerarquización basados en el holismo y la desigualdad (Dumond, 1987), a partir de ellos estos dos tipos de juego se plantean de manera ficcionada, caminos para interrogar y poner en jaque los atributos que nos singularizan.

Como componentes de un sistema, tanto *ilinux*, como *alea*, *agon* y *mimicry* se relacionan para generar significaciones diversas, no obstante, Callois (60-65) distingue “conjunciones prohibidas” en tanto se neutralizan y corrompen mutuamente como es el caso del vértigo y la competición o del simulacro y la suerte; “conjunciones contingentes” que admiten alianzas temporales como es el caso de suerte y vértigo o de competencia y simulacro, y “conjunciones fundamentales” como son competencia con suerte y simulacro con vértigo.

Estas últimas conjunciones son consideradas como fundamentales en tanto hacen posible la institucionalización de sociedades. En el primer caso sociedades de contabilidad en las que la cohesión social proviene de un compromiso por preservar la herencia y la capacidad como únicas fuentes de diferenciación entre las personas. En el segundo, sociedades de la confusión en las que la intensidad y la sensación de ser en otros y con otros producida por el éxtasis y la pantomima aseguran la cohesión de la vida colectiva.

2.4 Ideologización Matricial de un Juego

El cuarto nivel de reglamentación ideológica corresponde al matricial, que subordina a todos los anteriores en tanto generador meta-reglas que regulan a las demás de manera transversal, como una

especie de constitución a partir de la cual se legisla, se ejecuta y se juzga. A través de ellas se enuncia qué reglas vigentes pueden o no pueden ser modificadas y cómo, de tal forma que se haga posible la inserción o supresión de un juego, la generación de versiones modificadas del mismo o incluso los principios de jerarquización legitimados en un campo de juego.

En este último sentido, las meta-reglas pueden eventualmente otorgarle a los jugadores la posibilidad de cuestionar el modelo implícito en el juego, ajustando las interpretaciones posibles que pueden dar a sus reglamentaciones, a las situaciones específicas de interacción en las se escenifica. De esta forma los jugadores contrastan, oponen y negocian dinámicamente sus propios repertorios con los códigos reguladores de los juegos en los que participan.

Este tipo de reglas puede ser identificada en juegos como “Pincé”, descrito por Raga (2002), el cual aparece como un producto del dialogo y la negociación cultural entre niños en situación de desplazamiento forzado por la violencia procedentes de diferentes regiones de Colombia, que no sólo integra en su guión diferentes variaciones regionales del conocido juego de la rayuela, sino que admite variaciones adicionales dependiendo la procedencia de quienes lo juegue, lo que hace del “Pincé” un juego mutante.

3. Jugar: Un Encuentro de Mundos

Si los significados socioculturales asociados a un juego son los responsables de proveer legitimidad y valor a su práctica, no estamos tratando con un objeto vincular inocente, sino con un portador de discursos ideológicos con la pretensión de dominar la productividad de las incursiones que a través de él realizan los jugadores al caótico reino del ocio.

Sin embargo la articulación entre los diferentes niveles de ideologización no debe entenderse de manera rígida ya que si bien dan cuenta del espacio social dentro de la cual se organizan las situaciones de juego, su carácter sistémico y semiótico hace que sean universos en evolución, en los que postular estructuras no quiere decir postular inmovilidades, sino intentar individualizar mecanismos estructurales de cambio (ECO. 1994, pg 189)

Al respecto Velásquez (1995, pg 76) plantea que “cada juego constituye un sub-universo de signos particular, en el que es posible que se entiendan los jugadores que participan en él.” En este sentido podemos entender el juego como un objeto vincular ideologizado que opera como un atractor de signos y trayectorias de juego, en torno al cual orbitan los significados producidos y re-producidos a través del jugar, preservando sus patrones básicos de producción autorregulada de di-versión.

Al jugar un juego situamos, contextualizada y pragmáticamente el conocimiento social disperso en sistemas semióticos que plantean estados iniciales que parametrizan la interacción entre agentes y entorno, son incapaces de definir plenamente las situaciones que propicia, ya que estas no se reproducen exactamente en cada ocasión, de forma tal que cada juego puede producir significaciones diferentes cada vez que se juega, incluso si es jugado por las mismas personas.

Al respecto Berg señala que

“jugar es tan dramático y tan divertido en parte porque nos muestra que el sentido de cualquier objeto no está bien definido ni es definitivo. Contiene una cierta ambigüedad, incertidumbre y capricho, y está sujeto a cambios debido a la acción social. Esto hace que jugar, y la vida en general, sea emocionante”

Los parámetros iniciales de interacción propuestos por un juego ejercen simultáneamente efectos limitantes y habilitantes sobre los involucrados en los mismos, manera que la variabilidad en las transformaciones internas y externas probables de un juego si bien pueden ser predecibles en términos

generales, no lo son en términos específicos ya que dependen de las trayectorias de juego que, en uso de su reflexividad y su capacidad de agencia, despliegan quienes se atreven a jugarlos.

Desde la perspectiva del jugador un juego es una experiencia situada e interpretable que le permite ampliar sus maneras de sentir, pensar y actuar interactuando reflexivamente con otros agentes y objetos envueltos en circunstancias sociales en condiciones extraordinarias. Cuando juega, el jugador es atraído hacia el espacio social que ha sido pautado estéticamente, lógicamente, moral y matricialmente, pero en el que no sabe exactamente que buscar.

Ante esta situación abierta, el jugador responde haciendo acopio de los recursos que su trayectoria vital le ha permitido capitalizar y que reflexivamente considera que pueden ser apropiados para la ocasión y esboza con ellos estrategias de juego, lo cual le implica como plantea Andacht (2001, pg 44) “analizar el diseño del otro, lo que el otro propone con sus signos”

El análisis reflexivo del jugador opone sus juicios semióticos a los sistemas de referencia social propuestos por un juego, de esta forma logra hacerse una idea de las bondades, contradicciones, limitaciones y oportunidades desde las que se expone a una situación inicial abierta que si bien admite muy diversas respuestas, no está diseñada para aceptar una única respuesta como correcta (Waldenfels, 2013).

Las acciones que despliega el jugador a partir del análisis reflexivo que realiza le permiten replantear su disposición inicial hacia el juego propuesto y elaborar juicios fácticos o sintéticos en los que convergen querer, desear, deber y poder a través de los cuales expresar el concurso o colisión de sus necesidades e inclinaciones subjetivas con las normas sociales o intersubjetivas y las circunstancias objetivas de juego. De esta manera el jugador expresa su particularidad sin dejarse sacar de la órbita de significación instituida por el juego que juega. Los juicios sintéticos realizados por el jugador comprometen su confianza en sus posibilidades de agencia y la voluntariedad de su participación en las acciones de juego, permitiéndole trazar trayectorias, establecer arreglos y alcanzar figuraciones que singularicen su práctica de juego.

En el jugar, las trayectorias de vida de los agentes se entrecruzan interpretativa y activamente en las órbitas significantes planteadas por los juegos originando trayectorias de juego que, como bucles, exploran creativamente y erráticamente el campo caótico que se extiende a su alrededor. En esta perspectiva los significados construidos a través del jugar son relativos a los significados que portan los juegos, los primeros sacan todo el provecho posible de los campos de juego instituidos por las reglas de los segundos, entendiendo que estas son incapaces de regular su aplicación automática a todas las situaciones posibles, lo que hace de los campos que configuran espacios de acción abiertos, escenarios en los que eventualmente se pueden superar los límites del orden modificando matricialmente sus fines, procedimientos o circunstancias.

Es a través de estas derivas a través del caos, piloteando ociosamente navíos de orden que el jugar nos permite reflexionar sobre los sistemas de referencia que soportan nuestra vida social y los diversos criterios de valorización desde los que nos vinculamos socialmente, inventando y tanteando formas divergentes para abrir las significaciones instituidas, al abanico de posibilidades que se extiende entre la producción y la re-producción social.

Referencias Bibliográficas

Andacht, Fernando (2001) *Un Camino Interdisciplinario Hacia la Comunicación: Medios Masivos y Semiótica*, Centro Editorial Javeriano. Bogotá.

Berg, Lars Eric. *Etapas de desarrollo del Juego En la Construcción de la Identidad Infantil: Una Contribución Teórica Interaccionista*. Universidad de Goteborg, Suecia. Recuperado el 8 de enero de 2013. Disponible en <http://primerainfancialac.org/docs/2/2.1-nociones-basicas-dllo->

[PI/2.1.3%20Juego%20y%20dillo%20psicosocial%20PI/Recursos%20adicionales/2.1.3%20Juego%20e%20identidad%20infantil%20Berg%202009.pdf](#)

Callois, Roger. (1997) Los Juegos y los Hombres, La Máscara y el Vértigo. Fondo de Cultura Económica. Colombia.

Dumond, Louis, (1987). Ensayos sobre el individualismo. Madrid, Alianza Editorial

Eco, Umberto. (1994) Signo, Editorial labor, S.A. Barcelona.

Frasca, Gonzalo. (2007) "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." Recuperado el 3 de diciembre de 2012, disponible en http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf

_____ (2001) Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Recuperado el 3 de diciembre de 2012 Disponible en <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Raga, Cristina, Líneas que Unen Vidas, Tesis de Grado no publicada. Programa de Ciencias del Deporte y la Recreación, Universidad Tecnológica de Pereira. 2.002

Waldenfels, Bernhard. Simbólica, Creatividad y Responsividad, Rasgos Fundamentales de una Fenomenología del Actuar. Recuperado el 20 de junio de 2013. Disponible en <http://www.icfes.gov.co/revistas/ideasval/iv105/index.html>

Velásquez Enrique y Otros,(1995) Preguntar la Escuela Serie Prevenir es Construir Futuro N° 5, Unidad Central de Prevención Integral Alcaldía mayor de Santa Fé de Bogotá.