

Dinámicas lúdicas y representación. Repensar al entorno de juego como escenario simbólico que habilita la emergencia de nuevas prácticas*

Emiliano Aldegani**

Universidad nacional de Mar del Plata

emilianoaldegani@gmail.com

ORCID: 0000-0002-4502-7843

Tipo de artículo: artículo de investigación

Recibido: 07/12/2022

Aprobado: 23/12/2022

Cómo citar: Aldegani, Emiliano, «Dinámicas lúdicas y representación. Repensar al entorno de juego como escenario simbólico que habilita la emergencia de nuevas prácticas», *Dialogía. Revista de Lingüística, Literatura y Cultura*, 16 (2022): 205-227.

DOI: <https://doi.org/10.51440/dialogia.16.9>



Este artículo está sujeto a una licencia «Creative Commons Reconocimiento-No Comercial» (CC-BY-NC).

* Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Investigación «El Umbral ontológico de la ficción lúdica. Aproximaciones al juego y su función en la cultura» enmarcado en el Grupo de Investigación en Filosofía de la historia, Epistemología y Semiótica del Instituto de Investigaciones sobre Sociedades, Territorios y Culturas (ISTeC) de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

** Emiliano Aldegani es director del Proyecto de Investigación «El umbral ontológico de la ficción lúdica. Aproximaciones al juego y su función en la cultura». También es Codirector del proyecto de Extensión Universitaria «El juego de mesa como dispositivo de socialización». Y es docente a cargo de la cátedra de Metafísica en la Universidad Nacional de Mar del Plata.

Resumen: El presente trabajo tiene como objetivo delimitar y clarificar la capacidad de los entornos de juego para subvertir aspectos generales del imaginario social. El carácter creativo del juego ha sido señalado en las reflexiones iniciales de Johan Huizinga. Este abordaje delimita una comprensión de lo lúdico entendido como una dimensión originaria de la cultura y de las prácticas sociales, pero requiere ser complementado en el marco de una conceptualización de las dinámicas institucionales y la estructura del campo histórico social. En tal sentido, la reflexión sobre el modo de hacer y representar promueve las prácticas lúdicas será considerada bajo el prisma de la filosofía de Cornelius Castoriadis y algunas herramientas de la semiótica holística de Yuri Lotman, con la finalidad de conceptualizar los elementos formales que hacen del entorno de juego un dispositivo apropiado para reabrir el marco de interacciones y dar lugar a la emergencia de formas diversas de simbolizar y modelizar la experiencia colectiva.

Palabras clave: Ficción lúdica, entorno de juego, prácticas sociales, Cornelius Castoriadis, Yuri Lotman

Ludic dynamics and representation. Rethinking of the game environment as symbolic scenery that enables the emergency of new practices

***Abstract:** The present paper has as objective to frame and make clear the outstanding character and capacity of the game and the game environments to subvert general aspects of the social imaginery. The creative character of game has been pointed out in the early reflections of Johan Huizinga. This approach frames a comprehension of the ludic understanding as an originary dimension of culture and social practices, but in an institutional dimension and the structure of the historic social field. In this sense, the reflection about the way of doing and to represent promotes the ludic practices that will be considered under the prism of the philosophy that Cornelius Castoriadis established and some tools of the holistic semiotic from Yuri Lotman, with the objective of conceptualize the formal elements that makes the environment of the game as a proper dispositive to reopen the frame of interactions and to give place to the juncture of different forms of symbolism and to model the collective experience.*

***Keywords:** Ludic dynamics, game environment, social practices, Cornelius Castoriadis, Yuri Lotman*

1. Introducción

Comenzar por explicar el título de este trabajo, puede ser una buena forma de incorporarse en el horizonte problemático en el que se proyecta, a la vez que permite surcar de un modo más o menos elegante la barrera entre la preparación o concepción previa de estas ideas, y su socialización y puesta en discusión.

2. Dinámicas lúdicas y representación.

Quizá lo más justo, o más atento al rigor conceptual, sería proponer una reflexión sostenida entre las dinámicas y la representación con tales. Pues, las dinámicas lúdicas, la ficción lúdica, y los espacios de juego o prácticas lúdicas, son en general un caso particular de dinámicas, de ficción, de espacios y de prácticas. Tal como observa Eugen Fink, desde una perspectiva fenoménica, no hay nada esencialmente distinto entre las dinámicas de juego y las dinámicas sociales¹. El juego, como tal, es tan observable y comprensible como cualquier otra práctica, aunque tenemos una comprensión íntima del juego que no se reduce al fenómeno (Fink, 2016: 85).

En efecto, el contraste entre las interacciones reales o serias del cuerpo social y las interacciones lúdicas o no serias, nunca logra escindir un espacio genuinamente autónomo ni delimitar una frontera precisa entre estas dimensiones. Fracasa la distinción categórica como fracasan distinciones anteriores. La distinción entre las relaciones reales dadas en la infra-estructura y el marco ideológico dado en la superestructura. La distinción

¹ Cabe destacar que el análisis del fenómeno lúdico que ofrece Fink contempla diferentes niveles de aproximación, que van desde el juego observable, entendido como una praxis, hasta la concepción del juego como un índice o apertura del hombre al juego cósmico de la totalidad. Esta segunda acepción, desarrollada en el marco de una reflexión ontológica sobre el concepto de mundo, si busca identificar en el juego un carácter específico y singular del ser humano.

entre la experiencia del mundo real y el mundo de las apariencias. La distinción tajante entre el marco simbólico que envuelve las prácticas sociales y su base material.

Más allá de que podamos yuxtaponer diferentes expresiones culturales que se manifiestan como eminentemente serias, o como explícitamente lúdicas, la tensión entre estos conceptos admite toda clase de intercambios, diálogos, concomitancias, y espacios de indefinición. La oposición entre las dinámicas y la representación social de determinados fenómenos, puede, sin embargo, apuntar en una dirección más general.

El conjunto variable de imposiciones, condiciones y requerimientos prácticos que se enfrenta en la esfera intersubjetiva, y el marco simbólico que se desprende de estas interacciones y que las organiza como un entorno significativo, representable y susceptible de ser investido de afecto por los participantes de una comunidad, constituyen perspectivas de análisis del espacio social que focalizan en aspectos particulares, sin que exista la posibilidad de escindir completamente ninguno de estos elementos (Castoriadis, 2010:387-401). Particularmente, esto se refleja en la imposibilidad de escindir el marco simbólico que orienta a la interacción social y la dimensión práctica en la que esta se despliega y configura.

Tal como describe Castoriadis a propósito de las significaciones sociales que orientan la praxis colectiva:

Hay una unidad en la institución total de la sociedad, [...] esta unidad es, en última instancia, la unidad y la cohesión interna de la urdimbre inmensamente compleja de *significaciones* que empapan, orientan y dirigen toda la vida de la sociedad considerada y de los individuos concretos que corporalmente la constituyen. Esta urdimbre es lo que yo llamo *magma de significaciones imaginarias sociales*, que cobran cuerpo en la institución de la sociedad considerada y que, por así decirlo, la animan (Castoriadis, 2005: 68).

Estas significaciones abarcan, sin embargo, tanto la dimensión simbólica de lo social, como los modos de hacer y representar. Incluso cuando podemos distinguir conceptualmente el marco normativo que se instituye en la esfera social, del conjunto de símbolos que lo orientan, la distinción no logra escindir dos espacios discretos, en tanto que las normas operan como agentes semánticos. Las prohibiciones, los requerimientos, otorgan un valor a las acciones, pero también otorgan un valor simbólico a todos los elementos que puedan distinguirse en el campo social. En cierta manera, el marco normativo o práctico define un esquema jerárquico, axiológico, significativo en las acciones que preconiza o censura, y en los estados de cosas que propone como deseables, irrelevantes o infames. Y esto no podría ser de otra manera que a partir de asegurar formas de representación y reproducción de esta axiología.

La tensión conceptual entre las nociones de praxis y semiosis entendidas como dimensiones constitutivas e instituyentes del campo histórico social, se expresa de diversas maneras, pero no logra escindir ambas dimensiones. Los marcos normativos y prácticos que recorren la esfera social se entrelazan, tensionan y yuxtaponen con formas de representar y de figurar lo real con las que establecen diferentes formas de concomitancia. Estas dos dimensiones, que autores Castoriadis ha denominado el *teukhein* y el *legein* (Castoriadis, 2010), establecen entre sí una relación dialéctica de mutua influencia, en la que las diferentes formas de hacer y de organizar la esfera social intervienen de un modo instituyente y global sobre las representaciones sociales, a la vez que el marco de significaciones y símbolos que envuelve a las prácticas ofrece un marco de sentido a las acciones que se realizan en los diferentes ámbitos que la integran. Así, el espacio de producción cultural, la constitución de la identidad individual y colectiva, la reflexión sobre la estructura ontológica que subyace al campo histórico social y el campo de discusión política

se ven permanentemente atravesados por el diálogo abierto que se produce entre la dimensión práctica y la dimensión simbólica que estructura y da marco a la experiencia colectiva.

En el marco de esta tensión, el presente trabajo se detiene de manera focalizada para volver sobre distintos enclaves imaginarios que operan como periferias simbólicas de las que surgen formas de hacer y representar que promueven la emergencia de nuevas formas de modelizar el mundo, y de expresar contenidos y dinámicas emergentes, exceptuando las formas de asociar los elementos y de asumir roles que resulta habitual y dada en el espacio social y ofreciendo la perspectiva de nuevas dinámicas y polos identificatorios que comportan un alto grado de informatividad frente a la tendencia a la cristalización del espacio semiótico e institucional que promueve la hegemonía cultural. Dichos enclaves, pueden indagarse en torno a la producción artística, a la praxis política, a las intervenciones socio-comunitarias, y en un ámbito menos explorado, aunque ya objeto de diversas cartografías, como son las prácticas lúdicas y la capacidad para subvertir el marco simbólico-práctico instituido que comporta la actitud lúdica en general.

Desde una perspectiva práctica, lo específico y propio del entorno de juego y de las dinámicas que lo habitan, no es la génesis de una forma de organización cuyo funcionamiento interno es radicalmente distinto al de otras instituciones sociales, ni poseer en su interior elementos significativamente disímiles a los que pueden articularse en otras prácticas. Su característica formal predominante, consiste en mayor medida, en trazar una distinción entre lo propio y lo externo, en la que el conjunto completo de las interacciones sociales se constituye como un marco dado, habitual e indefinido que contrasta con una forma organizada y lábil de excepcionalidad, de extravagancia, de irrupción transitoria. Es la regularidad, la falta de regularidad o la pretensión de regularidad lo que diferencia en mayor medida el marco normativo en el que el juego se organiza, frente a otras

formas de regulación como pueden ser el sistema de vialidad, el discurso jurídico, las reglas de ceremonial y protocolo o las normas morales de conducta.

Esto no implica, sin embargo, la falta de objetivos o finalidades al interior del juego sino precisamente la excepcionalidad y transitoriedad de estos objetivos. El juego establece un conjunto totalizante y orgánico de posibilidades que se agota en su sentido interno, que tiene por así decirlo un momento de culminación. Retomando la expresión de Huizinga, el juego tiene un momento de *desenlace*, en el que sus incitaciones y restricciones concluyen y su hechizo se diluye (Huizinga, 2014).

Mientras que el resto de las prácticas poseen una tendencia implícita a configurar una forma permanente, el juego establece un marco transitorio de normas y símbolos que organiza de un modo divergente los roles sociales, los objetivos, el sentido de las acciones, pero su característica fundamental consiste en esta condición de excepcionalidad. No es tanto la singularidad del juego como acontecimiento lo que constituye su diferencia, sino su carácter eminentemente transitorio, yuxtapuesto al resto de sistemas sociales en los que tiene lugar, y como se ha señalado en diversas oportunidades: su carácter gratuito frente a éstos (Huizinga, 2012, 2014; Callois, 2014; Fink, 1966; Benveniste, 1947; Bonenfant, 2015).

Esta forma de simulación, de como si, de excepción del entorno simbólico-práctico en el que se desarrolla el juego, aspecto que comparte en gran medida con prácticas afines como la improvisación en la danza, la música o el teatro, permite desplegar en las prácticas lúdicas la representación esquemática y abierta de otros fenómenos sociales. Tal como afirma Fink en su trabajo titulado *El oasis de la felicidad* de 1957, el juego es un fenómeno existencial del hombre, tal como lo es el amor, la dominación, el trabajo o la muerte. Pero la singularidad que ofrece el juego como fenómeno existencial consiste en poder

representar estas esferas de lo humano desencarnándolas en cierta forma de su expresión y marco original.

Las dinámicas lúdicas, en este sentido, expresan esta relación particular con la representación. El entorno de juego, la actitud lúdica, la experiencia lúdica, sus potencias y su virtualidad, producen imágenes sociales, figuras imaginarias, que no se integran en el conjunto de la red de significaciones que configura la esfera social sino bajo la forma de una excepción, de una representación, y en gran medida de una reversión de dinámicas exteriores que preconiza la apertura a la concepción de nuevas formas de interactuar que exceden finalmente al marco en el que son propuestas.

3. Repensar al entorno de juego como escenario simbólico que habilita la emergencia de nuevas prácticas

Ahora bien, si avanzamos sobre el subtítulo del trabajo, advertimos una propuesta para repensar al entorno de juego como escenario simbólico que habilita o promueve la emergencia de nuevas prácticas. Este enunciado destaca otra relación fundamental entre el juego y el conjunto de las formas y productos culturales que es, además de exceptuarlas y en cierta medida generar un extrañamiento respecto ellas, producirlas como un resultado ulterior y extraño. Esta idea acompaña la reflexión sobre el juego desde los planteos germinales de Huizinga expresados en su célebre libro *Homo ludens* de 1938.

Su propuesta, controversial y hasta cierto punto provocadora, consistía precisamente en la identificación del juego, y de lo lúdico, como la dimensión originaria de toda forma o producto cultural. Una instancia indefinida y abierta de la que emergen prácticas y rituales sociales, y que luego se desliza hacia el fondo, ocultando el carácter lúdico y arbitrario de las convenciones sociales. En sus palabras:

A medida que en una cultura se desarrolla esta distinción entre “juego” y “no juego” que consideramos primordial, no parece invariable. De manera general el elemento lúdico va desliziándose poco a poco hacia el fondo. La mayoría de las veces pasa, en gran parte, a la esfera de lo sagrado. Se ha cristalizado en el saber, en la poesía, en la vida jurídica y en las formas de vida estatal. Generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero, en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatada consigo al individuo y las masas en la embriaguez de un juego gigantesco (Huizinga, 2012: 81).

La dimensión lúdica, por consiguiente, opera como una instancia generadora de formas culturales, a la vez que permanece en las instituciones sociales como un elemento que permite reabrir el juego de interacciones y, como expresa Castoriadis, reabrir el *magma de remisiones* que da forma y figura a las instituciones sociales.

Ahora bien, pasando en limpio esta primera aproximación al entorno de juego y su potencial creador, vemos ya en las primeras descripciones del juego como este se emparenta profundamente a tres características fundamentales:

- a) La excepción del marco simbólico en el que tiene lugar y su capacidad para reestablecer de manera provisional nuevas dinámicas y nuevos roles a los participantes, orientados mayormente a objetivos también provisionales y también excepcionales.
- b) Como consecuencia de esta característica se percibe también al juego como una forma de esquematizar y representar fenómenos complejos que forman parte de su exterioridad. Aquello que Huizinga denominara como la

capacidad de crear orden, un orden que tiende a estetizar y modelizar elementos y dinámicas del mundo habitual.

- c) A su vez, se observa en el juego y en lúdico como tal el marco originario del que emergen las formas culturales.

El polo opuesto, o el entramado de dinámicas con el que el juego entra en tensión es en los tres casos el marco de lo regular, lo habitual, o aquello que Castoriadis denominará como lo dado en la esfera social. Esto conduce en gran medida a emparentar a lo lúdico, y su función cultural con aquello que puede recuperarse de manera más extendida en el pensamiento contemporáneo como un elemento que forma parte del esquema imaginario que orienta las prácticas sociales. En este sentido, surge la necesidad de repensar estas reflexiones iniciales, a partir de algunas herramientas conceptuales que provienen de la teoría institucional de Castoriadis y la semiótica holística de Lotman.

4. Las dinámicas lúdicas en el marco de las tensiones internas que habitan la noción de imaginario

Como marco general para estas reflexiones se ha optado por recuperar los lineamientos generales de lo que Castoriadis denominara como imaginario social, y la caracterización particular que estableciera sobre el campo histórico social entendido como una esfera que se encuentra atravesada por dos dimensiones imposibles de pensar aisladamente. Por un lado, la dimensión identitaria de lo real vinculada a las estructuras simbólico-prácticas que configuran escenarios determinados en el marco institucional y en las dinámicas que éste admite, promueve, prohíbe, preconiza, sugiere, penaliza o priva completamente de significado. Y, por otro lado, la dimensión estrictamente imaginaria o caótica, que se vincula fundamentalmente con la indeterminación esencial de todos los

elementos que componen la esfera social y su apertura a la auto-irrupción (Castoriadis, 2005: 71).

Esta tensión entre la tendencia a la creación de productos culturales y a la clausura de formas determinadas atraviesa todo el espacio social y puede ser recuperada desde diferentes enfoques. Hallamos en la obra de Castoriadis un interés particular por pensar esta tensión como una dinámica de emergencia y cristalización de elementos que configura la esfera social, la singularidad ontológica del campo histórico social, la formación de la psique y en un sentido más amplio, todo el arco de la producción cultural (Aldegani, 2018).

Desde una perspectiva ontológica, la tensión entre lo imaginario y lo identitario reactualiza la tensión entre lo dado y lo emergente, entre el *caos* y el *cosmos*, entre la realidad dada y la emergencia de alteridad. Esta tensión se enraíza en lo más profundo de la tradición occidental. Puede rastrearse hasta la dinámica de emergencia y disolución expresada en el concepto de *ápeiron* de Anaximandro en el que las mismas entidades surgidas de lo indefinido se dan unas a otras justicia y fuerzan su retorno a la indefinición. Expían unas a otras sus injusticias (su *adikia* inicial).

Estas ideas germinales, que han dado lugar a múltiples interpretaciones y que tanto Martin Heidegger como Castoriadis van a recuperar como la expresión de una tensión constitutiva de lo emergido, entre la tendencia a consolidarse como una consistencia que permanece, y la tendencia a auto-irrupirse, auto-disolverse (Castoriadis, 2008; Heidegger, 1994). Aquello que Castoriadis identificará como la emergencia inmotivada de alteridad, de formas y figuras que no se derivan ni lógicamente, ni funcionalmente del contexto precedente (Castoriadis, 2005: 69-71).

En el marco de esta perspectiva, la reflexión ontológica sobre la estructura íntima de lo real y de sus dinámicas constitutivas, Castoriadis concibe su noción de magma imaginario como la

figuración de una instancia en el campo histórico social que se caracteriza por la emergencia discontinuada y arbitraria de estructuras que se sedimentan, se yuxtaponen, se confrontan unas a otras, y se disuelven. El magma imaginario de la institución social es aquella indefinición constitutiva en la que lo nuevo tiene lugar. Mientras que la dimensión identitaria, es asimilada al marco determinado en el que lo nuevo se configura y organiza como una forma de permanencia.

Sin embargo, la relevancia que cobran estas ideas en relación a la dinámica de emergencia y disolución de elementos en la estructura ontológica de lo real como tal, se advierte en nuestro objeto de estudio al observar cómo esta caracterización se traduce al plano simbólico y al plano institucional. La tensión estructurante entre lo emergente y lo dado, entre la creación y la consolidación de formas, asume una función que se traduce en las formas de interacción que reflejan las dinámicas lúdicas con las formas de lo habitual. Pero en este análisis es importante no ceder a la tentación de generar equivalencias excesivas entre el elemento lúdico que se propone al inicio de las formas culturales y la dimensión imaginaria que atraviesa la esfera social.

Para recuperar la dinámica de emergencia y clausura de significaciones y prácticas en la esfera social, se recuperará un fragmento de Castoriadis expresado en su libro *La institución imaginaria de la sociedad*:

La institución es institución de un magma de significaciones imaginarias sociales. El sostén representativo participable de esas significaciones al cual, bien mirado, no se reducen, consiste en imágenes o figuras, en el sentido más amplio del término: fonemas, palabras, billetes en blanco, geniecillos, estatuas, iglesias, utensilios, uniformes, pinturas corporales, cifras, puestos fronterizos, centauros, sotanas, lictores, partituras musicales. Pero también en la totalidad de lo percibido natural, nombrado o nombrable por la sociedad considerada. Las composiciones de imágenes o figuras

pueden a su vez ser, y a menudo son, imágenes o figuras y, por tanto, también soportes de la significación. Lo imaginario social es, primordialmente, creación de significaciones y creación de imágenes o figuras que son su soporte” (Castoriadis, 2010: 376-377).

Precisamente, esta concepción del imaginario social como el espacio de emergencia de imágenes, modelos, esquemas que permiten reapropiarse del mundo *para-sí* que construye la sociedad en torno suyo, es lo que dará lugar al título de su libro póstumo *Figuras de lo pensable*. Lo que ofrece una perspectiva de las significaciones sociales entendidas como marcos simbólicos que orientan las prácticas individuales y colectivas, y que de diferentes maneras configuran el espacio de lo posible en estas prácticas. Estas imágenes que emergen en la esfera social a partir de la interacción intersubjetiva y la expresión de su potencia creadora, se instalan en el imaginario colectivo en un lugar que oculta su origen excepcional para constituirse como norma. La institución – afirmará Castoriadis – es forma y figura de lo que es, de lo que fue y de lo que será. Lo arbitrario, lo accidental, lo estrictamente histórico e imaginario, se consolida en la esfera social bajo el halo de lo necesario, de lo lógico. Tal como afirma Castoriadis, *por fuera del flujo heraclíteano* (Castoriadis, 2010: 387).

La tensión entre la emergencia y la tendencia a la clausura que comporta el imaginario dado, terminara por delimitar dos formas de imaginario en el pensamiento de Castoriadis. Por una parte, el *imaginario social* entendido como la forma en la que la sociedad se instituye, se organiza y estructura sus dinámicas internas. Y por otra parte, la imaginación radical, comprendida como la capacidad en todo momento dada en el campo social de reabrir el juego de interacciones fijadas por la red institucional y habilitar la posibilidad de concebir nuevas prácticas y nuevas significaciones. Esta imaginación radical, que traduce en la esfera social la apertura a la emergencia de alteridad que atraviesa todos los niveles del ser, se identifica de manera primaria con la

producción de prácticas, significaciones e imágenes por parte del cuerpo social que gradualmente se integran y resignifican en un conjunto mayor de significaciones.

Ahora bien, al repensar el entorno de juego en el marco de estas herramientas conceptuales, puede verse una similitud notable entre la concepción de lo lúdico que expresa Huizinga, al proponerlo como la forma originaria de las expresiones culturales y como el fondo de las mismas desde el que puede reabrirse el juego de sus remisiones y la noción de imaginario social de Castoriadis, entendida como la forma en la que la sociedad se configura a sí misma al crear *para-sí* imágenes y esquemas de su propia institución. Sin embargo, en el pensamiento de Castoriadis encontramos una distinción y una dinámica clara de emergencia y clausura de las significaciones sociales en la tensión que se presenta entre el imaginario social dado y la imaginación radical. Mientras que Huizinga no presenta una noción clara del término juego, e incluso, tal como ha señalado Umberto Eco, por momentos parece perderse en algunas ambigüedades.

La distinción que establece Eco, apoyándose en los términos *play* y *game*, permite repensar en gran medida los modos en los que el juego se presenta, a partir de la oposición y tensión entre las significaciones en las que el imaginario se constituye como una forma que organiza y una instancia que permite distanciamientos y rupturas con las formas establecidas. En efecto, Eco propone la distinción entre el juego, entendido como una matriz combinatoria de reglas y símbolos que promueven e inhiben determinadas acciones en un marco determinado (Eco, 1988). Esta concepción sistémica del juego, pensada en el concepto de *game*, es la que permite emparentar a lo lúdico con otras formas de sistema como lo son el lenguaje, la producción artística y otros esquemas organizadores como la guerra, el campo judicial, la producción científica. Estas esferas y su vínculo con lo lúdico han sido detenidamente recuperadas por

Huizinga, pero tal como advierte Eco la lectura de Huizinga no se enfoca en el juego como tal, en la matriz imaginaria que el juego comporta, y en sus virtualidades, sino casi unilateralmente en la actitud lúdica.

Cierto es que esto aparece en la obra de Huizinga con cierta ambigüedad, pues cuando piensa al juego como orden y como creación de un orden, parece estar pensando más en el juego entendido como una matriz combinatoria de reglas que en la actitud lúdica como tal (Huizinga, 2012: 28-29). No obstante, ambas esferas pueden ofrecernos distintos puntos de anclaje para pensar en el carácter creador del espacio de juego, y su potencial para habilitar nuevas prácticas, pues mientras que la actitud lúdica es la dimensión que permite desnaturalizar el convencionalismo de las formas habituales, el juego en tanto matriz combinatoria aparece como el dispositivo resultante y habilitante de esta actitud de apertura a la concepción de nuevas relaciones.

Esto no quiere decir que la actitud lúdica y la imaginación radical sean conceptos que puedan asimilarse al entorno de juego, mientras que el imaginario social y el juego pensado como *game*, puedan asimilarse a las formas habituales o regulares de estructurar las dinámicas sociales, pero sí permite reorientar nuestro análisis a la delimitación formal del espacio de juego, el límite que se establece en torno a las dinámicas lúdicas y las dinámicas habituales para pensar qué es lo que permite considerar al juego como una forma de asociar los elementos que es productiva en términos simbólicos.

Para abordar este último aspecto se recuperarán algunos conceptos de un marco conceptual que reviste un interés considerable para abordar el potencial creativo de las dinámicas lúdicas, y es la dinámica de emergencia de símbolos y formas de codificar que se describe en el llamado principio de irregularidad formulado por Lotman.

La lingüística holística y la posibilidad de pensar el juego como una periferia simbólica

El abordaje en conjunto de la producción cultural por parte de Lotman en el marco del funcionamiento complejo de la semiosis y de los principios de codificación que permiten el intercambio, la producción y la concepción de formas de discurso en la esfera social, cuyo marco se amplía en los primeros textos del autor a partir de la noción de *semiosfera*, aparece como un instrumental teórico que en principio no debería ser desatendido si lo que queremos estudiar del juego es su potencial para promover la creación de nuevas formas simbólicas y nuevas imágenes que esquematicen y modelicen la realidad de una forma determinada. En este sentido, las dos nociones principales que se recuperarán de Lotman son la noción de *periferia*, y la noción de *sistema de modelización secundaria*. Y en particular estas nociones son recuperadas para pensar al juego como una forma de *periferia simbólica*, que constituye a su vez, un *sistema de modelización secundaria*. No es que estas nociones habiliten la comprensión de un aspecto o elemento particular del entorno de juego, sino que nos invitan a pensar a las prácticas lúdicas, fundamentalmente, como un caso específico de estos dos conceptos.

Atendiendo primeramente a la noción de periferia. Lotman nos invita a pensar en sus primeros textos al espacio semiótico bajo la figura de la *semiosfera*. Esta sería en términos generales, el espacio donde ocurre la semiosis, el espacio donde el sentido puede producirse. Sin embargo, este espacio semiótico está poblado, por decirlo metafóricamente, por diferentes formas de codificar, y en gran medida de modelizar, las representaciones y discursos sobre lo real. Del mismo modo que Castoriadis proponía en relación a las redes de significaciones imaginarias sociales como organizadas a partir de significaciones nucleares o centrales en torno de las que se constituían todo tipo de prácticas, símbolos e imágenes (Castoriadis, 2010: 226-227), Lotman va a

pensar el espacio semiótico como ordenado u orientado a partir de determinados núcleos semánticos (Lotman, 1996, Pampa, 2001, Kull, 2014).

En efecto, es importante señalar que la tensión entre lo dado y lo emergente, o entre la emergencia y su cristalización se presenta bajo diferentes metáforas en los tres autores:

- a) Mientras que Huizinga piensa esta tensión como una cronología en la que la cultura es primero juego, y luego este elemento originario se desliza al fondo de las formas culturales y permanece en el fondo de estructuras más rígidas y ritualizadas.
- b) Castoriadis piensa esta tensión fundamentalmente como la *adkía* originaria entre lo determinado y la no-determinación, entre lo caótico y lo cósmico, entre lo nuevo y lo dado.
- c) En Lotman por otra parte, esta oposición aparece sugerida inicialmente a partir de su principio de irregularidad como una tensión entre las formas nucleares o centrales que organizan el espacio semiótico y las formas periféricas. La oposición centro-periferia en el espacio semiótico será el principio que genere diferentes formas de informatividad, de creación de símbolos, de prácticas, y de formas de codificación².

Ahora bien, ¿en qué consiste esta relación entre las periferias del espacio semiótico y los núcleos semánticos que lo organizan? Desde la perspectiva de Lotman, el encuentro entre las formas

² Esta metáfora espacial entre núcleos y periferias, que será denominada también como principio de irregularidad, o principio de los bordes (Kull, 2014: 37-38), asumirá otras formas en diferentes textos de Lotman. En *La estructura del texto artístico*, esta tensión se expresaba a partir del encuentro entre diferentes sistemas de transcodificación, que producen en su encuentro nuevas formas de codificar (Lotman, 2011: 49-57). En su libro póstumo, *Cultura y explosión*, esta fricción se identifica muchas veces el encuentro entre procesos graduales y procesos explosivos, o bajo la tensión entre procesos previsibles y procesos imprevisibles (Lotman, 2013: 19-24).

de codificación de los núcleos semánticos y las formas periféricas, genera la fricción entre sistemas de codificación y decodificación completamente inadecuados entre sí. En sus palabras:

La irregularidad en un nivel estructural es complementada por la mezcla de los niveles. En la realidad de la semiosfera, por regla general se viola la jerarquía de los lenguajes y de los textos: éstos chocan como lenguajes y textos que se hallan en un mismo nivel. Los textos se ven sumergidos en lenguajes que no corresponden a ellos, y los códigos que los descifran pueden estar ausentes del todo. [...] La no homogeneidad estructural del espacio semiótico forma reservas de procesos dinámicos y es uno de los mecanismos de producción de nueva información dentro de la esfera. En los sectores periféricos, organizados de manera menos rígida y poseedores de construcciones flexibles, «deslizantes», los procesos dinámicos encuentran menos resistencia y, por consiguiente, se desarrollan más rápidamente. La creación de autodescripciones metaestructurales (gramáticas) es un factor que aumenta bruscamente la rigidez de la estructura y hace más lento el desarrollo de ésta. Entretanto, los sectores que no han sido objeto de una descripción o que han sido descritos en categorías de una gramática «ajena» obviamente inadecuada a ellos, se desarrollan con más rapidez (Lotman, 1996: 16-17).

De este modo, es el encuentro entre dos sistemas, pero a la vez entre dos formas de sistematizar del todo, o parcialmente inadecuadas, lo que produce la fricción que genera la emergencia de informatividad. Es decir, la emergencia de nuevos principios de codificación y decodificación que no están dados en ninguna de las esferas que entraron en contacto/conflicto.

En tal sentido, el juego o el entorno de juego aparece como un sistema *de modelización secundaria* en la medida que se sirve del conjunto de normas y símbolos que delimita como externos pero

que forman parte de su semántica extensional, a la vez que crea nuevas formas de simbolizar y codificar la experiencia que constituyen una totalidad cerrada sobre sí misma. Este sistema de modelización, tal como se ha afirmado, no se escinde completamente de su exterior, sino que mantiene diferentes formas de contacto, en los que se produce el encuentro entre formas de codificar la experiencia, pero a su vez, constituyen formas de modelizar el mundo.

En sentido, quisiera enfatizar en estas dos figuras:

- a) Por un lado, la noción de borde o frontera.
- b) Por otro lado, la noción de fricción.

Repensar al juego, como una forma de periferia simbólica, como una práctica social que se despliega en franca disidencia en relación a las dinámicas sociales que dan el marco externo de las prácticas lúdicas, como un espacio de resemantización y reelaboración de lo externo que tiende, aunque mas no sea en el plano ideal a escindirse de su entorno para generar diferentes formas de rejerarquización axiológica, ontológica y práctica de sus elementos y dinámicas, puede servirnos para comprender dos de los fenómenos principales que acompañan a la reflexión en torno del juego:

- a) Por lado, la apertura a la concepción de nuevas prácticas y símbolos que no se sigue estrictamente de sus dinámicas internas, sino del modo en que estas producen un grado de fricción, de inadecuación con las formas de hacer y representar en el imaginario social.
- b) Y por el otro, el desgaste de su potencial creativo en la medida que su marco simbólico-práctico se configura de una forma cada vez más determinada, y el diálogo que establece con las prácticas sociales externas se vuelve cada vez más fluido, perdiendo su potencial para subvertir las dinámicas externas.

En la medida que el juego se constituye como una matriz combinatoria determinada, es apropiado por el entorno cultural, y grado de disidencia o inadecuación al plano de lo habitual se desgasta, y con él, su potencial para interpelar las formas de modelizar la experiencia colectiva y dar lugar a la emergencia de nuevas imágenes y significaciones que orienten la praxis. El potencial creativo del juego, podría sugerirse, se agota en su propia iteración³.

Este segundo aspecto es lo que lleva en gran medida a distintos autores como Huizinga o el mismo Bataille a pensar en formas de juego que no constituyen fenómenos propiamente lúdicos. Esto aparece en Huizinga bajo la figura de la puerilidad y en Bataille bajo el nombre juego menor (Bataille, 2015: 208-209), que se identifican con juegos que se han esterilizado al pasar a formar parte de la tradición cultural. Esta visión del juego, coincide incluso con las concepciones de la tradición aristotélica en relación al juego pensado como pasatiempo, o entretenimiento vano. Esta característica no es del todo ajena al juego, pues la gratuidad o improductividad del juego se establece en general como uno de sus rasgos fundamentales (Huizinga, 2012: 85; Callois, 2014: 34-36; Fink, 1966: 14; Benveniste, 1947: 61-65). Sin embargo, se advierte en la actitud lúdica, y en las prácticas lúdicas como tales, un potencial creador en términos culturales, que no es esencial a toda forma de juego, sino que se desvanece cuando este se halla ritualizado, y pasa en gran medida a formar parte del marco imaginario del que se escindiera en cierto grado formalmente al inicio. El texto dentro del texto, por recuperar la metáfora de Lotman, termina en ocasiones integrándose al marco general y formando parte de éste.

³ Es destacable como la consolidación de determinadas prácticas lúdicas, ya sea deportivas o asociadas a la conformación de ligas o torneos de juegos como el bridge o el ajedrez, constituyen lo que para Huizinga se caracteriza como un declive del espíritu lúdico, y la emergencia de formas de puerilidad, o fingimiento de juego (Huizinga, 2012: 309-312; 2007: 154-166).

Conclusiones

Ahora bien, recuperando estas nociones de Lotman para reconsiderar el carácter creativo y habilitante de las prácticas lúdicas como dispositivo que da espacio a la emergencia de nuevas formas de *hacer* y *representar*, podemos advertir que no es aquello que acontece en el entorno de juego mismo lo que posee un carácter creativo, sino la fricción e inadecuación apreciable entre las dinámicas lúdicas y las dinámicas que éstas exceptúan de manera provisional. Lo que permite elucidar en cierta medida porqué las mismas prácticas o dinámicas pueden resultar un elemento que subvierte las lógicas de asociación de los elementos en un contexto, y no en otro. Es el grado de disidencia entre la semántica intencional del entorno de juego y la semántica extensional que el imaginario social le provee lo que fomenta la creación de nuevas formas de significación.

Por último, este abordaje permite repensar las tres características señaladas al inicio: la capacidad del juego para exceptuar, para representar, y para generar extrañamientos que dan origen (instituyen) a las formas habituales, bajo la perspectiva de una tensión entre lo emergente y su propia cristalización que da lugar a formas de hacer y representar que luego entran en conflicto con formas emergentes. Es decir, repensar a la frontera entre el juego y su exterioridad como el espacio mismo que se abre para la emergencia de nuevas imágenes, de nuevas significaciones que modelan y organizan las dinámicas sociales. Pero habilita también la reflexión sobre el vínculo siempre esquivo entre la actitud lúdica y otras formas de producción cultural como son el arte y la praxis política.

Bibliografía

- Aldegani, Emiliano (2018), «Historia y creación: tensiones conceptuales entre las nociones de emergencia y permanencia en el pensamiento de Cornelius Castoriadis», *Imagonautas, Revista interdisciplinarian sobre imaginarios sociales*, 12.
- Bataille George (2015), «¿Estamos aquí para jugar o para ser serios?», en *La Felicidad, el erotismo y la literatura*. Bs As., Adriana Hidalgo Editora.
- Benveniste, Emile (1947), «Le jeu comme structure», *Deucalion*, 2.
- Bonenfant, Maude (2010), «Le jeu comme producteur culturel», *Ethnologues*, 1 (32).
- Bonenfant, Maude (2013), «La conception de la “distance” de Jacques Henriot: un espace virtuel de jeu», *Sciences du jeu*, 1.
- Bonenfant, Maude (2015), *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- Caillou, Roger (2014), *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio.
- Castoriadis, Cornelius (2010), *La institución imaginaria de la sociedad*, Buenos Aires, Tusquets.
- Castoriadis, Cornelius (2006), «La racionalidad del capitalismo», en *Figuras de lo pensable*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Castoriadis, Cornelius (2008), *Lo que hace a Grecia*, Buenos Aires, Fondo de cultura Económica.
- Castoriadis, Cornelius (2005), *Los dominios del hombre*, Barcelona, Gedisa.
- Eco, Umberto (1988), «Huizinga y el juego», en *De los espejos y otros ensayos*, Buenos Aires, Lumen.
- Fink, Eugen (1966), *Oasis de la felicidad* (Trad. Elsa C. Frost), México, UNAM.
- Fink, Eugen (2016), *Play as Symbol of the World: And Other Writings*, Indiana, University Press.
- Heidegger, M. (1994), *Conceptos fundamentales*, Barcelona, Altaya.

- Henriot, Jacques (1969), *Le jeu*, Paris, Press Universitaires.
- Huizinga, Johan (2007), *A las sombras del mañana*, Barcelona, Península.
- Huizinga, Johan (2014), *De lo lúdico y lo serio. Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*, Madrid, Casimiro.
- Huizinga, Johan (2012), *Homo ludens*, Madrid, Alianza.
- Kull, Kalevi (2014), «El legado de Lotman a la modelización de la semiosis», trad. de M. Arrizabalaga, en *Iuri Lotman in memoriam*, Córdoba, GER.
- Lotman, Yuri (1996), «Acerca de la semiosfera», en *La semiosfera. Semiótica de la cultura y del texto*, Valencia, Phónesis Cátedra.
- Lotman, Yuri (2013), *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*, Barcelona, Gedisa.
- Lotman, Yuri (2011), *Estructura del texto artístico*, Madrid, Akal.
- Pampa, Olga (2001), «Juri Lotman, actualidad de un pensamiento sobre la cultura», *Escritos*, 24.