

**LENGUAJE, JUEGOS Y CAMBIO<sup>1</sup>**

doi: 10.4025/imagenseduc.v1i1.12350

**Jesús López\***\*Cendes-Universidad Central de Venezuela. [camisaba@cantv.net](mailto:camisaba@cantv.net)

**RESUMEN:** En este trabajo se busca estimular una reflexión sobre el cambio de un juego social en el cual se coloca al lenguaje como el elemento articulador de las prácticas de los jugadores. El aspecto crucial es presentar un modo de pensar que facilite a un jugador cómo integrar la información que considera pertinente sobre el juego, definir su campo de posibilidades y viabilizar estrategias en el espacio delimitado para favorecer al cambio. Al redactar este trabajo hemos partido de la idea que su alcance quede delimitado por su utilidad para la acción y que las herramientas a emplear en el proceso dependerán en cada caso del tipo de jugador y de la situación concreta. Al final presentamos el mapa para el cambio que define el conjunto de acuerdos y compromisos de acción entre los participantes en el juego. En él *se compatibilizan y negocian los compromisos* a través de determinadas secuencias y la asignación de responsabilidades a los fines de asegurar la movilización hacia el cambio.

**Palabras Clave:** Cambio. Juegos estratégicos. Lenguaje. Juegos sociales.

**ABSTRACT:** The paper is an invitation to think about the process of change in a social game in which language is the element that articulates the practices of the players. The main idea here is to present a way of thinking that provides the player with a baseline to integrate the information he considers relevant to the game, helps him define his range of possibilities into the game and makes his strategies workable within a defined space, making change possible. The value of this paper is determined by its usefulness for action, and the tools used by the player in the process will depend, in each case, on the type of player and the situation. At the end we present the map for change that defines the set of agreements and commitments for action among participants of the game. In this map commitments are negotiated and agreed following certain sequences, and responsibilities are assigned to ensure mobilization towards change.

**Key words:** change, strategic games, language, social games

<sup>1</sup> Elaborado por el autor para el Seminario Interno del Área de Teoría y Método de la Planificación. sobre Planificación y Sistema Complejos y Dinámicos. Centro de Estudios del Desarrollo (CENDES). Universidad Central de Venezuela.

En este artículo se busca estimular una reflexión sobre el cambio de un juego social en el cual se coloca al lenguaje como el elemento articulador de las prácticas de los jugadores. Entendemos por un juego social al conjunto de relaciones e interacciones que estructuran los actores en campos de apuestas que aprecian - en situaciones de poder compartido- desde autorreferencias múltiples, lo cual hace que las acciones de un actor -en función de sus objetivos en los campos de apuestas- exijan la realización de un cálculo interactivo sobre el juego de los otros actores. Se encuentran en una situación de interdependencia estratégica.

La premisa de la que hemos partido es suponer que: vivir y observar un juego como fenómeno, en el aquí y el ahora, es lo que facilita comprender las prácticas e interpretaciones, que han sido construidas, en un modo de jugar, sobre juicios y razonamientos bajo incertidumbre. El aspecto crucial es presentar un modo de pensar que facilite a un jugador cómo integrar la información que considera pertinente sobre el juego, definir su campo de posibilidades y viabilizar estrategias en el espacio delimitado para favorecer al cambio. Ello en el entendido, como dice Aldous Huxley, que: "La realidad no es lo que nos ocurre, sino lo que hacemos con aquello que nos ocurre" (NARDONE, 2004, p.10).

Al redactar este trabajo hemos partido de la idea que su alcance quede delimitado por su utilidad para la acción y que las herramientas a emplear en el proceso dependerán en cada caso del tipo de jugador y de la situación concreta. En definitiva, es un modo de pensar para acompañar un proceso de reflexión en la acción y en menor medida un método establecido a priori.

## I

Bajo esta perspectiva, lo primero que se debe propiciar es la búsqueda de un **claro**, entendido, como el espacio a partir del cual se constituye un observador y estructura su discurso y acción. En él descubre su situación o mundo particular. Es en este contexto donde se explora la metáfora de juegos como una posibilidad para la realización de la planificación como una práctica

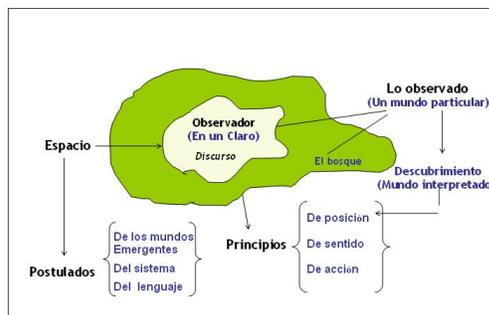
transformadora. Para ello, utilizamos como referencias:

### ¿Qué es un Claro?

- **Martín Heidegger:** Lugar en un bosque donde no hay árboles y llega la luz (expresión de los campesinos). Lugar desde donde observamos y *revelamos* la verdad. El Ser de aquello que observamos.
- **Heráclito:** El lenguaje le confiere forma y orden a las cosas.
- **Rafael Echeverría:** Lugar a partir del cual se constituye un particular observador genérico.
- **Carlos Matus:** La realidad adquiere el carácter de situación en relación al actor y a la acción de éste.

En el **claro** se pueden establecer postulados referidos al espacio del observador y principios de posición, sentido y acción referidos al discurso en un mundo particular.

### Un Claro



Los postulados de los mundos emergentes y del sistema, colocan el énfasis en el lenguaje y en la interacción social a los fines de visualizar los juegos como emergencia sistémica.

### Postulados:

**Postulado de los mundos emergentes.** Somos seres que desde un trasfondo compartido de emocionalidad hacemos

emerger mundos en el lenguaje que adopta forma en las conversaciones.

**Postulado del sistema.** Al conversar diseñamos sistemas de interacción que se orientan por tramas o por nudos relacionales y que se expresan bajo la forma de juegos (emergencia sistémica).

**Postulado del lenguaje:** El lenguaje tiende a comportarse como los llamados sistemas complejos y dinámicos, lo cual hace que la interacción social sea caótica.

Los principios centran la atención en la interpretación del observador que somos, la capacidad generativa del lenguaje y los modos de pensar lo estratégico en la ambigüedad de un juego<sup>2</sup>.

### Principios:

**Principio de posición.** El tipo de observador que somos está determinado por la interpretación que tenemos de nuestra posición en una situación, la cual se fundamenta en un sistema de creencias que organiza nuestras representaciones sociales.

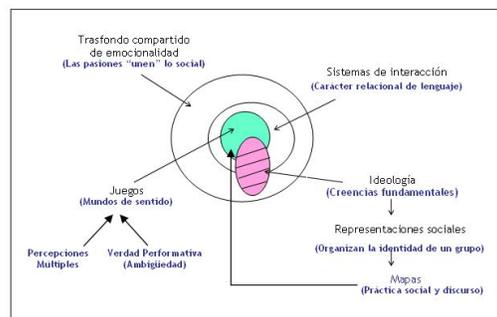
**Principio del sentido.** La capacidad generativa del lenguaje es clave al diseñar mapas y palancas que faciliten cambios en un juego como emergencia sistémica.

**Principio de la acción.** La viabilidad de las palancas a utilizar para provocar un cambio -como una emergencia sistémica- exige competencias para abordar la complejidad, la incertidumbre y la cooperación presentes en la ambigüedad de un juego.

Los juegos como emergencia sistémica requieren visualizar de manera integral los sistemas de interacción en atención al carácter relacional del lenguaje<sup>3</sup>, el trasfondo

compartido de emocionalidad y el papel de las pasiones en la *unión* de lo social<sup>4</sup>, el papel de la ideología<sup>5</sup> en la organización de la identidad de un actor y de su cognición social, y el mundo de sentido que *emerge* en los juegos.

### Los Juegos como Emergencia Sistémica



## II

Al participar en un juego debemos poner la atención en precisar cómo se dan la interacciones entre los jugadores y en tener el cuidado que nuestros razonamientos no obedezcan a deducciones lógicas y teorías pasadas que no se corresponden con lo que está sucediendo en el aquí y el ahora. Para ello debemos observar lo obvio del fenómeno que emerge del jugar desde una perspectiva de interdependencia y descubrir cómo las apuestas de los jugadores van estructurando las estrategias como patrones de conducta. Estos patrones son más un resultado de la sabiduría y el cálculo de los jugadores en un contexto de interdependencia de las decisiones colectivas, y menos de la aplicación descontextualizada de técnicas e instrumentos.

En un sistema social los actores participan como jugadores en múltiples juegos. Para comprender su "naturaleza" debemos definir los componentes básicos de un mapa a partir

<sup>2</sup> En el juego la verdad que nos interesa es *performativa*. Valga decir, por ejemplo, una obra de Shakespeare, como Macbeth, posee una verdad *performativa*, donde los tipos de *ambigüedad* presentes en lo conversado por los personajes, la *emocionalidad* manifiesta en cada uno de ellos y sus *percepciones* distintas de la realidad contribuyen a esa verdad. Esto es lo que sucede en los juegos en los cuales participamos. Tomado de: El juego de cambiar un juego. Jesús López (2008).

<sup>3</sup> Se olvida con frecuencia que como todas las creaciones humanas, los Imperios y los Estados están hechos de palabras: son hechos verbales. En el libro XIII de los Anales, Izu-Lu pregunta a Confucio "Si el Duque de Wei

te llamase para administrar su país, ¿cuál sería tu primera medida? El maestro dijo: la reforma del lenguaje" Octavio Paz.

<sup>4</sup> "el deseo que nace de un sentimiento que es una pasión no tendría ningún uso si los hombres pudieran estar conducidos por la Razón" Baruch Spinoza.

<sup>5</sup> "las ideologías están concebidas como la interfase entre propiedades fundamentales (por ejemplo, intereses, objetivos) de grupos sociales y las cogniciones sociales compartidas de sus miembros" (Teun A. van Dijk, 2006).

del cual podamos “estructurar” el proceso de observación, por ejemplo: jugadores, reglas, mapas de acción, “meollo del juego”, vinculaciones con otros juegos. A partir de este mapa de referencia podemos formularnos interrogantes que hacen del hablar una forma de investigar y de fortalecer la capacidad de juicio de un jugador: ¿Cómo se construye la realidad del juego? ¿Qué determina la relación entre jugadores? ¿Cuál es el drama o tragedia del juego? ¿Qué pasa si se incorpora un nuevo jugador? ¿Cuáles son los efectos sobre los jugadores y en el desarrollo del juego de un cambio del contexto?

Observar, reconocer y comprender un juego requiere que podamos interrelacionar los distintos componentes básicos del mapa de referencia en el contexto y las condiciones que lo definen en el aquí y el ahora. La capacidad de observar y de encontrar soluciones contingentes en un juego se ve limitada en tanto y cuanto hablemos y actuemos según teorías o imágenes pasadas y no en atención a lo que efectivamente está sucediendo en el juego en el que participamos o queremos participar. No podemos partir, simplemente, del supuesto que los problemas son cognitivos y que son parte del paisaje o de la “naturaleza social” del sistema. En definitiva, es condición necesaria para un jugador, que no necesariamente es parte de su observar, el darse cuenta de lo creado en colectivo, en términos de: la estructura del juego fue diseñada a partir de los mapas de los jugadores que participan en el juego, los comportamientos de los jugadores que nos sorprenden tienen coherencia en mapas de acción que no comprendemos y, los jugadores tienden a observar los hechos que confirman sus juicios. De allí la importancia de observar el tipo de observador que somos en un juego.

### III

Los principios constituyen una herramienta que contribuye a la conformación de una teoría de la práctica del diseño de juegos que facilite el crear los contextos y las condiciones para que éstos se desarrollen en forma coordinada, cooperativa y desde la pluralidad. Entendida esta última como: “la condición -no sólo la *conditio sine qua non*, sino la *conditio per quam*- de toda vida política”

(ARENDR, 1993). Como ejemplo de principios<sup>6</sup> podríamos señalar que: “la cooperación se facilita cuando el juego se repite en un contexto de confianza”, “los jugadores realizan sus jugadas predominantemente en función de oportunidades y alianzas”. En otros términos: “si las condiciones C1, C2,... Cn entonces puede ser que emerja el fenómeno en las prácticas del juego”.

De manera que, los principios son la guía que debe orientar el diseño de los contextos que determinan y condicionan a los resultados del juego, aún cuando a priori no podemos saber cuáles serán los mismos, debido a que un juego es abierto y de finales múltiples.

Hemos señalado que en un sistema los actores participan en múltiples juegos y que un juego puede ser comprendido a partir de los componentes básicos que lo definen. De allí, que un cambio de juego se conciba como el resultado de utilizar palancas u opciones - orientadas por principios- sobre sus componentes básicos y/o sobre su contexto. Las dificultades, en términos de un sistema social (CROZIER and FRIEDBERG, 1980), residen al menos en dos aspectos cruciales: 1) no existe una palanca a priori que pueda desencadenar el cambio, y 2) los actores realizan sus jugadas no necesariamente en función de objetivos, sino en correspondencia con las oportunidades y alianzas que estructuran con otros actores.

Una vez que los jugadores utilizan las palancas respectivas sobre los componentes básicos o partes del juego, podemos distinguir dos tipos de cambios en atención a la naturaleza del juego resultante: 1) el juego permanece invariable, y 2) el juego cambia estructuralmente. Este último tipo de cambio puede tener consecuencias muy variadas sobre los jugadores, que deben ser minimizadas con iniciativas que permitan enfrentar las incertidumbres y confusiones que se generan antes de la consolidación del nuevo juego: se cuestionan las competencias de los jugadores, se altera la estabilidad de los roles y relaciones,

<sup>6</sup> Otro tipo de principios o reglas es cuando no referimos a las habilidades de un jugador. Que en nuestro caso las asociamos a las competencias para la acción. Por ejemplo: Mire hacia delante y razone hacia atrás. Ver: **Dixit, A. K. e Nalebuff B. J.** (1991). *Pensar estratégicamente*. Publicado por Antoni Bosch, editor. España

se generan conflictos, y se cuestionan el sentido y los significados del juego.

#### IV

Las capacidades interpretativas de una situación y la flexibilidad en la acción son elementos clave para el desempeño de un jugador. Las capacidades interpretativas le facilitan, por ejemplo, el diseño de mecanismos o dispositivos en el juego (acuerdos, pactos, mesas técnicas, etc.) que pueden contribuir a que las relaciones e interacción entre los jugadores emerjan, por ejemplo, el fenómeno de la cooperación y la contraloría de los resultados. De allí, que la utilización de las herramientas analíticas deba corresponderse con un principio de flexibilidad en la acción y sencillez en los métodos, que permita fluir con las circunstancias, contribuya con el "modelaje de las estrategias" (MINTZBERG, 1987) y con el proceso incremental de negociación en estructuras de poder compartido; y con la generación del contexto de interpretación y confianza en el cual el diálogo pueda ocurrir entre los jugadores.

El cambio está en el núcleo de un diseño por juegos que facilite crear los contextos para el logro de equilibrios positivos como consecuencia de las estrategias que emergen en el propio juego y de los acuerdos de coordinación cooperativos entre los jugadores.

En un juego se puede identificar un modo de jugar, en términos de mapas mentales, relaciones, formas de conversación, etc. En consecuencia, cambiar un juego o un modo de jugar no es el resultado de aplicar capacidades analíticas para determinar cuál es la palanca a priori del cambio, sino es más el resultado de utilizar capacidades interpretativas en espacios creativos, abiertos y de poder. Teniendo presente que un jugador, por lo general, actúa buscando que con cada una de sus jugadas le queden la mayor cantidad de puertas abiertas y asegurarse así la flexibilidad de su patrón de conducta.

Las capacidades interpretativas y la flexibilidad en el actuar son los que ponen de manifiesto a la irracionalidad, la mentira y las estrategias en un juego.

#### V

Las conversaciones que diseñan los jugadores son el elemento determinante y condicionante de las prácticas repetitivas que definen a un juego y a sus partes. Por ello, el cambio de juego desde cualquiera de sus partes requiere de conversaciones que faciliten el diseño y gestión de nuevas relaciones entre los jugadores y entre juegos que estén vinculados por alguna de sus partes. Por ejemplo, si quisiéramos eliminar una rutina defensiva, presente en un juego, debemos reconocer que un jugador, en tanto que "observador" activo, tiene juicios y emociones desde donde reacciona e interpreta la acción del otro jugador desplegando su estrategia como un patrón de conducta.

De aquí, que el concepto de diseño del juego surge de las interacciones prácticas de los jugadores como una forma particular de conversar sobre cómo construir un mundo de sentido y aprendizaje colectivo, sobre cómo incrementar nuestra capacidad de acción, de la cual emergen las estrategias y compromisos que facilitan a los jugadores aproximarse a los cambios en la matriz institucional y cognoscitiva que define la transparencia del juego social.

En definitiva, al lenguaje se le considera desde sus posibilidades para describir y explicar la realidad, como en su capacidad generativa y de transformación de la misma. Por lo cual, debemos asumir que describir y explicar un asunto no es igual a comprenderlo, y percibir que las prácticas humanas en el fondo son juegos de lenguajes (WITTGENSTEIN, 1988), donde: "...hasta lo más íntimo de nuestra subjetividad es irrevocablemente social." (SAVATER, 2003, p. 93).

En tal sentido, de lo que se trata es que posicionados desde la perspectiva de juegos, podamos fortalecer las capacidades interpretativas y la flexibilidad al actuar, a partir de principios que se centren en la generación de los contextos y palancas del cambio, estructuras de incentivos y en las conversaciones que contribuyan al diseño de mecanismos experimentales que faciliten el juego y disminuyan los costos de transacción. En definitiva, el objetivo es cómo crear institucionalidad y gestionar relaciones que

contribuyan al cambio y al desempeño de un sistema.

Otro camino que podemos explorar es observar lo que no se conversa y comparte entre los jugadores, para buscar la ausencia en lugar de la presencia.

## VI

Una manera de abordar los aspectos operativos de este modo de pensar, puede ser a través de tres niveles de resolución: las perspectivas del claro, las palancas para el cambio y las posibilidades para la acción. Este último nivel requiere de una visualización del juego con una mayor profundidad y se encuentra más próximo a un método de planificación.

### Nivel 1: Las Perspectivas de la Situación Claro (P)

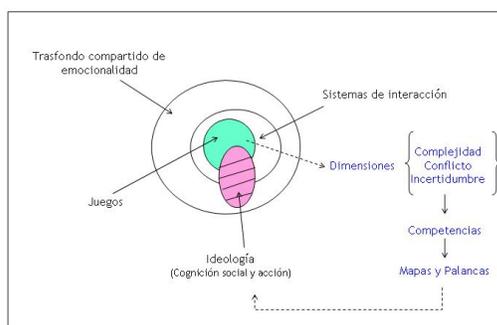
- Proceda por perspectivas, como quien quita capas a una cebolla.
- Registre y clasifique en términos de afinidad: los hechos, patrones, tendencias.
- Busque posibles relaciones de coherencia entre los agrupadores de afinidad.
- Identifique las posibles tramas generales del juego.
- Seleccione la trama que más le preocupa.
- Focalice su atención en las partes del juego focal de la trama seleccionada: jugadores, incentivos, reglas, percepciones y articulaciones entre juegos.
- Visualice el juego focal en términos de: hechos, patrones y tendencias específicas, estructura sistémica, mapa de los jugadores, principios o reglas que utilizan al hacer sus apuestas, naturaleza y alcance de las apuestas.



### Nivel 2: Las Palancas para el Cambio (P)

Conciba el cambio a partir de la utilización de mapas, palancas y competencias que se correspondan con las dimensiones de complejidad, incertidumbre y cooperación que emergen en la ambigüedad del juego<sup>7</sup>. Tenga en consideración la premisa: *Si las condiciones C1, C2, ... Cn, están presentes, entonces puede ser que emerja el fenómeno en las prácticas juego.*

#### Mapas y Palancas.



Utilice las competencias genéricas para la acción en las experimentaciones, exploraciones y dirección del cambio.

#### Competencias Genéricas para la acción



En síntesis, se trata de enfrentar tramas y nudos<sup>8</sup>, a partir de mapas y palancas y un modo de pensar por juegos.

<sup>7</sup> Bajo esta perspectiva, las obras de Shakespeare y el Príncipe de Maquiavelo son de suma de utilidad para comprender las pasiones y motivaciones humanas por el poder.

<sup>8</sup> Están jugando un juego.

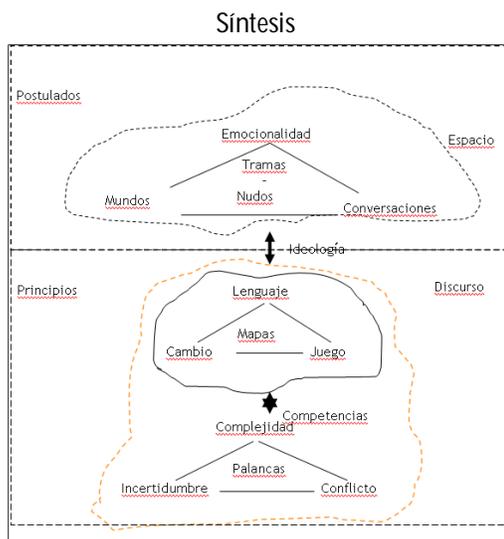
Están jugando a que no juegan un juego.

Si les demuestro que veo que están jugando,

quebraré las reglas y me castigarán.

Debo jugarles el juego de no ver que veo el juego.

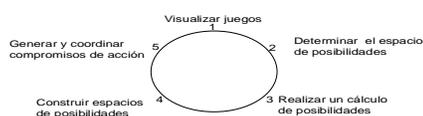
( R. D. Laing, 1976)



**Nivel 3: Las Posibilidades para la Acción (P)**

Teniendo como mapa básico la metáfora de juegos<sup>9</sup>, necesitamos de otros cuatro mapas de observación que nos faciliten el jugar a cambiar el juego. El alcance de cada mapa queda delimitado por la necesidad de enfrentar ciertas dimensiones del juego y sobre las cuales el jugador debe hacerse las interrogantes cruciales para el cambio.

Valga, decir, la determinación del espacio de posibilidades, la realización de un cálculo de posibilidades y la coordinación de los compromisos de acción. Los cuales abordaremos a partir de un mapa posicional, un mapa estratégico, un mapa operacional y un mapa para el cambio.



<sup>9</sup> Otro enfoque que puede ser utilizado es el de Carlos Matus. Ver Teoría del Juego Social (2000). Venezuela. Fondo Editorial Altadir.

El mapa posicional consiste en observar el juego e intentar definir el conjunto de actores, sus posiciones y su dinámica de interacción dentro de la lógica y dinámica del sistema en consideración, y se encuentra asociada a la viabilidad política, como la posibilidad de que una propuesta o apuesta de cambio en el juego se decida, se ejecute y se mantenga. Con este mapa determinamos el espacio de posibilidades como un subconjunto de los juegos posibles e incluye la visualización de las áreas de apuesta asociadas a los componentes básicos del juego y se logra como producto las opciones posibles o palancas del cambio, y el trazado global de trayectorias.

El mapa estratégico focaliza la observación en definir el conjunto de esquemas de apuestas y su dinámica para el diseño de un nuevo juego o el paso de un juego a otro, articulando el debe ser con el puede ser, bajo la premisa que no se puede deducir el deber ser del ser (HUME, 1988). Para ello, el jugador realiza un cálculo de posibilidades que define prioridades, fases y la viabilidad del esquema de apuestas posible en la trayectoria seleccionada. Se obtiene como producto un esquema estratégico de apuestas e identifican las posibles alianzas y conflictos, entre jugadores, en relación a las apuestas.

El mapa operacional define el conjunto de acciones que permite realizar las opciones del esquema estratégico de apuestas y gerenciar las situaciones de cooperación y conflicto. En este proceso se construye un espacio de posibilidades a través de las palancas u opciones identificadas para cambiar el juego. Se obtiene como producto la operacionalización de un esquema estratégico de apuestas.

El mapa para el cambio integra los productos de los mapas anteriores y define el conjunto de acuerdos y compromisos de acción entre los participantes en el juego. En él se compatibilizan y negocian los compromisos a través de determinadas secuencias y la asignación de responsabilidades a los fines de asegurar la movilización hacia el cambio.

Los cinco mapas se retroalimentan, de manera circular, para conformar un modo de pensar y actuar al diseñar nuevos juegos. Bajo esta perspectiva, las interrogantes cruciales son la clave para orientar la reflexión y el proceso deliberativo que demanda el cambio de juego.

**Guía para la Reflexión sobre el Cambio**

<b>Mapas</b>	<b>Interrogantes cruciales (Ejemplos)</b>
Juego	¿Cuál es el "meollo" del juego?
Mapa posicional	¿Cómo podemos modificar las reglas y la trama relacional del juego?
Mapa estratégico	¿Cuáles son los dilemas y dramas del juego?
Mapa operacional	¿Cómo podemos aprovechar nuestras capacidades y las potencialidades del entorno?
Mapa para el cambio	¿Qué y con quién lo debemos hacer?
	Tomado de: El juego de cambiar un juego

SAVATER, F. **El Valor de Elegir**. Barcelona. Ariel, 2003.

VAN DIJK, T. A. **Ideología**. España. Editorial Gedisa. Segunda reimpresión, 2006.

WITTGENSTEIN, L. **Investigaciones Filosóficas**. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas. Universidad Nacional Autónoma de México. Editorial Crítica. Grupo Editorial Grijalbo, 1988.

**Referências:**

ARENDDT, H. **La Condición Humana**. Ediciones Paidós Ibérica, 1993.

CROZIER, M.; FRIEDBERG, E. **Actors & Systems**. The Politics of Collective Action. The University of Chicago Press, 1980.

DIXIT, A. K.; NALEBUFF B. J. **Pensar estratégicamente**. Publicado por Antoni Bosch, editor. España. 1991.

HUME, D. **Tratado de la Naturaleza Humana**. Ediciones Tecnos, 1988.

LAING, R.D. **Knots**. England. Penguin Books Ltd, 1976.

LÓPEZ, J. **El Juego de Cambiar un Juego**. Caracas. Temas de Docencia 18. CENDES. UCV, 2008.

MATUS, C. **Teoría del Juego Social**. Venezuela. Fondo Editorial Altadir, 2000.

MINTZBERG, H. **Modelando Estrategias**. Harvard Business Review. U.S.A, v. 65, n. 4, jul/ago, 1987.

NARDONE, G. **El Arte de la Estratagema**. Barcelona. Integral, 2004.