

La noción de *juego* en Bourdieu: Una posibilidad para la pedagogía de la literatura

Bourdieu's play notion: a possibility for a pedagogy of literature

Resumen. Este artículo pretende hacer un acercamiento al concepto de juego elaborado por Pierre Bourdieu, a partir de la comprensión y caracterización de su noción, y la interpretación de los demás conceptos básicos de su propuesta teórica. Además, propone algunos planteamientos, actividades y estrategias que pueden ser útiles en la acción pedagógica de la literatura, la lectura y el lenguaje.

Palabras clave. Bourdieu, campo, juego, *illusio*, habitus, capital, interés, acción pedagógica y educativa.

Abstract. This paper is an attempt to define Pierre Bourdieu's concept of play taking into consideration the comprehension and characterization of his notion and the interpretation of the other basic concepts of his theory. In addition, it presents some principles, activities and strategies useful for the teaching of literature, reading and language.

Keywords: Bourdieu, play, *illusio*, habitus, capital, interest, pedagogic action, educative action.

1. Introducción

Los escritos de Pierre Bourdieu sobre la educación, la sociología de la producción y la reproducción cultural dejan entrever una “pedagogía” particular que alimenta la posibilidad de descubrir relaciones y propuestas conducentes al acceso de los saberes. Sin embargo, para las pretensiones de

este escrito, se tomará como referencia su obra *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*¹, sin dejar a un lado aquellas sobre cultura, sociedad y lenguaje, temas con los cuales, a la luz de la propuesta de Bourdieu, el juego tiene estrechas relaciones.

* Dirección electrónica: pedrocardenasf@hotmail.com.co

¹ Véase Pierre Bourdieu, *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama, 1995.

En tal dirección, los propósitos del presente artículo se centran en presentar una aproximación de la noción de *juego* y, al mismo tiempo, algunas relaciones y proyecciones para una “pedagogía” de la literatura, señalando las posibles actividades y consecuencias pedagógicas que de esta relación y acercamiento se desprenden. Para realizar esta tarea se tienen en cuenta las múltiples dimensiones y características del juego, sus diferentes implicaciones y acepciones, y su posicionamiento con los demás conceptos básicos que integran su teoría.

Para Bourdieu (1995c), la actividad pedagógica encuentra en el acopio de la cultura el principio de su asimilación y apropiación, en forma de un conjunto de saberes (un “savoir-faire”), actuaciones y sentimientos. Las acciones pedagógicas son realizadas en un marco de relaciones también pedagógico, por los agentes sociales (docentes, instituciones, grupos o personas) para infundir en varios de ellos los significados y contenidos simbólicos, característicos de un arbitrario cultural que supone ciertas formas de *violencia simbólica*².

Así, pues, el ofrecimiento pedagógico de Bourdieu invita a imaginar estrategias, adquisiciones y “métodos” de aprendizaje que, inferidos de sus descripciones e indicaciones, y acomodados a disciplinas como la literatura, son capaces de propiciar el acceso libre a la cultura, los sistemas de representación y el conocimiento. Desde una mirada cercana, la perspectiva se abre, como se advierte en varios apartes de sus *Reglas del arte*³, y desde los conceptos de *campo literario*, *juego* e *illusio*.

2. La escenificación de los conceptos básicos y la construcción de la noción de juego

El empleo de la *imagen de juego* tiene relación íntima con el análisis de la estructura del *campo literario*⁴, al que Bourdieu considera como un espacio social estructurante y estructurado, es decir, un sistema jerarquizado de *posiciones* y *disposiciones* donde existen agentes (escritores, críticos y editores), reglas artísticas de juego, objetivos, intereses e inversiones que constantemente se relacionan.

El campo literario representa, en conjunto, un mecanismo dinámico y cambiante que aglutina relaciones de fuerza (por triunfos, capitales, etc.), diferentes propiedades objetivas, improvisaciones para realizar hechos impensables, aplica estrategias, realiza apuestas, movidas y *envites* o lances (creaciones intelectuales y artísticas); todos ellos producto de la asimilación de los diferentes recursos que participan en el mismo juego. El campo se constituye, entonces, según Bourdieu (1990, 135-140), en un *espacio de juego* con normas, objetivos e intereses particulares en el que los agentes sociales *invierten* (por ejemplo, un escritor). Allí, el jugador manifiesta expresamente su *interés* (vocación para jugar) con el propósito de obtener condiciones favorables y márgenes de ganancia esperados, concedidos por otros jugadores.

En consecuencia, el espacio literario se configura como un tejido o red que establece diferentes

² De manera sencilla, para Bourdieu (1995c: 120) la *violencia simbólica* “es aquella forma de violencia que se ejerce sobre un agente social con la anuencia de éste”, por ejemplo, la manipulación ideológica. Véase, Pierre Bourdieu, *Reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Madrid: Editorial Popular, 1995.

³ En suma, las “reglas del arte” son una especie de lógica que obedece a los escritores y a las diferentes instituciones literarias, que se expresan de manera excelsa en las obras.

⁴ Dentro de la concepción de Pierre Bourdieu, la categoría *campo* está presente en diferentes disciplinas del conocimiento; por ello, podemos hablar, por ejemplo, de los campos artísticos, intelectual, social, filosófico, económico, literario. Cada uno de ellos tiene una razón de ser, un objeto y un capital que circula. En el caso del espacio literario, se encuentran escritores consagrados, en vía de consagración, experimentales, prometedores, “jóvenes”, aficionados y de vanguardia (que pueden alcanzar consagración); asimismo, en su estructura, el campo presenta oposiciones sincrónicas entre las posiciones antagónicas como: dominante/dominado, consagrado/novato, ortodoxo/heresje, viejo/joven, etc. (1995a: 355-359).

*efectos de campo*⁵, relaciones objetivas de *posiciones* (o de puestos), las cuales están determinadas por las decisiones que adoptan sus agentes o instituciones. En ese espacio o campo se distribuyen varias formas de poder estructurantes y reveladoras de situaciones del manejo de los *capitales* (bienes o recursos que circulan)⁶, que determinan las posesiones y los accesos a los favores o beneficios específicos.

Los protagonistas del campo –con su trayectoria y su *habitus*– luchan y ejecutan varios movimientos para obtener y acumular un determinado capital que luego ha de ser invertido. De tal manera, llegan a mejorar o empeorar según su posición en el escenario del juego; adoptan una *toma de posición* particular⁷ y utilizan una serie de estrategias: realizan jugadas prudentes, conservadoras, arriesgadas o subversivas. Sucede, entonces, el *enjeu* (postura) de las disputas o luchas por un capital codiciado.

La ubicación en cualquier espacio se gana por el sistema de disposiciones (*habitus*). En palabras de Bourdieu (2000: 118), el *habitus* es “un sistema de disposiciones adquirido por aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de es-

quemas generativos, es generador de estrategias que pueden ser objetivamente conformes con los intereses objetivos de sus autores sin haber sido expresamente concebidos con este fin”. Así, el juego (como el jugador) es un acto libre, espontáneo y social, gracias a la inscripción del *habitus* en el hombre, el cual permite la producción de múltiples actos de juego enraizados en él mismo, con sus diversas posibilidades⁸.

En su elaboración conceptual, y para quebrantar el recurso de *interés*, Bourdieu crea por asociación de la noción de inversión el concepto de *illusio* (del latín *ludus*, que significa juego); es decir, “estar atrapado en el juego y por el juego” (1995b: 80), aceptar que lo sucedido en el juego social *tiene un sentido*, y en donde se cumple una función y se compite. En suma, la *illusio* “es la condición del funcionamiento de un juego del que también es, por lo menos parcialmente, el producto” (1995a: 337).

Su articulación con el juego tiene que ver con el interés (propósito e intención) y la motivación o inclinación que despierta, por estar comprometido y apesadumado por el juego y en el juego; además, con el estado particular y creativo, y no con una actitud de indiferencia y pasividad. El grado positivo de interés está, entonces, en la manifestación de preferencia,

5 Tomás Carrasquilla, por ejemplo, ocasionó efectos en el campo al producir por varias décadas literatura costumbrista; de esta manera, produjo presencia especial en el campo literario colombiano.

6 En suma, un *capital* adquiere valor dependiendo de la existencia de un juego; además, cualquier clase de capital es un arma o factor eficiente, pues es una *apuesta* que le atribuye a su poseedor cierto poder, que puede utilizar en el ejercicio del juego; al mismo tiempo permite y afirma el “existir” en un determinado campo.

7 Según Bourdieu, las tomas de posición son diferentes obras literarias (o artísticas) particulares, evidentes o reales que se ubican en el campo literario de las corrientes, escuelas, géneros, estilos, temas, formas o maneras. Pueden ser discursos políticos, manifiestos y polémicas evidentes. Se deben tratar como *un sistema de oposiciones para las necesidades del análisis del campo*, y son *el producto y el envite de un conflicto permanente* que sucede en aquel espacio. Además, como homologías, recusan la *alternativa entre la lectura interna de la obra y la explicación a través de las condiciones sociales de su producción o consumo* (1995a: 342-345).

8 Para Bourdieu (1995b, 1984), el juego también es una acción que se manifiesta en una doble vía de forma *seria* y *no seria*. La forma *seria* es una práctica desarrollada desde la utilización del lenguaje: la movilización de cualquier palabra en una situación exige el examen de su sentido, aislada o independiente de la referencia donde se pone en forma, es decir, que la acción de jugar en serio es una “serie seria” de reflexiones, las cuales permiten desafiar las acciones lúdicas junto con las manifestaciones que suelen ejecutarse en el *tiempo libre*. Asimismo, el *homo academicus* es para el sociólogo francés “alguien que está en condiciones de jugar en serio porque su estado (o el Estado) le suministra los medios necesarios para hacerlo, es decir el tiempo libre –liberado de las urgencias de la vida–, la competencia –garantizada por un aprendizaje específico a base de *skkolè*– y, por último, la disposición (entendida como aptitud o inclinación) para invertir, para invertirse uno mismo” (1997: 204). En otras palabras, la acción de jugar necesita que el participante establezca un lugar con determinados límites para el juego, y que disponga del *tiempo libre*, la *competencia* y la *disposición*, como lo señala Bourdieu.

capacidad y conocimiento que permiten al jugador distinguir las apuestas, adoptar ciertas conductas y hacer ciertas prácticas y *re inversiones*.

En tanto, la *illusio* literaria es como la unión o adherencia originaria del juego literario que “fundamenta la creencia en la importancia y en el interés de las ficciones literarias” (1995a: 483). En otros términos, es la condición del *placer estético*, traducido como el placer de jugar el juego, de dejarse seducir y participar de la ficción, y de estar de acuerdo con presupuestos y efectos de creencia que la obra llegue a producir⁹.

La *imagen del juego* trasciende, entonces, su naturaleza y formación, al originar *efectos* de nuevas realidades y superar sus fronteras. Esta dimensión tiene vínculos importantes con competencias y con reglas gestadas en el campo de juego, las cuales permiten entrar y actuar en él; asimismo, tiene que ver con una lógica espacial y temporal del universo de la realidad artística e intelectual.

A lo anterior se suma el recurso de *doxa* en el concepto de campo literario, se instala como el conjunto de todo aquello que se admite como lo evidente o natural, en especial, los sistemas de clasificación cuya tarea es determinar lo que es interesante o no (1990: 104); implica la *conversión* “más común de pensar y de vivir la vida intelectual” (1995a: 277). Por tanto, se traduce como *sentido común*, como las ideas que se admiten sin ninguna clase de debate ni examen previo, como el grupo de *creencias* y opiniones comunes y corrientes. O, también, las cosas incuestionables, las verdades evidentes. Es la dominación simbólica.

En resumen, Bourdieu considera el carácter de la noción de juego como una actividad en conjunto, la cual atiende a las *apuestas* e *inversiones* determinadas y determinantes, a la movilización de reglas y regularidades, a las inversiones específicas

que se generan, y a los intereses determinados que se satisfacen; asimismo, como espacio de posiciones objetivas, donde se encuentran competidores, adversarios y auxiliadores. En el escenario del juego, los competidores, como adversarios, se convierten en cómplices que enmascaran los intereses vinculados al *ludus*, su participación y la *colusión* (confabulación) objetiva que resulta de ella.

3. Características y propiedades de la noción de juego

Algunas condiciones y propiedades del juego, sin ánimo exhaustivo, son las siguientes:

- En el juego hacen parte las *apuestas*, las *luchas*, las *reglas*, las regularidades, las *inversiones* específicas, los *intereses* y las *estrategias simbólicas*. Además, involucra la convivencia, las disposiciones colectivas e individuales, la satisfacción, el distanciamiento o alejamiento de los *intereses*.
- Pretende ser un espacio de *posiciones objetivas* que ocasionan visiones diferentes de los ocupantes; en otras palabras, considera la objetivación como propósito innegable en el espacio del juego (el campo). Además, forma parte del fundamento y la pluralidad de la apreciación y construcción del mundo, del *punto de vista* y de las *luchas simbólicas*.
- Revela las relaciones de fuerza y los grados de tensión entre los participantes en el escenario del juego y sus modos de pensamiento y acción. Al mismo tiempo, favorece el desarrollo de estrategias y mecanismos de manipulación, persuasión, *dominación* y el *ejercicio de concepciones*.

De otro lado, el juego tiene algunas condiciones naturales como: a) conocer el juego es reconocer la historia del mismo juego y su problemática; b) reconocer el valor del juego es descubrir las dimensiones particulares de los elementos que lo compo-

⁹ Es de recordar que cada campo tiene una forma particular de *illusio*. Así, por ejemplo, el académico debe *creer* que su actividad es la forma de “vivir la vida”; es su deseo. El sacerdote debe creer en la doctrina cristiana.

nen, sus límites, su lógica y articulación interna, así como su operatividad que está en la ejecución de principios de selección, *promoción* y cooperación, los cuales motivan la *adhesión al juego*, la *inversión* y la definición de intereses específicos.

En suma, y en relación con el concepto de campo, Bourdieu considera que para que un espacio funcione “es preciso que haya objetos en juego (*enjeux*) y personas dispuestas a jugar el juego, dotadas con los *habitus* que conlleva el conocimiento y el reconocimiento de las leyes inmanentes del juego, de los objetos en juego, etc.” (2000: 113).

4. Planteamientos y factores para una acción pedagógica y educativa del juego

De lo anterior se desprenden algunas posibles conclusiones que tienen implicaciones en la acción pedagógica y educativa.

- El juego, como propósito de relaciones pedagógicas, tiene implicaciones en actividades o prácticas culturales, comportamentales, intelectuales y lingüísticas. De un lado, atiende a la construcción de universos sociales constituidos por procesos simbólicos que suponen, además, el lenguaje, los sistemas de representación y las formas de conocimiento; de otro, constituye una acción entre lo social, lo cultural y la recreación de las relaciones simbólicas.

En pocas palabras, el juego tiene como objetivos fundamentales la asimilación, *incorporación* e interiorización de las condiciones y relaciones sociales y el volumen cultural, junto con las significaciones, la constitución de comportamientos, saberes y acciones, que se manifiestan de acuerdo con la lógica del *sentido práctico* (desde condiciones objetivas).

Además, desde Bourdieu, el juego posibilita la (di)simulación, es decir, el origen social y la condición cultural donde se movilizan las posiciones y se despiertan los intereses y las pasiones. Todo ello

sucede tras la búsqueda del posicionamiento y la diferenciación en el marco del consenso, los cuales demarcan las fronteras del juego, aunque *de facto* se manifiesten y orquesten oposiciones ficticias o formales.

De contera, sucede la escenificación de diversos comportamientos, actitudes y posturas “inarmónicas”. Esto corresponde a la trascendencia de los *juegos ideológicos* (1969: 77), donde tienen asidero las actitudes ante el mundo y la vida, y se revela la condición personal. Así pueden experimentarse los puntos de vista y las inquietudes de los competidores; se manifiestan las vivencias compartidas y declaradas; se descubren y desarrollan los interrogantes de la existencia misma y, sobre todo, el participante pasa del anonimato y del desamparo al reconocimiento. Además, permite la integración ideológica, el intercambio simbólico e imaginario, la interacción intelectual y el reflujo de valores¹⁰, intereses y actitudes.

Por consiguiente, de Bourdieu pueden inferirse algunos planteamientos que se revelan como factores pertinentes para una acción pedagógica de la noción de juego.

- El concepto de juego interesa porque permite la organización del ejercicio pedagógico orientado hacia la adquisición eficiente de algunas *técnicas intelectuales*¹¹ y materiales de trabajo intelectual. Asimismo, contribuye a crear estrategias para propiciar procesos de socialización y para la vinculación de *capital cultural* y *simbólico*.

¹⁰ Los valores se constituyen dentro de una relación en forma evidente y con importancia necesaria, al ser el principio de toda acción humana. Sus motivaciones están en condición íntima con el *habitus* y el *campo* que, como lo señala Bourdieu, permite que el *habitus* colabore a determinar aquello que precisamente lo llega a determinar.

¹¹ Para Bourdieu y Passeron (1969: 95) existen tres clases de técnica que son: espirituales, materiales e intelectuales, cada una de ellas posibilita actitudes para el ejercicio del juego; también equiparan esta noción como *recetas* que permiten la organización metódica del aprendizaje con fin racional, establecidas de manera explícita y unívoca, por ejemplo, las pedagogías y sus haceres.

- El concepto de juego forma parte del proceso de conocimiento con base en un trabajo de construcción y creación, que está relacionado con el manejo de ciertas competencias pedagógicas, culturales y sociales.
- La noción de juego tiene pertinencia con múltiples manifestaciones culturales y humanas, tales como las ideologías, los valores, los sentimientos, los intereses, las actitudes, las prácticas y los comportamientos; además interviene en la inculcación de diferentes significaciones, formas simbólicas, códigos (comportamentales, lingüísticos e intelectuales) y sistemas de representación cultural y social.
- El juego activa capitales que pueden estar representados en varios esquemas del *habitus*, entre los que se encuentran la clasificación, la jerarquización, la selección, el análisis, la categorización y la relación. En definitiva, el juego implica, por un lado, el entrenamiento de las categorías y condiciones intelectuales, la “puesta en escena” de lo sensible, lo ideológico, lo emotivo y lo imaginario y, por otro, el desarrollo de las actitudes y de los valores sociales y culturales.

5. Algunas estrategias y actividades relacionadas con la noción de juego

Con el propósito de utilizar y aprovechar los aportes de la propuesta buordieutana respecto a su concepción de *campo literario*, *juego* e *illusio*, se presentan a continuación algunas posibles actividades lúdicas relacionadas con la literatura, la lectura y el lenguaje. Es necesario tener en cuenta que, como estrategias, deben responder a la realización de una acción pedagógica adecuada y pertinente, según la naturaleza de cada una de las nociones teóricas y áreas involucradas.

- Realizar, en conjunto, el análisis de un campo literario determinado con otros campos, para

descubrir rasgos estructuralmente equivalentes (homologías). Igualmente, analizar el espacio de las *posiciones* y las *tomas de posición* de un escritor en un campo literario (el colombiano, por ejemplo), en una época o tiempo determinado, para “leer” sus *luchas*, *envites* y *apuestas*, así como los “índices de consagración”, su “entrada en el juego”, los indicadores externos, los “sistemas de distanciamiento” o las revalidaciones en la posición ocupada en el campo.

- Examinar en un *campo literario* las capacitaciones de los jugadores a partir de su *habitus*, para reconocer en sí el objeto del juego y la lucha por el *capital simbólico*. Luego, confrontar y asociar varios *envites* e *intereses* para descubrir el valor de las diferentes *apuestas* literarias, con el fin de conocer los múltiples planos y las formas de representación de la realidad.
- Promover *técnicas intelectuales*, como la aptitud para la definición de conceptos, nociones, y la realización de proyectos literarios objetivos. Asimismo, promover los juegos de palabras y la articulación de expresiones como las aliteraciones, asociaciones verbales, series de ecuaciones de palabras, despropósitos, jactancias, aserciones improbables, escrituras automáticas (como la de los surrealistas) e incongruencias de lenguaje, que permiten ciertas permutaciones del *campo*.
- Analizar, en el campo del poder, el juego y los envites de los protagonistas (personajes), las acciones, interacciones, relaciones de conflicto o rivalidad, azares afortunados o infortunados, que (re)formulan las trayectorias de las distintas historias vitales del relato, para advertir las manifestaciones y esencias de los personajes, desarrolladas en el tiempo bajo la forma de una historia
- Interpretar *juegos ideológicos* y *efectos simbólicos* en un relato (un cuento corto, por ejemplo) que producen nuevos contextos y contor-

nos culturales, cognoscitivos, sociales y la recreación de visiones del mundo. Además, analizar variados *efectos de realidad*, esto es, articular historias de personajes diferentes en correspondencia con los ambientes, las situaciones y los comportamientos o caracteres.

- Descubrir o analizar diferentes recursos tácitos y “efectos de escritura” con falsos indicios y pistas, desviaciones temporales y locativas, rasgos inversos, vínculos de causalidad y finalidad en el decurso de un relato, concedidos en un supuesto *contrato de lectura*.

En el anterior marco, el hombre agente-jugador elabora mundos posibles, en los que compromete magnitudes estéticas, volúmenes de imaginación, *efectos de creencia* y *ficciones de la realidad* (o lo irreal) (1995a: 484). En fin, llena y sintetiza el universo de sentimientos, vocaciones y fantasías, por medio de la apropiación de diferentes sistemas de acercamiento y alejamiento, con los cuales comprende el mundo y le da sentido a la vida, la sociedad y la cultura.

6. A manera de conclusión

Desde Bourdieu, la noción de juego es, entonces, ilusión, creencia en las reglas, es decir, creer en el juego y ganar las *reglas del arte* (del campo

específico) son su principal cometido, aunque las reglas sean incómodas por revelar los mecanismos de cada campo y cada uno de ellos tener una forma especial de *illusio*. En esta línea, el concepto de juego se constituye como recurso metódico articulado y dinamizador que activa diferentes facultades y conductas: es una “imagen libre” que rescata el conocimiento y la dimensionalidad humana. Dicho así, ofrece espacios de reencuentro y de expresión colectiva, facilitando el reconocimiento para aceptar la diferencia y la libertad de pensamiento, lo mismo que la elaboración de visiones del mundo.

Luego, establece relaciones con la comunicación y con una competencia lúdica especial: hace posible que el participante juegue el juego, tenga en cuenta las normas y ponga en acción su actitud y capacidad de actuar. En tal caso, el juego, en su dinámica creadora, necesita un lenguaje y una comunicación convenientes para asegurar su naturaleza y actualización.

Por lo dicho, es precisamente que debe importar una pedagogía de la literatura y del juego que posibilite alternativas, actividades y estrategias que, desde Bourdieu, permitan la *inculcación*, la disertación, la asimilación de *contenidos simbólicos* y *culturales*, útiles para promover la *competencia* y la *disposición*, la interacción y la actividad intelectual, la pluralidad de la representación y la actitud productiva.

Bibliografía

- BOURDIEU, P. (2000). *Cuestiones de sociología*. Madrid: Istmo.
- _____. (1999). *¿Qué significa hablar?* Madrid: Akal.
- _____. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- _____. (1995a). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- _____ y Loic J. D. Wacquant. (1995b). *Respuestas. Por una antropología reflexiva*. México: Grijalbo.
- _____. (1995c). *Reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Madrid: Editorial Popular.

-
- _____. (1990). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo.
- _____. (1988). *Cosas dichas*. Buenos Aires: Gedisa.
- _____. (1984). *Homo academicus*. Paris: Minuit.
- _____ y J. C. Passeron. (1969). *Los estudiantes y la cultura*. Barcelona: Editorial Labor.

ARTÍCULO RECIBIDO EL 11 DE FEBRERO DE 2005 Y APROBADO EL 12 DE JUNIO DE 2005