



DOI: 10.5821/siu.10461

El juego como re-significador de la circunstancia y la ciudad **The game as a re-significator of the circumstance and the city**

Autor: *Laura Vanegas.*

RESUMEN

Entendiendo el juego como una actividad social y desarrollada en su propio tipo de espacio, el espacio de juego, esta propuesta parte entonces de la premisa de que el juego es una actividad que permite reinterpretar y usar de maneras no programadas el entorno en el que se ubica, con lo cual el individuo puede significar y resignificar la ciudad y su entorno inmediato. Así, este trabajo toma un ejercicio de observación de juegos en espacio público, una sesión de juego del escondite y entrevistas a jugadores de Pokémon Go, para dar cuenta de una particularidad en las formas de vivir y experimentar un lugar durante el desarrollo de un juego, por medio de lo cual se adquiere una visión no prevista, ni proyectada, de la ciudad y espacios habitados en la vida cotidiana.

Palabras clave: espacio de juego, juego en la ciudad, espacio público, resignificación de la ciudad

Bloque temático: *Espacio público y proyecto urbano en la metrópolis contemporánea*

ABSTRACT

Play, understood as a social activity practiced by humans, takes place in its own kind of place: the *playspace*. This text finds itself on the premise that play allows players to understand and use an environment in new and unforeseen ways, assigning new meanings and interpretations to the city and said environment. Thus, this text supports itself on the study of games performed in public spaces, a hide-and-seek session and conversations held with Pokémon Go users. Taking these studies into account, unique and different kinds of living and experiencing a place during a play session can be identified. In this way, unexpected and unplanned visions of the city and inhabited environments are acknowledged due to the performance of play.

Keywords: playspace, play in the city, public space, cities revisited

Topic: Public space and urban project in the contemporary city

1. Introducción

En el desarrollo de la vida cotidiana, el ser humano practica diversas actividades sociales, las cuales tienen lugar en su propio tipo de espacio, entre ellas se encuentra el juego, el cual también cuenta con su propio tipo de espacio: el espacio de juego. Si bien percibido como un entretenimiento, un escape de las preocupaciones cotidianas y productivas o un medio didáctico para transmitir conocimientos específicos, el juego constituye, a través de su puesta en práctica, una forma de relacionarse con un entorno dado usado para conformar el espacio de juego.

De las diferentes definiciones que se le han atribuido a esta actividad, destacan las realizadas por el historiador Johan Huizinga, en su ensayo *Homo Ludens* (1972), y el sociólogo francés Roger Caillois en su texto *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1986), que, si bien constituyen aproximaciones diferentes, coinciden en entender el juego como un evento que se desarrolla en un marco espacial y temporal limitados. Es decir, para jugar se abarca una extensión de área determinada durante un tiempo finito; y, en su puesta en práctica, los jugadores se introducen en una ficción, o realidad secundaria, la cual direcciona el actuar de los participantes. Sin embargo, el espacio de juego se establece sobre una preexistencia, no al interior de un recinto destinado específicamente para responder a estas prácticas, y en su interior, tanto los jugadores como su inmediatez, su circunstancia, dejan de ser quienes son y cumplir sus funciones para las cuales fueron programados para responder y formar parte de una realidad diferente a la cotidiana.

Por lo anterior, el espacio de juego representa un entorno dentro del cual los lugares cotidianos, un patio, una calle, la ciudad misma, y el individuo se reinterpretan y se resignifican para construir una realidad alterna temporal que permite redescubrir esos entornos usados para jugar. Así, este texto se pregunta acerca de las formas en las que la ciudad y una circunstancia dada se reinterpretan y resignifican por medio de los eventos que tienen lugar al interior del espacio de juego.

Para abordar este tema, se parte de un marco teórico construido desde referencia bibliográficas pertinentes y se realizaron una serie de aproximaciones de observación de juegos y actividades realizadas con una actitud lúdica practicados en espacio público, una sesión de juego del escondite en una institución privada y se recopilaron una serie de entrevistas a una decena de jugadores de juegos de realidad híbrida. Si bien realizadas en momentos diferentes entre los años 2019 y 2020, estas aproximaciones revelan tres aspectos desde los cuales abordar la pregunta de este texto: lectura del entorno, uso y manipulación de la circunstancia, y la dimensión corpórea.

1.1. Marco teórico

El estudio del juego abordado como una actividad social se reconoce en el escrito de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, en el cual el autor holandés lo define como

“una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Huizinga, 1972:26)

Esta definición es replanteada posteriormente por el sociólogo francés Roger Caillois en su texto, quien categoriza los aspectos por los cuales el juego se distingue de otras actividades. Según su entendimiento, esta actividad es libre, improductiva, incierta, reglada, productora de ficción, separada en su espacio y tiempo (Caillois, 1986). Si bien Caillois plantea en su libro ampliar el espectro del estudio del juego, contrario a lo que presenta Huizinga quien se centra en los juegos de naturaleza competitiva, ambas posturas ubican al juego

en el espacio y lo relacionan con la producción de una realidad alterna, o diferente, a la de la vida corriente o cotidiana y constituyen los fundamentos de los estudios prácticos y teóricos del juego.

Por otra parte, las posturas mencionadas se complementan con lo escrito por el alemán Eugen Fink, quien en su estudio ontológico del juego titulado *Oasis of Happiness* (1968) recuerda que para jugar los participantes “[consumen] tiempo real y [necesitan] un espacio real” (Fink, Saine, & Saine, 1968:24), con lo cual el espacio de juego se apoya en el entorno construido y habitado para existir. A su vez, esta idea resuena con la percepción separada del juego, pues es por esta característica que la acción de jugar se encuentra “circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y determinados por anticipado” (Caillois, 1986:36), haciendo de su propio tipo de espacio un entorno delimitado o creado que requiere de la circunstancia como su recurso compositivo.

La circunstancia, ese inmediato derredor en el que se el individuo está en contacto permanente (Ortega y Gasset & Marías Aguilera, 2007), conforma la base para establecer y delimitar el espacio de juego. En su delimitación los jugadores deben tener en cuenta aquello que los rodea, elementos con los que establecen una relación y usan durante el desarrollo de la actividad. Por lo anterior, la circunstancia en la que se encuentran sumidos los participantes de un juego es un factor influyente en el desarrollo de los hechos.

Por otra parte, el carácter ficticio del juego es el medio por el cual los participantes se introducen en una realidad secundaria, sin por ello significar que están desconociendo o negando principios rectores de la realidad cotidiana o corriente. Según lo expone el filósofo inglés Gregory Currie en su texto *The Nature of Fiction* (2008), la ficción no consiste en una negación de la realidad dicha real, más bien es la producción de otra realidad compuesta por sus propias normas y lógicas, lo cual se ve reflejado en la secuencia de hechos de una secuencia narrativa. Así, en ese relato los eventos mencionados por el autor son válidos en esa realidad. De esta forma, al entenderse como una actividad relacionada con la producción de ficciones, el juego es creador de historias y los eventos o acciones practicadas en su desarrollo se enmarcan en una serie de lógicas que le dan sentido al evento.

Por lo anterior, el juego es una actividad social que constituye un acto creador y narrativo a la vez que relaciona al individuo con su entorno cultural y espacial. Teniendo en cuenta entonces estos aspectos del juego, es válido preguntarse acerca de las formas en las que la ciudad y la circunstancia son reinterpretadas en el desarrollo de esta actividad, ya que el entorno construido y aquello que rodea a los jugadores es la plataforma que se usa para establecer el espacio de juego siendo sus contenidos el soporte de referencia para materializar la ficción.

1.2. Metodología

Con el fin de abordar el tema central de este texto, se toman una serie de casos de observación de juego en espacio público, una prueba práctica en una institución privada y una serie de conversaciones con jugadores de juegos de realidad híbrida basados en geolocalización. Es importante recordar que lo reportado en este escrito forma parte de un proyecto de investigación iniciado en el año 2019 y extendido durante el año 2020¹, por lo cual las actividades realizadas muestran diferentes aspectos de aproximación al espacio de juego.

La primera aproximación consistió en un ejercicio de identificación y observación de juegos en el transcurso de varios recorridos en el centro histórico de Bogotá, la Candelaria. De esta forma se identificaron juegos en recintos privados de acceso público como salones de billar, de ajedrez y “rana”; y también se identificaron prácticas de juego y actitudes lúdicas en espacio público como tableros y mesas de ajedrez instaladas sobre la Carrera 7ma y el Parque Santander, un partido de fútbol improvisado y prácticas de patinaje en el Parque Santander (Fig.01). Dado su fácil acceso, documentación y disponibilidad de los participantes, se orientó el

¹Las actividades presenciales se vieron interrumpidas debido a las regulaciones sanitarias establecidas por las autoridades locales en el marco de la pandemia del COVID-19, las cuales obligaron a respetar el aislamiento y cuarentenas estrictas que impidieron la circulación en espacios públicos y la ejecución de juegos de proximidad física o de contacto.

estudio hacia los juegos practicados en el espacio público, siendo además que ellos ilustran apropiadamente el uso de la ciudad como espacio de juego.

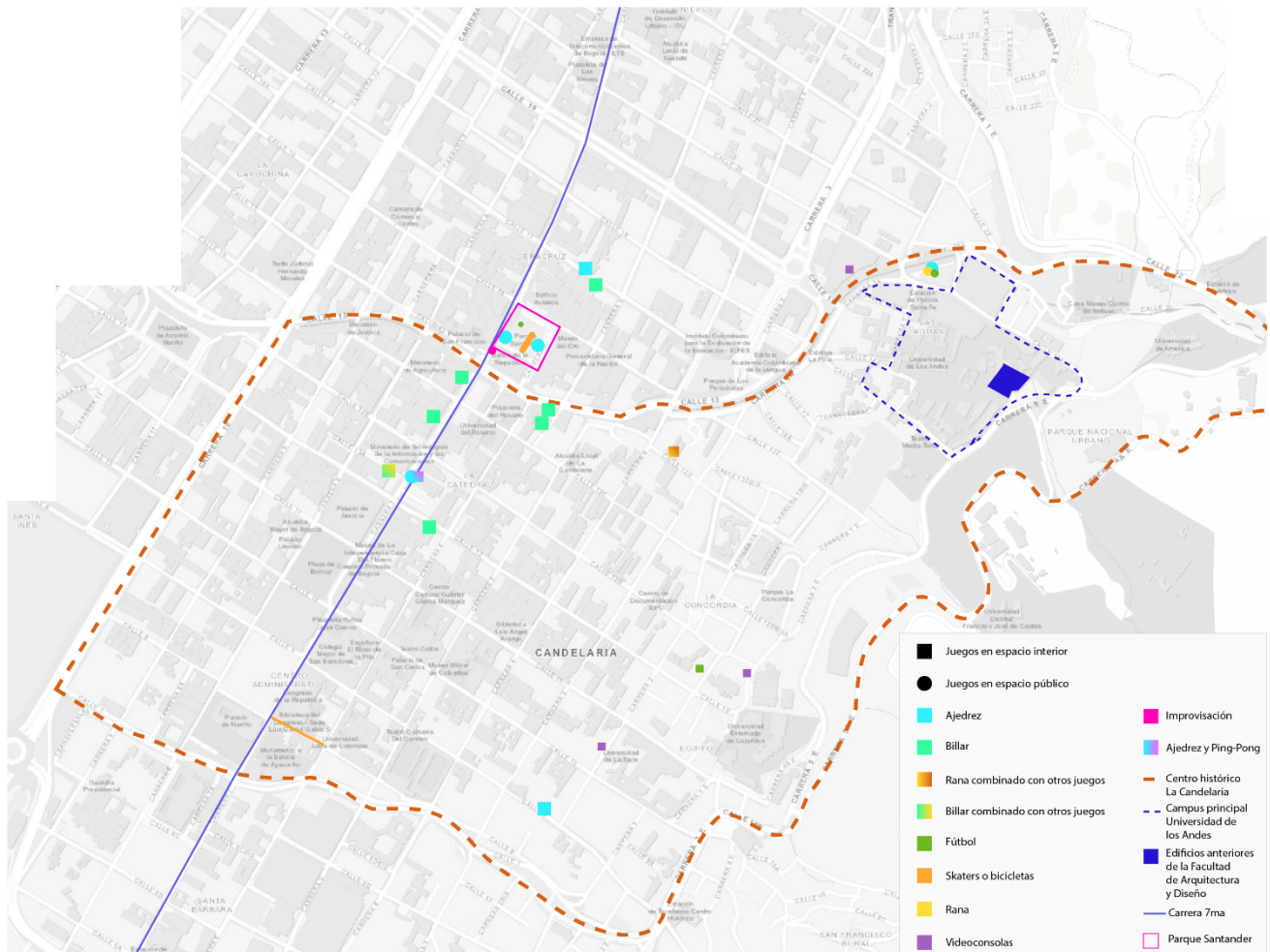


Fig. 01. Zona de estudio con levantamiento de juegos en espacio público y privado, zona usada para la sesión de juego del escondite. Elaboración propia tomando información de plano base del portal Mapas Bogota (mapas.bogota.gov.co)

Por otra parte, se realizó una sesión de juego de las escondidas al interior del campus universitario de la Universidad de los Andes (Fig.01), en las inmediaciones del anterior edificio de la Facultad de Arquitectura y Diseño (Fig.02), con alumnos voluntarios de pregrado de diferentes disciplinas. Esta sesión se constituyó de varias rondas de juego al final de las cuales se solicitó a los participantes responder una serie de preguntas relacionadas con su experiencia de juego, toma de decisiones y una representación gráfica del espacio de juego mismo, sus referencias espaciales y los escondites usados. Vale la pena mencionar que a lo largo de la sesión de juego los jugadores tomaron decisiones con respecto a ciertos parámetros, con lo cual se obtuvieron diferentes tipos de lectura y uso del lugar en el que se delimitó el espacio de juego.



Fig.02. Ubicación de la zona usada para la sesión de juego del escondite al interior del campus de la Universidad de los Andes. Elaboración propia desde imagen aérea cortesía de Eduardo Guzmán

Un tercer ejercicio realizado fue contactar a jugadores de Pokémon Go, un juego de realidad híbrida basado en geolocalización a través de dispositivos móviles. Se entrevistó a cerca de una decena de individuos, entre ellos jugadores activos e inactivos, acerca de su percepción de la ciudad al momento de jugar. Se destaca que las respuestas obtenidas en estas conversaciones resuenan con los resultados obtenidos por Evans y Saker en su artículo *The playeur and Pokémon Go: Examining the effects of locative play on spatiality and sociability* (2019), los cuales muestran que la puesta en práctica de este tipo de juegos permite crear nuevas relaciones entre el individuo y la ciudad.

Por medio de estas aproximaciones se pudieron identificar tres ejes transversales que ilustran las formas de reinterpretación y resignificación de la ciudad y la circunstancia generadas durante el desarrollo de eventos al interior del espacio de juego: la lectura de un entorno por parte de los jugadores para desarrollar sus actividades apropiadamente, el uso y manipulación de ese entorno para garantizar el buen desarrollo del evento y la dimensión corpórea del individuo como vehículo de experiencia del espacio de juego. Así, por medio de estas aproximaciones se pueden identificar aspectos que permiten entender el juego y su propio tipo de espacio como medios para vivir, dar sentido e reinterpretar la ciudad y el contexto inmediato en el que se encuentra “sumido el individuo en permanencia” (Ortega y Gasset).

2. Las aproximaciones

2.1 La lectura del entorno

Siguiendo las palabras de Huizinga y Caillois, el juego se separa de la vida corriente por medio del establecimiento del espacio de juego, un proceso abordado previamente al inicio de la actividad (Caillois,

1986; Huizinga, 1972) para lo cual los jugadores se sirven de su entorno inmediato. La posibilidad de crear o establecer el espacio de juego se relaciona con las posibilidades que ofrece la circunstancia, el lugar, o las posibilidades que lee el individuo en ella (Ingold, 1993). De esta forma, leer el lugar y el entorno inmediato en función de lo que se requiere para jugar y desarrollar la ficción que rige cada juego es esencial para poner en práctica la actividad.

En efecto, desde un punto de vista operativo, reconocer componentes espaciales que permiten la ejecución de una actividad es algo que se observa claramente en el caso de los ajedrecistas de la Carrera 7ma y del Parque Santander por medio de la ubicación de mesas para que los participantes puedan jugar apropiadamente. Las son instaladas por el dueño de los tableros para que los jugadores (sus clientes) puedan sentarse cómodamente (Fig.03) pero es porque la configuración del espacio público en el que se instalan permite la ubicación de esas mesas, o en el caso del Parque Santander, poder ubicar un tablero de juego directamente sobre el suelo (Fig.04). Ciertamente ni el andén de la Carrera 7ma, ni el Parque Santander fueron diseñados para albergar esta actividad, con lo cual se puede reconocer una forma de apropiación de estos entornos por parte de los jugadores y de los dueños de los tableros, siendo éstos últimos quienes identificaron en estos emplazamientos la posibilidad espacial de instalarse. Esta lectura de poder ubicar un tablero de ajedrez en un espacio no programado para ello se acentúa aún más con la presencia de un embellecedor de calzado que extiende su tablero de juego directamente sobre el suelo del Parque Santander (Fig, 04). En ambas situaciones, sea la instalación de mesas o usando directamente la superficie de la plaza, los propietarios y usuarios del juego identifican una serie de requerimientos mínimos para desarrollar su actividad: la existencia de una superficie que soporte una mesa o un tablero de juego y una amplitud espacial que pueda albergar a dos personas enfrentadas y una serie subsecuente de esa configuración.



Fig. 03. Mesas de ajedrez ubicadas sobre la Carrera 7ma. Elaboración propia.



Fig.04. Partida de ajedrez en el suelo del Parque Santander entre un embellecedor de calzado y un heladero. Elaboración propia.

Por otra parte, la lectura del entorno para poder jugar o adoptando una actitud lúdica se evidencia también en prácticas más espontáneas como las de los jugadores de fútbol y los skaters en el Parque Santander (Fig.05

y Fig.06). En el primer caso, los participantes identifican un área lo suficientemente amplia entre unas jardineras para poder realizar desplazamientos, cortos o de mayor extensión, y poder hacer pases con el balón sobre una superficie dura, estable, horizontal y sin obstáculos. Por su parte los skaters reconocen en esa misma plaza “spots” o “vuelos” representados en las escaleras, el borde de la fuente o las jardineras. De nuevo se encuentra la introducción del juego o la adopción de una actitud lúdica en un entorno que no fue creado para ello, pero en él se identifican características que permiten realizar estas actividades.



Fig.05. Partido improvisado entre las jardineras del Parque Santander. Elaboración propia



Fig.06. Skater saltando desde las escaleras occidentales del Parque Santander. Elaboración propia

En el caso de las escondidas la lectura del entorno usado para jugar se fundamenta en la aplicación del pensamiento estratégico, pues los escondidos disponen de pocos segundos para ocultarse del buscador, con lo cual deben identificar rápidamente qué emplazamientos garantizan ver sin ser vistos, o qué rutas de desplazamiento pueden tomar para evitar ser atrapados en su intento de aproximarse a la base teniendo en cuenta otras circunstancias espaciales. Así se ve ilustrado por la sesión de juego realizada en el campus de la Universidad de los Andes, ya que no todas las rondas contaron con las mismas condiciones puesto que la base fue reasignada durante el desarrollo de la sesión. Con lo anterior, cuando los jugadores usaron el primer emplazamiento de la base y con unas condiciones específicas para determinar el ganador de cada ronda, los escondidos recurrieron a emplazamientos alejados; por el contrario, cuando se reasignó la base, con el fin de evitar lesiones, y se cambiaron las condiciones para determinar al ganador, los escondidos utilizaron ubicaciones más cercanas a la base (Fig.07). Así, dos tipos de lecturas diferentes condicionadas por decisiones, en parte, espaciales y compositivas del espacio de juego que obligaron a los jugadores a interpretar su entorno para adaptar su actuar.



Fig.07. Ubicación de bases y escondites usados en la sesión de juego. Elaboración propia desde imagen aérea cortesía de Eduardo Guzmán

La lectura del entorno fundada en el juego practicado y su ficción asociada se extiende también a las formas de interpretar la ciudad. Desde el caso de *Pokémon Go*, uno de los voluntarios entrevistados, Iván Salazar, confirma que como jugador activo reconoce y lee la ciudad desde los elementos narrativos pertenecientes al universo del juego ya que “siempre que [él] veía algún monumento o algo pensaba “uff, de pronto es un gimnasio” y aunque a veces sí era a veces fallaba” (Fig.08). En este caso, esta persona recorre la ciudad y su barrio teniendo en cuenta las referencias y asociaciones que se encuentran e ilustran en la aplicación móvil del juego. La ciudad es usada entonces como un tablero de juego por medio del dispositivo móvil que ilustra y referencia los elementos narrativos de la ficción jugada, pero es interpretada y leída por el jugador.

Lo que la gente normal ve // lo que los jugadores de Pokémon go ven



Fig.08. Referencia compartida por una de las personas entrevistadas con respecto a las formas de leer la ciudad y el entorno según las narrativas de juego. Fuente: Archivo Iván Salazar (entrevistado)

Así, el espacio de juego es producto de la capacidad de los jugadores de leer y reconocer en su entorno inmediato, su circunstancia, sea la ciudad o un espacio de uso común en un establecimiento privado, para poner en práctica sus actividades y poder dar cabida a las ficciones actuadas a través del desarrollo del juego. En efecto, sin una superficie sobre la que posar un tablero de juego, dos contrincantes no pueden mover las fichas que representan unos soldados en el campo de batalla; los jugadores de un partido improvisado de fútbol no podrían usar una plaza como su estadio y los escondidos y el buscador no podrían emprender sus persecuciones dentro de los límites que establecieron y usando los objetos de su entorno para servir y enmarcar sus acciones de juego.

2.2 Uso y manipulación

Si bien el establecimiento del espacio de juego es producto de la lectura de un entorno por parte de los jugadores para cumplir con las necesidades de la actividad, en su delimitación también se produce la introducción de un uso no proyectado en un lugar. Ciertamente, existen las zonas de juego, o *playgrounds* en parques públicos, pero estos son espacios dotados de un mobiliario orientado hacia la población infantil y es usado para sus juegos, sin responder a un juego específico; por otra parte, la variedad de juegos que existen es muy amplia y su ejecución varía en grados de espontaneidad difíciles de prever. Por lo anterior, el juego es una actividad que no forma parte de las actividades previstas dentro de un programa arquitectónico y su puesta en práctica representa la introducción de una actividad cuyos usuarios deben hacer usos no previstos y manipulaciones no programadas de un entorno.

Efectivamente, el acto de ubicar mesas en un andén o una plaza para jugar ajedrez, o incluso ubicar el tablero directamente en el suelo de ese andén o esa plaza, representa una forma de introducir una actividad

no programa en la ciudad. Igualmente, por medio de este acto se evidencian intervenciones que alteran el programa establecido del espacio público, de la ciudad misma, de forma temporal. Hasta cierto punto, se podría decir, estas intervenciones permiten replantear y reinterpretar esos lugares que se usan como plataforma de juego. En efecto, se está interviniendo un andén o una plaza para dar cabida a un enfrentamiento bélico entre dos frentes, si bien a escala es lo que se representa en un tablero de ajedrez.

Por otra parte, estas intervenciones son también manipulaciones de esos entornos, por medio de las cuales los jugadores adaptan su circunstancia a sus necesidades. Por ejemplo, los skaters en el Parque Santander no se limitan a usar una escalera como “vuelo” o la esquina de la fuente como “spot”, también elaboran una rampa con una cubierta de instalaciones y un bloque de concreto (Fig.09). Así, los participantes de la actividad alteran la superficie misma de la plaza, de la circunstancia en la que están sumidos, para poder llevar a cabo su evento. La ciudad, la circunstancia, lo construido es modificado y manipulado para responder a un uso que no ha sido programado, replanteando las funciones para las cuales fueron diseñados los objetos y componentes del lugar.

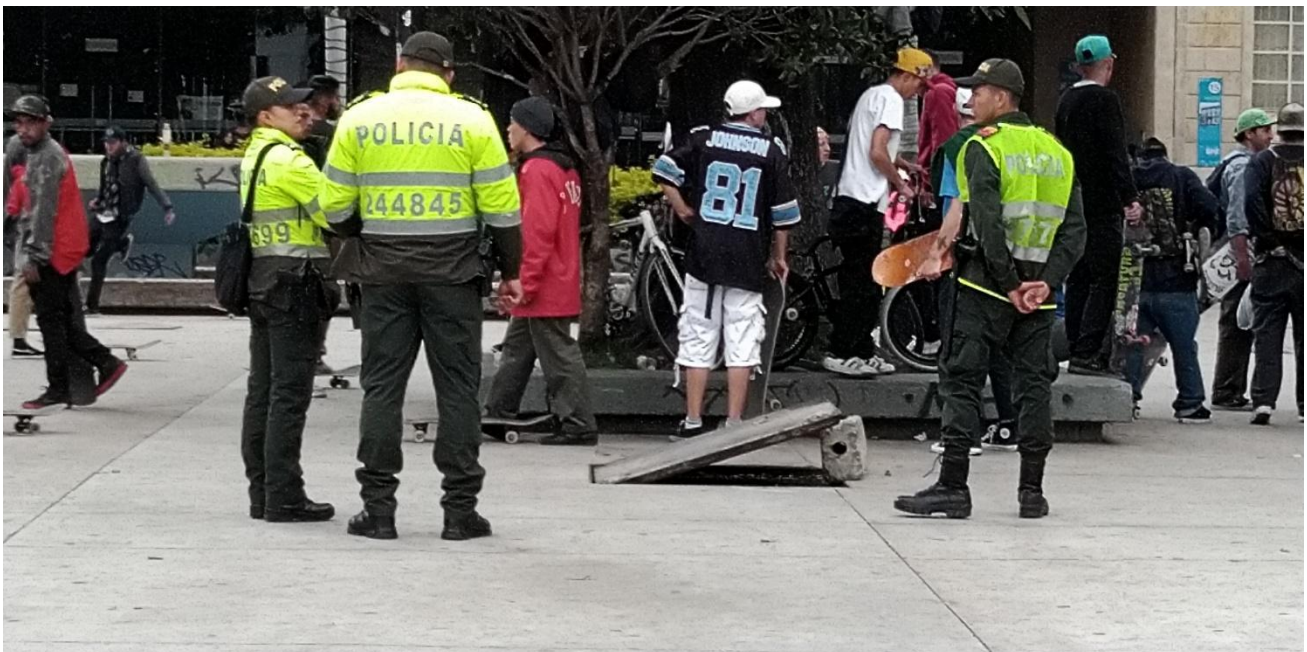


Fig.09. Rampa improvisada por un skater usando la cubierta de instalaciones y un bloque de concreto. Elaboración propia.

El caso de las escondidas tampoco es ajeno al uso y manipulación del entorno en función de su narrativa de juego. Durante la sesión de juego registrada, uno de los factores que llevó a la reasignación de la base fue la preservación de la integridad física de los participantes, pues la primera base propuesta se trataba de una banca ubicada en la parte baja de un tramo de escaleras y la segunda consistió en un árbol emplazado en una superficie más amplia y alejada de cualquier potencial peligro identificado por los jugadores (Fig.10). Esta toma de decisión no sólo es muestra de la lectura del entorno en función de las necesidades del juego en combinación con la experiencia vivida ahí, es muestra también de la asignación y reasignación de usos proyectados sobre los objetos cotidianos durante el desarrollo de un juego. En adición, con el fin de preservar su integridad física, los voluntarios de esta sesión reubicaron las mesas y sillas presentes para facilitar su desplazamiento, hacer menos peligrosas las persecuciones y desincentivar el uso de las escaleras que conducen al primer punto usado como base.



Fig.10. Ubicación de los dos bases usadas durante la sesión de juego del escondite. Elaboración propia.

Por su parte, las entrevistas realizadas a los jugadores de Pokémon Go, si bien no son representativas de la manipulación de un entorno, sí son indicativas de usos no programados de la ciudad. Ciertamente, se han registrado varios casos de aglomeraciones de jugadores en diferentes recintos y lugares públicos como centros comerciales, plazas, parques, incluso irrupciones en espacios privados con el fin de capturar a las criaturas que son el centro de la narrativa del juego, o generar encuentros para enfrentarse a dichas criaturas en batallas. Lo anterior siendo producto de las acciones de los jugadores, ya que, según las menciones hechas por los entrevistados, la mayoría de las veces ellos acordaban con sus amistades acudir a uno de esos espacios públicos, sean de sus barrios o no, para jugar, enfrentarse en batalla, asediar un “Gimnasio Pokémon” en conjunto y otras actividades propias del juego.

En adición y en resonancia con la investigación de Evans y Saker, Pokémon Go es un juego cuya intención es motivar el recorrido de la ciudad para capturar las criaturas que conforman ese universo, por lo cual los entrevistados confirmaron haber realizado recorridos urbanos con el propósito de capturar a las criaturas de esa ficción. Así, por medio de esos recorridos intencionados, estos individuos empezaron a usar la ciudad como tablero de juego, sus barrios se convirtieron entonces en un campo de exploración regida por las ubicaciones de los monstruos consignadas en la pantalla de su dispositivo móvil. Entonces la ciudad ya no es usada según su conjunto de sistemas, es usada como un campo de batalla, un campo de exploración y un lugar de encuentro entre “entrenadores Pokémon”.

Según lo anterior, se puede decir entonces que el establecimiento del espacio de juego altera el uso de un entorno existente, el cual es la base para que ese tipo de espacio exista, y hay una serie de manipulaciones e intervenciones que se ejecutan en función de la lectura que hacen los jugadores de su inmediato derredor para poder desarrollar su actividad. En estos procesos los jugadores despojan temporalmente de sus funciones a los objetos y espacios usados para el juego y proyectan en ellos las referencias y requerimientos de la actividad, asignándoles así nuevos significados por medio de estas posibles reinterpretaciones. Como se observó, este ejercicio de uso y manipulación se extiende a lo largo de diferentes escalas con lo cual se pueden extender los procesos de reinterpretación y resignificación al plano corporal.

2.3 La dimensión corpórea

En su definición del juego Huizinga anota que esta actividad es “una acción” (Huizinga, 1972), con lo cual su

desarrollo se fundamenta en el movimiento del cuerpo (Walz, 2010) convirtiéndolo así en el vehículo principal e inicial por el cual se experimenta el mundo (Pallasmaa, 2014) y también aquello que se vive en el espacio de juego. Entonces, el cuerpo, el jugador mismo también forma parte de esos procesos de lectura del entorno, así como los de reinterpretación y resignificación.

Una de las primeras formas de evidenciar esta dimensión del cuerpo en el juego es en el hecho de la asunción de un rol por parte del individuo al momento de jugar. En ese lapso que dura la actividad, el individuo ya no es quien es en su vida corriente. Es decir, en vez de alguien ser un estudiante, empresario o niño, durante un juego encarna el líder de un ejército en el caso del ajedrez, es buscador o escondido en el escondite, un entrenador Pokémon, o sencillamente un jugador de fútbol o un skater. Así, existe una vivencia prácticamente personal e individual de las acciones, eventos e interacciones que se realizan dentro del espacio de juego. El entorno existente es vivido de una forma particular cuando en él se delimita el espacio de juego.

Por otra parte, en los ejercicios de observación en realizados en la Carrera 7ma y en el Parque Santander, se constató la presencia de público alrededor de las mesas de ajedrez y cerca a los saltos realizados por los skaters. La presencia de estas personas aglomeradas alrededor de la actividad alerta al transeúnte de la existencia de un evento que vale la pena contemplar, pero con su presencia, los espectadores también le dan forma al espacio de juego o entorno lúdico (Fig.11 y Fig.12). El o los espectadores dejan de percibirse como agentes externos al juego de esta forma, y se convierten en agentes secundarios cuyos cuerpos se reinterpretan en un borde espacial para el acto de jugar. De la misma forma, su presencia se enfatiza en el momento en el que tienen algún tipo de reacción a una jugada de un ajedrecista o un salto o caída de un skater. El límite físico representado por los cuerpos de los asistentes se involucra entonces en la acción.

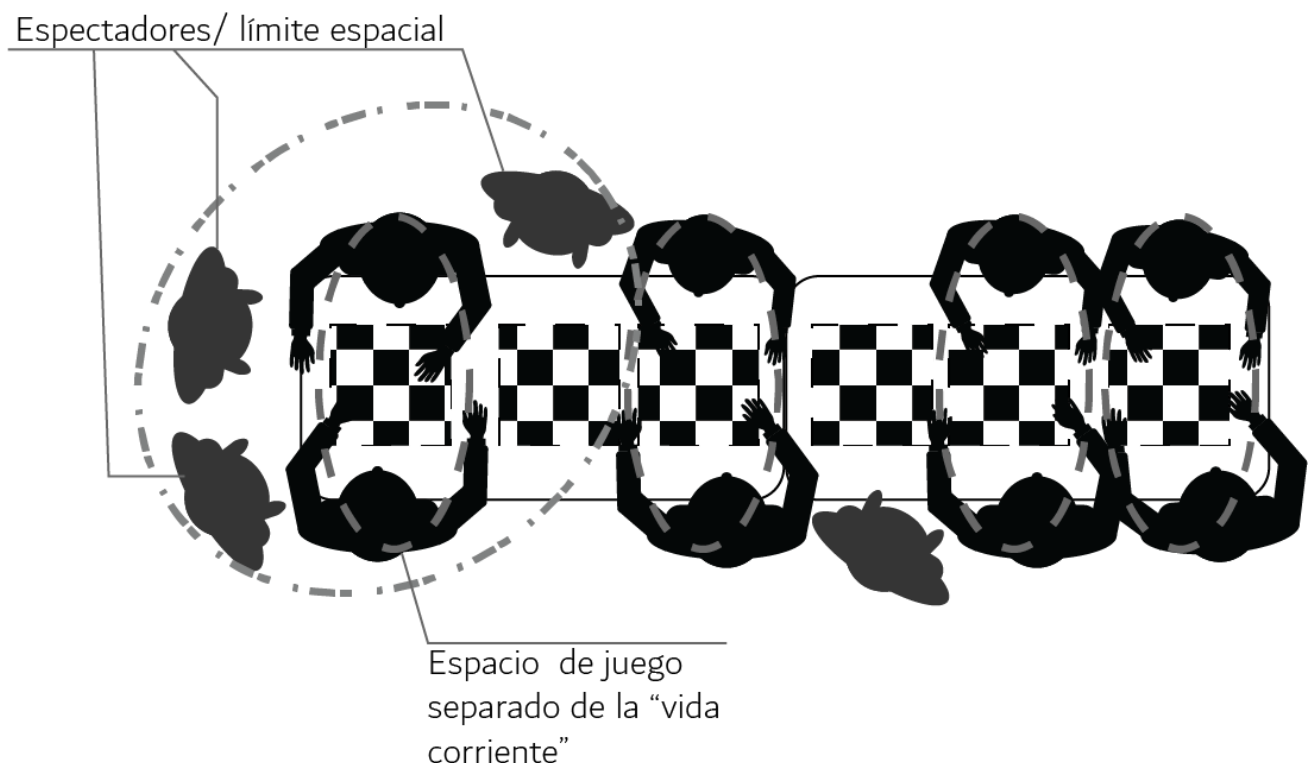


Fig.11. Diagrama de disposición de jugadores en las mesas de juego sobre la Carrera 7ma. Elaboración propia.

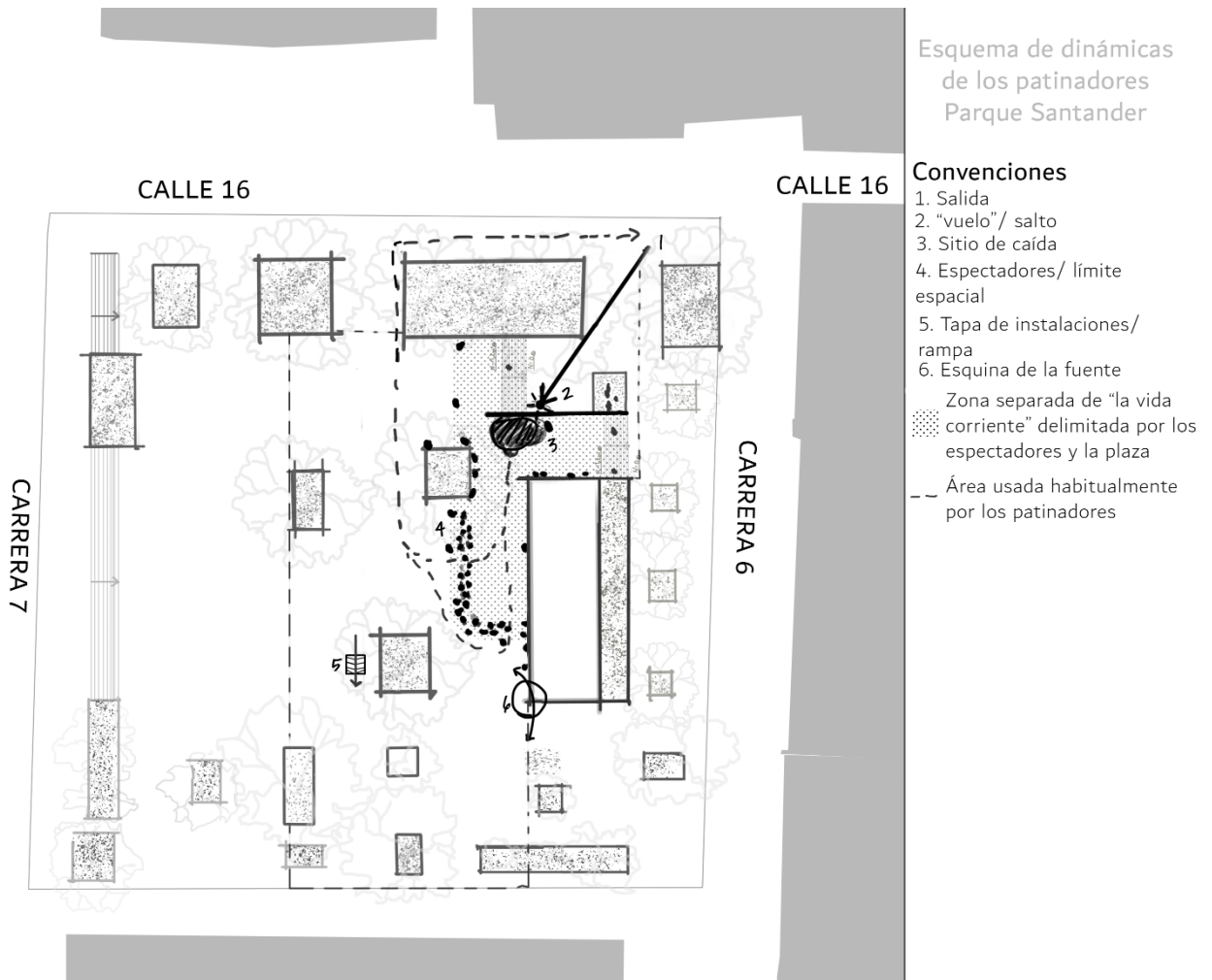


Fig.12. Esquema de dinámicas de los skater (patinadores) en el Parque Santander con presencia de espectadores. Elaboración propia.

Lo anterior se ve también ejemplificado y ampliado en los jugadores de fútbol de esa misma plaza, ya que no recurren a ningún tipo de objeto para demarcar su espacio de juego. Además de las referencias espaciales conformadas por las jardineras y un poste de luz, los jugadores regulan sus movimientos en relación con sus cuerpos: el alcance de sus piernas y de carreras explosivas para alcanzar el balón. De nuevo, existe una dimensión corpórea por la cual el individuo se resignifica y con ello una experiencia del espacio de juego y del entorno inmediato que se produce durante el desarrollo del juego.

En adición, la sesión de juego de las escondidas evidencia otro aspecto de la dimensión corpórea entre el desarrollo de esta actividad y su entorno inmediato. Como se mencionó, los voluntarios produjeron una representación gráfica del espacio de juego indicando las referencias que ellos consideraban importantes, los escondites usados durante las diferentes rondas y la ubicación de la base. De estas representaciones destaca el hecho de que los participantes limitaron el área de juego de acuerdo con los espacios que usaron para esconderse, resultando con ello diferentes percepciones y representaciones de los límites acordados (Fig.13). Así, el jugador que no circuló por determinado emplazamiento dentro de esos límites, no lo añadió a su dibujo y, por el contrario, quien sí usó o acudió a un emplazamiento determinado para esconderse o circular, sí lo incluyó en su representación. Con lo anterior, existe una relación entre el espacio vivido y las representaciones o relacionamientos que un jugador realiza del lugar de juego.

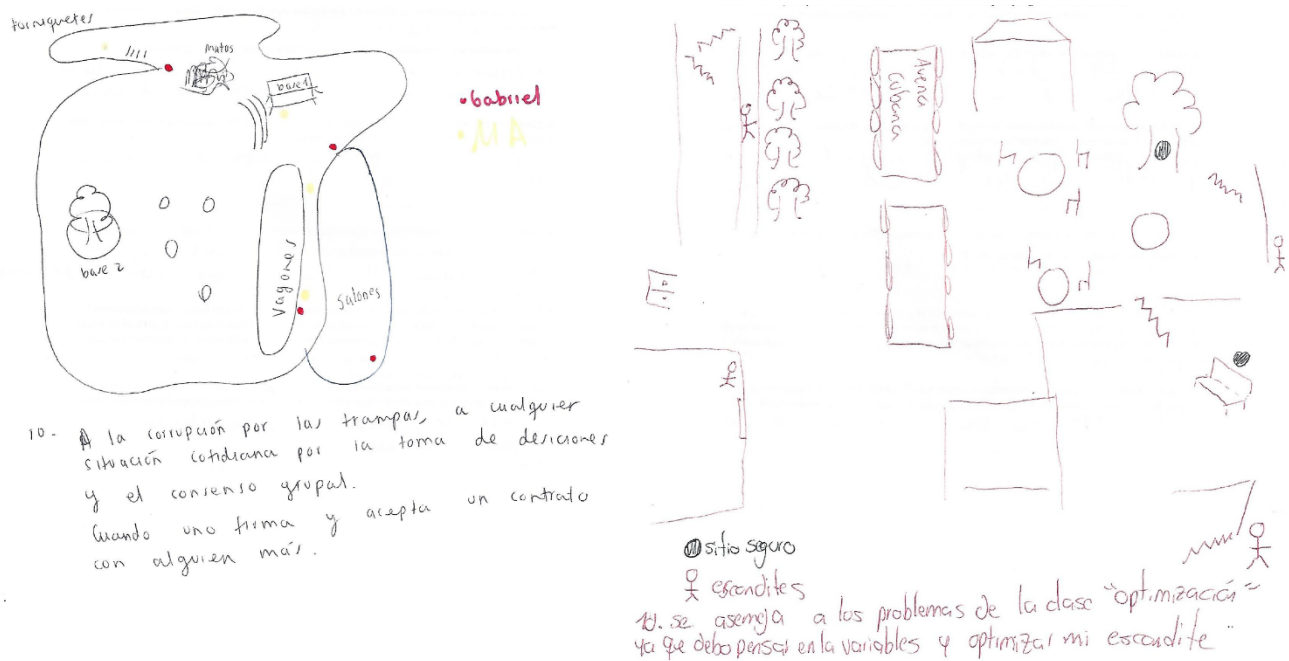


Fig. 13. Representaciones del espacio de juego de las escondidas realizadas por dos voluntarios diferentes. Elaboración propia

El relacionar un entorno con la experiencia vivida en él se encuentra presente en las experiencias recopiladas de los jugadores de *Pokémon Go*. En efecto, los entrevistados afirmaron haber conocido nuevos lugares y reconocido de nuevo emplazamientos de sus barrios, las inmediaciones de sus casas, y de la ciudad misma, por el hecho que el juego incentiva los recorridos a pie para capturar las criaturas y acceder a puntos importantes para el desarrollo de la partida de cada individuo². De esta forma, cada encuestado dio a entender que durante su actividad se creó una imagen diferente de su ciudad o su barrio, siendo esta nueva percepción impulsada por sus acciones de juego, es decir sus desplazamientos y experiencia corporal del entorno.

De esta forma el cuerpo se emplaza como el primer vehículo de experiencia del espacio de juego y el primer medio de vivencia de la circunstancia y la ciudad cuando se juega. Así, es desde los movimientos y la relación del cuerpo de los jugadores con los juegos practicados se crea una reinterpretación y resignificación de los entornos usados como espacios de juego. La ciudad, la circunstancia o el inmediato alrededor son percibidos y re-conocidos por medio de nuevos lentes. Finalmente, el cuerpo mismo se resignifica y reinterpreta con lo cual esos emplazamientos sólo pueden ser vividos desde la experiencia del rol desempeñado en cada juego.

3. Conclusión

Entender el juego como una actividad social permite abordar su desarrollo y el espacio de juego como temas a través de los cuales dar relevancia a ciertos tipos de relaciones que se crean entre el individuo y su entorno. Ciertamente, "una vez se ha jugado permanece en el recuerdo como una creación o como un tesoro espiritual" (Huizinga, 1972:22) con lo cual la experiencia de juego no es algo que desaparezca una vez terminada la actividad. Así, las relaciones del cuerpo con su entorno y la ciudad, al igual que el uso, manipulación y lectura de un entorno, forman parte de la experiencia del mundo y su reconocimiento por parte del individuo. En este proceso, durante la práctica de un juego, los participantes se resignifican a ellos mismo y su entorno dentro de los límites establecidos para definir el espacio de juego. Estos hechos causan una lectura en función de la actividad lúdica y las ficciones que la conforman al mismo tiempo que se replantean las funciones de aquellos soportes que se usan para jugar apropiadamente.

En el ingreso al espacio de juego y la asunción de una identidad temporal, los jugadores establecen una distancia entre la realidad dicha real y la ficticia, la perteneciente al juego, por medio de la cual se reinterpretan los entornos usados en la vida corriente. En efecto, esta puede ser comprendida como la distancia que menciona Ortega y Gasset y gracias a la cual la circunstancia adquiere su significado (Ortega y

² Afirmaciones reforzadas y en concordancia con las entrevistas realizadas por Evans y Saker (Evans & Saker, 2019)

Gasset & Marías Aguilera, 2007). El juego representa así algo más que un entretenimiento y su propio tipo de espacio es la escena dentro de la cual el individuo establece una distancia para resignificarse a sí mismo, a su entorno y su ciudad.

De esta forma, este texto constituye una invitación para abordar el juego como una actividad social más, practicada por el ser humano y que cuenta con su propio tipo de espacio: el espacio de juego. Desde este entendimiento, el retomar o recuperar las prácticas lúdicas y de juegos que requieren un compromiso corporal para su desarrollo permite reconocer o identificar las diferentes visiones de ciudad que los ciudadanos se crean en ellos. A partir de esas visiones los jugadores, es decir los ciudadanos, establecen vínculos con su entorno, se reencuentran con su inmediatez y se la apropian cada uno desde sus vivencias.

Bibliografía

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Calleja, G. (2015). Ludic identities and the magic circle. En V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul, & J. Raessens (Eds.), *Playful Identities* (pp. 211-224). Amsterdam University Press.
- Deen, M., Schouten, B., & Bekker, T. (2015). Playful identity in game design and open-ended play. En V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul, & J. Raessens (Eds.), *Playful Identities* (pp. 111-130). Amsterdam University Press.
- Evans, L., & Saker, M. (2019). The playeur and Pokémon Go: Examining the effects of locative play on spatiality and sociability. *Mobile Media and Communication*, 7(2), 232-247.
- Fink, E., Saine, U., & Saine, T. (1968). The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play. *Yale French Studies*, 41, 19-30.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ingold, T. (1993). The Temporality of the Landscape. *World Archaeology*, 25, 152-174.
- Lammes, S., & Wilmott, C. (2018). The map as playground: Location-based games as cartographical practices. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 24(6), 648-665.
- Maderuelo, J. (2007). La actualidad del paisaje. En J. Maderuelo (Ed.), *Paisaje y pensamiento*. Madrid: Adaba Editores.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95-113.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken*. The Penguin Press.
- Larsen, L. J. (2015). Play and space—towards a formal definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175-189.
- van Oers, B. (2013). Is it play? Towards a reconceptualisation of role play from an activity theory perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 185-198.
- Ortega y Gasset, J., & Marías Aguilera, J. (2007). *Meditaciones del Quijote*. (Séptima ed). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Pallasmaa, J. (2014). *La imagen corpórea: imaginación e imaginario en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Stokes, D. (2019). Mental imagery and fiction. *Canadian Journal of Philosophy*, 49(6), 731-754.
- Waermö, M. (2016). Broadening rules and aligning actions: Children's negotiation while playing hide-and-seek during break time. *Learning, Culture and Social Interaction*, 11, 19-28.
- Walz, S. P. (2010). *Toward a Ludic Architecture*. Library of Congress.