

La metáfora como llave de la ficción

Díaz, Julieta. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: majudiaz78@gmail.com

Nella, Jorge Daniel. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: jorgenella@hotmail.com

Saccardo, Fernando. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: fersaccardo@gmail.com

Villa, María Eugenia. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: qkvilla@gmail.com

Zárate, María Florencia. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: zaratemaflorencia@gmail.com

Resumen

En trabajos anteriores¹, intentamos dar cuenta de ¿Qué es el juego? en un sentido wittgensteiniano, es decir que nos preguntamos ¿Qué cosas en común o “parecidos de familia” permiten identificar “eso” que compone aquello que llamamos juego?. Desde nuestra función de enseñantes nos interesaba saber qué cualidades debería tener una práctica para que sea connotada como de “jugando”; y hemos identificado a *la ficción* como uno de esos componentes.

Por lo que en estos párrafos, nos ocuparemos del cómo, cuándo o qué habilita a la ficción. ¿Cómo es posible que durante los juegos, palabras, objetos, acciones y otros elementos, que no pierden su forma y significado común y corriente, no se ajustan a las reglas que los rigen y determinan su significado?. Si bien anteriormente hemos manifestado que quienes participan de un juego aceptan por convención ese “como sí”, y hemos denominado distanciamiento, a la acción de separación o desapego con lo verídico o típico, que se funda como primera condición lógica que distingue al juego, no resulta suficiente al interrogante planteado con anterioridad, por lo que nos hemos dado a la tarea de plantear nuevos, a los que intentaremos dar respuesta.

Por ello, y entendiendo a la ficción como un saber a enseñar del juego, es que abordaremos al relato, y la posibilidad de la aparición del sentido metafórico en los mismos. ¿Cómo se compone el relato? ¿Qué características debería tener un relato que invite a participar de un juego? ¿Cómo armar estos relatos?

Palabras clave: Juego, ficción, metáfora, creación, relato.

La metáfora como llave de la ficción

¹ Villa y otros (2023). Una teoría del juego en la educación. Buenos Aires: Espíritu Guerrero.

Ficción (*fictio*, acción y efecto de fingir) es darle existencia a algo que no la tiene en el mundo real, una invención; y dado que en nuestro trabajo anterior la hemos identificado como uno de los componentes que estructura al juego, es que en este nos ocuparemos de la construcción de ese momento que habilita a la ficción, que a su vez permitirá eliminar toda posible utilidad que pudiera caracterizar a aquellas actividades que reconocemos como *tareas* o *ejercicios*. Es decir, aquello que nos exime de cualquier partitura determinada para generar instancias de creación, imaginación, alteridad, simple *potencialidad* que dará forma al juego, definiendo el curso de la acción, trayectoria que se irá acordando e improvisando hacia nuevas tramas.

Hemos tomado posición respecto a que en el juego no se da la representación de un guión, sino la producción de algo original. En función de esto, Carolina Duek se pregunta ¿cómo los programas televisivos que los niños ven guionan sus juegos grupales?². Si bien identifica en los testimonios que hay un profundo conocimiento de los guiones y un seguimiento de las relaciones que en los programas televisivos se establecen en los juegos, éste no supone una recepción “pasiva” de los contenidos de los medios, como por ejemplo, “un conjunto de niñas no imitaban a los personajes de “Chiquititas”³, pero si diseñaban coreografías que inventaban en los recreos, hablaban “como si fueran ellas”, o lloraban y cantaban las canciones tristes que el programa presentaba; es decir que *jugar a Chiquititas* “supone identificar el personaje y caracterizarlo en función del estado en el que se lo quiere representar” (Duek, 2012, p: 283)

Retomando la teoría Jean Marie Schaeffer, desarrollada en nuestro trabajo anterior, el concepto de mimesis puede designar tanto una relación de imitación como de representación, en tanto constituye un dispositivo que refiere a otros acontecimientos a los cuales denotan, describen, muestran. Al respecto Nicolas Albrieu menciona: “De esta manera, no perderíamos de vista el carácter creativo de la ficción, destacado por el propio Aristóteles en su poética. La ficción inventa personajes verosímiles o posibles; poco importa que exista un modelo “real” a imitar en el mundo exterior.”(Albrieu, 2024, p: 8)

La ficción se despliega, culturalmente, en innumerables formatos y soportes. El filósofo John Searle se pregunta (Searle, 1996, p: 159): “¿Cómo puede ser que en un relato de ficción las palabras y otros elementos a la vez que tengan su significado común y corriente no se ajusten a

² La autora entiende el “guión” como una conjunto de acciones predeterminadas que suponen la puesta en juego de situaciones previamente observadas y cuya resolución está ya pautada

³ Fue una serie argentina de fantasía infantil producida por Grupo Telefe y emitida por Telefe entre 1995 y 2001

las reglas que los rigen y determinan su significado?”. Pensamos entonces en la práctica del juego ¿Cómo puede ser que durante los juegos, palabras, objetos, acciones y otros elementos, que no pierden su forma y significado común y corriente, no se ajustan a las reglas que los rigen y determinan su significado?

Como sostiene el autor, lo que hace posible a la ficción es “el conjunto de convenciones no semánticas y extralingüísticas que rompen la relación entre las palabras y el mundo” (Searle, 1996, p: 169); es decir, no alteran ni cambian el significado o las funciones de las palabras proferidas, sino que dependen de la actitud que asuman el autor y los receptores que acuerdan convenciones. Así, ficción es fingir, es creer en lo que se nos está presentando, se trata de que algo sea verosímil, de hacer que algo sea lo que no es; estamos de acuerdo también en que para que acontezca es necesario un fingimiento compartido.⁴

En nuestro trabajo anterior hemos manifestado que quienes participan de un juego aceptan por convención ese “como sí”, en el que se crea una realidad que no tiene contenido alguno de veracidad. Es así, que lo que hemos denominado distanciamiento, entendido como acción de separación o desapego con lo verídico o típico, se funda como primera condición lógica que distingue al juego, permitiendo definir aquello que es juego y lo que no es.

Sin embargo esta respuesta no resulta suficiente al interrogante planteado en párrafos anteriores. A partir de allí podríamos plantear nuevos interrogantes ¿Qué es lo que posibilita el distanciamiento? ¿Cómo se introduce y sostiene? ¿De qué manera es posible dar nuevos significados a aquellos juegos y juguetes dentro de la escena de juego? ¿Es posible que encontremos respuesta a estos interrogantes en la metáfora?

Paul Ricoeur (2001) anuncia que una metáfora se hace imposible de interpretar literalmente, dado que no es posible crear sentido con los valores lexicales de las palabras, por lo que las palabras se someten a una torsión por la cual el enunciado metafórico accede al sentido. De la misma manera, los objetos, las acciones y los relatos durante la práctica del juego son imposibles de interpretar literalmente, solo tendrán sentido cuando, con la aparición del sentido metafórico, sea superado el choque entre dos objetos diferentes, a simple vista extraños entre sí, con el que se

⁴ Para ampliar información ver Villa, M y otros Una teoría del juego en la Educación: Tras su dimensión estética, ética y política.

proyectará una nueva manera de ver el mundo. Así, Alejandra Bertucci siguiendo a Marcus Hester, distingue el ver metafórico del ver como visual:

“El ver como metafórico implica que las imágenes estén asociadas con el sentido del lenguaje, mientras que el ver como visual implica imágenes relacionadas a objetos físicos. En el ver como metafórico la dimensión visual objetiva es irrelevante, en el sentido de la forma física (las letras o la grafía), lo importante es el significado. En el ver como metafórico la posibilidad de ver los aspectos está asociada con el significado del lenguaje en su función de exhibición, de despliegue de imágenes.” (Bertucci, 2017, p:5)

Esa nueva significación basada en el ver metafórico, explicaría en cierta forma la posibilidad de distanciarse de las cosas, de su uso cotidiano, de suspender la realidad y por consiguiente, de poder “hacer de broma”. De esta manera, la metáfora por un lado, nos distancia, nos desapega de aquello que funciona como lo típico, lo verídico, por otro lado estará al servicio de una idea. Idea que nos hace conectar con algo, con un deseo de acercamiento, de una realidad que está al servicio de algo más hermoso de lo que tenemos en nuestro entorno. Esta dicotomía, esta paradoja es uno de los puntos maravillosos que tiene el juego, que es, por un lado, que me engañe (o me dejo engañar) pero que ese engaño me lleve a un sitio mejor del que habito. Habitar ese lugar donde uno quiere demorarse.

Dicha metáfora se manifiesta en un relato, en una actividad comunicativa, en aquello de lo que se da a entender como: “- Dale que...”, “- El piso es lava”; siendo dichas expresiones *convenciones*, que deberían ser enseñadas, para dar a entender que se trata de un invite.

Ahora, ¿cómo deberían ser dichos relatos para que uno pueda creer que se trata de un juego?. El mismo debería mostrar una red de sentidos múltiples abiertos, en lugar de reducirse a fórmulas causales, estereotipadas, cerradas y simplificadas. Es decir, el relato debería buscar una *experiencia⁵ del juego*, y no sólo brindar *información del juego*. Experiencia donde los participantes son protagonistas, que gozan del privilegio de juzgar y tomar decisiones, dándole sentido a lo que viven, se implican, se acercan. En cambio, si se simplifica el relato a mera

⁵ Entendemos a la experiencia no como algo propio del jugador, sino como Michel Foucault: “la correlación dentro de la cultura entre campo de saber, tipos de normativas y formas de subjetivación” es decir que la experiencia del jugador podrá darse siempre y cuando esté enmarcada en la práctica cultural que identificamos como juego.

información, solo se es parte del juego, reduciendo las oportunidades de intervención en tanto sólo circulan datos, en donde el sentido transmitido es lo ya-sabido. De esta manera, brindar experiencia o brindar información se presentan como dos posibles modos de crear la realidad.

La metáfora en juego

Entendemos que el juego no es resultado, no es reflejo de un contexto que le da sentido, sino que él mismo crea contexto. No es representación sino presentación. No reemplaza, sino que crea un sentido nuevo, ya que trabaja en la ambigüedad entre lo explícito y lo implícito, invitando al jugador a explorar múltiples interpretaciones.

La metáfora produce imágenes, que son ficcionales y poéticas. Una imagen (del latín imago) es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. La ficción, por su parte, tiene la característica de pivotar entre la verdad y la mentira, y esto es posible porque se construye un verosímil en el interior del juego, que no puede ser categorizado como verdadero o falso, sino en su condición de que ese objeto o situación está y debes creer que está pasando. Intenta producir un extrañamiento en tanto que se ubica algo donde no debería estar, en una posición que no debería ser y en un tiempo que no debería estar pasando. Así entendida la ficción, permite suspender la exterioridad, permitiéndonos sumergirnos completamente en el juego y dejar de lado temporalmente el entorno circundante.

Sobre lo poético, podemos decir que trabaja con lo simbólico, no con lo literal; porque coloca algo en lugar de otra cosa. Y por esto es que decimos que el juego no es una representación *de* la realidad, sino porque acontece *en* la realidad, forma parte, la interviene, la modifica, crea realidad.

Relato del juego: el “cómo” más que el “qué”

¿Cómo se compone el relato? En principio podríamos decir que es una historia que interesa a quien la cuenta, pero aún más a quien la recibe. Entonces, un buen narrador no es solamente el que presenta la experiencia, sino también aquel que es capaz de transmitir al otro esa emoción; su narración está ligada al quien recibe el relato.

La clave de un buen relato, siguiendo a Ricardo Piglia (2015), radica no solo en lo que se cuenta, sino en la forma en que se cuenta; es tan importante lo que se está contando como la forma en la

que se está haciendo, el cómo es construida la historia. Entonces, cuando decimos que pensamos en los modos de narrar y no solo en el contenido de la narración, queremos decir, desde luego, que quien cuenta le da forma a lo que narra. La narración en el juego buscará aludir, no debería decir de manera directa cuál es el sentido y definir su forma.

Si buscamos una analogía entre el relato del juego con algún estilo literario, el mismo lo podríamos enmarcar en lo que se ha dado a conocer como *realismo mágico*. Este movimiento literario, que con frecuencia asociamos a Gabriel García Márquez y su novela cumbre *Cien años de soledad* (1967), tiene su origen muy lejos de Colombia; siendo que la primera persona en utilizar el término realismo mágico fue Franz Roh⁶ (1890-1965) en 1925 para referirse a la pintura vanguardista.

Lo interesante de este estilo literario es que la unión realidad - fantasía se da de un modo que sitúa lo mágico en un contexto real, donde ambos elementos coexisten en armonía, lo que lo distingue del género fantástico. Tal como señala la crítica Alicia Llerena (1997), el realismo mágico consiste en convertir en ordinario aquello que resulta fantástico en la realidad convencional; es decir, tomar hechos mágicos e irreales y naturalizarlos, contar los hechos inverosímiles que se están viendo⁷ de modo que no causen extrañeza a los personajes, ni al narrador o al lector.

Tal como en el *realismo mágico*, en el juego “el suelo es lava” los jugadores deben evitar quemarse buscando protegerse en superficies elevadas, objetos seguros que les permitan mantenerse alejados del peligroso suelo, sin preguntar o pedir explicaciones de por qué.

En este punto se hace imprescindible el papel del narrador. En el realismo mágico, igual que en el juego, el narrador se mantiene impasible ante todo lo que sucede, nada le extraña, todo le parece normal por muy inverosímil que sea (“Vamos a revivir a una momia”, “El suelo es lava”), por mucho que aquello que está sucediendo viole todas las reglas de la física. Es como si la

⁶ Este teórico del arte alemán, describe una forma de pintar en la que se retrata una naturaleza mágica en un mundo racional; es decir, la inclusión de uno o varios elementos inesperados dentro de una obra pictórica con la finalidad de causar un efecto de extrañeza en el espectador. Fue el venezolano Arturo Usler Pietri (1948) quien toma el término para referirse exclusivamente a la literatura, definiéndolo como la presentación de lo humano como un misterio en medio de datos totalmente verosímiles, en un ensayo titulado *Letras y hombres de Venezuela* (Chimento, 2023)

⁷ Es por ello que no debe confundirse con el real maravilloso. Este concepto fue anunciado por el escritor Alejo Carpentier en el prólogo que él mismo escribió para su novela *El reino de este mundo* (1949); donde menciona que en América lo maravilloso es cotidiano y consustancial a la vida, La frase más conocida de este prólogo de hecho es la siguiente: “¿Qué es la historia de América sino una crónica de lo real-maravilloso?” (Carpentier, 2018, p: 17)

lógica se hubiera quedado en suspenso durante el tiempo que dura la narración de manera que incluso lo más extraño, lo más inverosímil se acepta como posible⁸. En el realismo mágico, como así también al entrar en el juego, lo real y lo sobrenatural coexisten en un mismo mundo que además es un trasunto del nuestro, o sea es un mundo perfectamente realista, si no fuera por esos hechos fantásticos que suceden de vez en cuando y que son narrados como perfectamente posibles.

Por otro lado, suele confundirse *realismo mágico* y literatura *fantástica* ¿qué diferencia a uno del otro? Si bien en ambos existen dos planos, el natural y el sobrenatural; lo que cambia en cada uno de estos estilos es la manera en que estos se relacionan. En el primero, ambos se encuentran en un mismo nivel, donde los elementos irreales se naturalizan por completo. Por ejemplo, en *Cien años de soledad*, la ascensión de Remedios la Bella al cielo envuelta en sábanas, no es vista como algo extraño; sino que está dentro de lo que pueda suceder en Macondo. Este suceso no es presentado como algo problemático. Otro ejemplo sería la escena de *Los recuerdos del porvenir* (1963) de Elena Garro en la que, de repente, el tiempo se detiene para todos los personajes, excepto para dos de ellos que aprovechan ese momento para huir del pueblo de Ixtepec.

En cambio, en la literatura fantástica los planos natural y sobrenatural prácticamente se ubican en universos distintos, lo que vuelve a lo mágico en problemático, dado que no cuadra con el mundo natural. Por ejemplo, en *Harry Potter* (1997), la saga empieza con la descripción de un mundo perfectamente normal, donde de repente la magia irrumpe desde el plano de lo sobrenatural, cambiándolo todo, tanto a los personajes como a Harry Potter. En Harry la magia no es natural y no solo no lo es al principio, sino que no deja de serlo nunca, primero porque siempre está presente ese choque entre los dos planos, el mundo natural, el mundo de los Muggles (el mundo humano), y el mundo sobrenatural el mundo mágico, el mundo de Howard; y segundo porque la magia siempre se está explicando, siempre se está justificando, el narrador constantemente te cuenta la historia de por qué hemos llegado a esta situación en el mundo mágico, de por qué este mago ha llegado a ser quien es, de por qué este conjuro es así, etcétera. Es un mundo que necesita de una constante explicación para sostenerse, en cambio en el realismo mágico, la magia

⁸ Otra diferencia entre realismo mágico y real maravilloso se dará en torno al narrador, en tanto el narrador de lo real maravilloso nunca dejará de lado la lógica, él ve y describe hechos maravillosos de una cultura concreta, hechos que aparentemente no tienen ninguna explicación lógica e intenta desentrañarlos, intenta interpretarlos, poniendo en marcha esa lógica, utilizando argumentos para explicarlos, para justificarlos.

es normal, es natural, es cotidiana, es que no le sorprende a nadie y por lo tanto no necesita de ninguna explicación ni de ninguna justificación; igual que en el juego.

En conclusión, diríamos que enmarcar el relato del juego, en tanto realismo mágico, lo que se busca es presentar lo irreal y lo fantástico como algo natural, como cotidiano. Dentro del juego se convive con la magia de la irrealdad todo el tiempo y no hay nada que explicar; es más, se invita a los jugadores a entender que en ese mundo las cosas son así, sumergirse en lo verosímil que se construye con el relato. Lo asombroso sería la ausencia de lo sobrenatural o irreal en el juego.

Por lo tanto el relato, en este caso, tiene la función de invitar a ingresar al mundo de la credulidad propio de la imaginación que las palabras provocan. Se trata de un pacto de “complicidad”, de confianza, de ese *fingimiento compartido*, que se sella únicamente con palabras desde el momento que alguien dice “Dale que...” y otro que decide permitir que continúe la historia. Ambas partes pactan cumplir para que este se inicie y se mantenga. El relato es, como nos sugiere Víctor Pavía, el hilo ficticio que aceptamos seguir y que gracias a una trama comunicacional en la que la gestualidad juega un papel preponderante, permite como una aguja, hilar retazos de tela inexistentes para sostener entre los integrantes de la comunidad la transitoria credulidad que se necesita para jugar (Pavía, 2021, p: 150). De esta manera, las palabras dejan de ser funcionales al afuera, para buscar en el adentro algo que no existe, algo que se agrega a lo real para permitirnos ver una realidad de otro orden. (Andruetto, 2025: 45)

Como armar relatos de juego

La introducción del relato ayuda a organizar las acciones, y por ende ciertas reglas en función de la trama narrativa. La meta de un juego es justamente transitar la historia, intentando resolver el problema o enigma planteado.

El conocimiento de ciertas características acerca de la construcción de relatos podrían propiciar una composición de mayor riqueza, formular buenos argumentos y guiones, crear el enigma en el momento conveniente, construir la situación-problema adecuada a fin de que los jugadores se sumerjan y se apropien de la historia.

Ante la intención de movilizar a los jugadores para lograr un acuerdo inicial de incorporarse a la *escena* de juego y continuar, Víctor Pavía nos propone la construcción de una trama a partir de responder a ciertas preguntas y resolver sus incertidumbres: “¿*Qué somos? ¿Dónde estamos? ¿Qué tenemos que hacer?*” (Pavía; 2021: 149), invitándonos a asumir roles en un ambiente donde las acciones cobran sentido en tanto forman parte de la trama del juego.

Al responder estas preguntas se construye lo que se conoce como arco narrativo constituido por un principio, un nudo y un desenlace:

- Una línea de acción, relacionada con una trama principal (y subtramas si fuera el caso).
- Un conflicto o situación problema o inédita, un incidente crítico, que enfrentan los personajes de la historia.
- Un clímax, cuando el conflicto o situación llega a su punto máximo.
- Una resolución o desenlace que permite resolver de alguna manera la situación crítica o por lo menos plantear caminos para la acción y toma de decisiones de los jugadores.

A modo de ejemplo, presentamos el siguiente cuadro⁹:

| ¿Qué somos? (Identidad: roles, personajes, etc) | ¿Dónde estamos? (Contexto: espacio y tiempo) | ¿Qué tenemos que hacer? (Acciones: buscar, escapar, perseguir, construir, desafiar, etc) |
|---|--|--|
| Arqueólogos | Pirámides de Egipto | Encontrar la tumba del faraón |
| Carpinchos | En el Delta | Huir de los <i>cazzacarpinchos</i> |
| Monstruos | En la escuela | Batir records |
| Chamanes | En la montaña | Descifrar los hechizos |

Si entendemos que no es suficiente simplemente compartir información o intercambiar palabras, si lo que pretendemos al presentar un juego es abrir la posibilidad de crear nuevas realidades, es posible que encontremos en la lingüística una aliada en esta labor.

⁹ Si bien los relatos para ser verosímiles deben tener cierta coherencia en el arco narrativo, no debemos dejar de lado las posibilidades que permiten la combinación entre las columnas que habilitan la construcción de relatos en el absurdo.

Esta disciplina cuenta con diferentes recursos utilizados para dar al lenguaje mayor impacto, expresividad o hacerlo más bello; y son empleados según los objetivos que se persiga tal como fuere persuadir, sorprender, evocar emociones, o crear imágenes y sensaciones. Por este motivo es que consideramos que el conocimiento y uso de algunos de ellos, podría convertirse en una buena herramienta al momento de construir relatos y durante la narración de los mismos. A razón de ello, presentaremos brevemente algunos de estos elementos:

Analepsis. En narrativa, recurso que consiste en un salto temporal hacia el pasado del tiempo del relato (es decir, que rompe el orden cronológico), para narrar hechos sucedidos en un momento anterior de la historia. Ejemplo: “vamos a destruir el castillo, porque este castillo fue construido en el medioevo por caballeros andantes”.

Anástrofe. Consiste en invertir el orden normal de las palabras de una oración. Ejemplo: al suelo desde la torre, cáigome.

Antífrasis. Consiste en designar personas o cosas con nombres que significan lo contrario de lo que se quiere decir; es una ironía. Ejemplo: “la hormiga atómica”.

Arcaísmo. Consiste en emplear palabras o modos de decir anticuados. Ejemplo: “Pamplinas” “Recórcholis”, “Mequetrefe”, “Me tienen patilludo”, “Estoy con pocas pulgas”.

Arenga. Discurso destinado a despertar en los oyentes entusiasmo para llevar a cabo algo. Ejemplo: “Vamos con todo ...”; “Uno para todos y todos para uno”: “¿Qué somos?, tiburones!!”

Comparación. Consiste en comparar una cosa con otra. Ejemplo: “Es tan largo como una bufanda de jirafa”.

Hipérbole. Consiste en aumentar o disminuir excesivamente la verdad de lo que se dice. Ejemplo: “Te lo dije mil veces”, “Necesitamos caminar un millón de kilómetros”.

Onomatopeya. Consiste en el uso de vocablos que imitan sonidos. Ejemplo: miau, tic tac, cataplum.

Oxímoron. Consiste en reunir dos palabras de significación contradictoria. Ejemplo: monstruo inofensivo; luz oscura; fuego helado.

Paradoja. Consiste en una expresión que parece contradictoria pero cuyo sentido no lo es. Ejemplo: la mejor forma de encontrar es perderse; perdiendo se gana; mentiras verdaderas; brilla por su ausencia.

Personificación. Consiste en atribuir a las cosas inanimadas o abstractas cualidades propias del hombre o de otros seres animados. Ejemplo: “la caja vengadora”.

Sinécdote. Figura de desplazamiento semántico que designa una cosa mediante el nombre de otra que tiene con ella una relación de contigüidad, siendo que uno de los términos es más abarcador que el otro. Ejemplo: Llamar “peludo” al perro; cuatro “cabezas” piensan más que una.

Sinestesia: Se unen percepciones de diferentes sentidos. Ej: “Tenía un olor a sol”; "El olor a picante".

Pues ahora nos queda decidir ¿qué palabras, qué ritmo, qué frase, qué tono se ajusta a lo que quiero contar? La verdad del relato de juego es que cuando decimos: “¡Funciona!”, no hay estereotipo o cliché que se resista; “lo cierto es que hay siempre un vacío -una grieta- entre las palabras y las cosas y la narración es un puentecito colgado sobre ese abismo” (Andruetto, 2025, p: 45) . Y el trabajo consiste en intentar que lo que vemos se vuelva visible para otros, en donde, en medio de lo ordinario, algo extraordinario aparezca; algo que no está en los hechos sino en el particular relato de esos hechos, en el mejor modo de decir algo.

Los relatos hegemónicos presentes en los juegos

El estudio del juego, en cuanto relato, nos anima a analizar las historias que se cuentan, quiénes son esos personajes y las acciones en que se insisten, es decir, que el enseñante de juego debería tener una mirada crítica ante las *metanarrativas* (Pérez, 2016), que consisten en esquemas culturales que totalizan sentidos, controlando el discurso y el significado que las personas o grupos otorgan a sus experiencias de juego.

Es sabido que el prefijo *meta* significa “más allá”, por lo que una metanarrativa es una narrativa más allá de las narrativas, una narrativa de segundo nivel que busca totalizar, homogeneizar las narrativas de las personas, grupos e instituciones para establecerles cómo

deben ser. En consecuencia, habrá condiciones de privilegio para algunos y de subyugación para otros (Pérez, 2016: 53)

Así, una metanarrativa pretende imponer un discurso totalizador, universalista, bajo el supuesto de aparente neutralidad, utilitarismo o valor de verdad. Como ejemplo de metanarrativas en los juegos podemos citar el discurso del patriarcado, la meritocracia, el racismo entre muchos otros. En el juego se connota lo malo con lo que te acecha, a personajes que se han constituido a partir de estigmatizaciones sociales como: “la bruja”, “el loco”, “el borracho”, etc. Como así también la figura de “perdedor” para aquel que es eliminado, recibe un castigo, burla o “prenda”.

Lo que sostenemos es que hay narrativas, incluyendo en el juego, que operan para mantener el estatus de determinadas estructuras y grupos de poder, además de que suelen reivindicar, justificar o ignorar las desigualdades o las injusticias. Son discursos que apelan a la legalidad, la normalidad, lo verdadero, lo correcto, lo bello, etc. para justificar la instalación de modelos de conductas “deseables”. Son discursos o saberes dominantes que subyugan o excluyen otros saberes, y se imponen a las personas, apelando a su supuesta superioridad (Díaz Barriga, 2019, p: 41).

El problema está que cuando la trama de un relato de vida personal se encuentra normalizado o “formateado” por metanarrativas como las mencionadas, el margen de libertad del autor de dicho relato entra en una paradoja, pues ha naturalizado una visión impuesta sobre sí mismo creyendo en su autodeterminación, como por ejemplo los nenes son los “piratas” y las niñas las “princesas” en los juegos. Coincidimos con McEwan y Egan, en que la tarea de dar a conocer las “narrativas ocultas” es fundamental, y entender que las grandes narrativas han configurado nuestra perspectiva del mundo y la forma de pensar-nos (McEwan; Egan, 1998: 12).

De esta manera el relato del juego se convierte en un asunto o tema de clase donde más allá de ampliar el campo de la ficción, nos permite poner en debate el orden establecido en relación con las formas de vida “naturalizadas” por la sociedad. Es decir, consideramos que el empleo del relato en el juego también conduce, bajo ciertas premisas, a la reflexión de cómo la vida propia encarna determinadas formaciones sociopolíticas y culturales. Como aparece en el trabajo de Emiliano Litardo “Infancia Trans. Las marcas del juego”:

“yo jugaba a la mujer maravilla, cantaba como Rafaella Carra, en la sala de jardín había diferentes rincones para jugar, el rincón de bloque, el rincón de actividades plásticas, el rincón de la mamá, que tenía que ver con las dramatizaciones. Yo iba a ese por supuesto que era la mamá. Lo raro o lo gracioso es que para mis pares para los demás chicos del jardín no había algo que llamara la atención. No era juzgada en ese aspecto. Yo jugaba naturalmente y todos participábamos del juego en el rol más cómodo que nos quedaba y nos divertíamos (solo) era observada o era visto como cierta rareza por parte de los adultos...” (Litardo, 2011)

En relación a ello, Carolina Duek nos dice “Lo que aquí nos interesa de la noción de ficción es su potencial creador de representaciones sociales hegemónicas que se instalan, por medio de procesos de naturalización, y se reproducen dado que generan sus propias condiciones de perpetuación” (Duek, 2012, p: 54). Si podemos reproducir estereotipos cuando jugamos, entonces también podemos construir prácticas igualitarias y transformadoras. Por lo que, a nuestro juicio, la enseñanza de relatos en el juego debería plantear un pensamiento crítico y dar la posibilidad de debatir en torno a la sociedad, sus valores e ideologías, estereotipos y tecnologías de control, en relación con los modelos explicativos de dicha realidad social.

Conclusión

El rasgo de la ficción en el juego, nos permite reflexionar en nuestro tiempo sobre las formas de habitar el mundo, explorando sus vacíos, exclusiones, contradicciones, y aquello que no para de poetizarse, tematizándolo una y otra vez. La exploración de otros mundos posibles, la invención de nuevos lenguajes -aunque probablemente sean lo mismo-, y cómo posicionarnos de una forma concreta en el mundo, es lo que nos está brindando el juego. Quizás el fin del juego no radique en invitarnos a vivir en otros mundos imaginarios, sino en promover formas de alteridad en este mundo en el que vivimos. Un modo de resistencia a la actual colonización económica de la comunicación y de la experiencia de vida que domina nuestro tiempo; no se trata de soñar, sino de despertar en que la vida no es una cuestión “seria”.

Es por eso que necesitamos “relatos de juegos” que, como dice María Teresa Andruetto con respecto a la ficción, “no intenta ser guardián de la lengua sino más bien un desviado, algo capaz de hacer un hueco en la lengua oficial para que algo del inconsciente individual y colectivo se abra en su verdad, siempre incierta y provisoria” (Andruetto, 2025: 46)

Bibliografía:

Albrieu, N. (2024). El concepto de ficción: revisitando una noción compleja. El taco en la brea, (19) (diciembre–mayo). Santa Fe, Argentina: UNL. e0131 DOI:10.14409/eltaco.10.19.e0131)

Andruetto, María Teresa (2025). El arte de narrar. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bertucci, A (2017). La metáfora. Entre el logos y la visión, en http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13730/ev.13730.pdf

Carpentier, Alejo (2018). El reino de este mundo. Madrid: Alianza.

Chimento, Franco (2023). Diseño, realismo mágico y nuevas narrativas latinoamericanas. Una mirada del Diseño de Producto en Argentina y Brasil. Universidad Nacional de Mar del Plata.

Díaz, Frida; Arceo, Barriga (2019). Dispositivos pedagógicos basados en la narrativa. México: SM

Duek, Carolina (2012). *El juego y los medios*. Buenos Aires: Prometeo.

Fernández, Viviana H. (2018) Diccionario práctico de figuras retóricas y términos afines Tropos, figuras de pensamiento, de lenguaje, de construcción, de dicción, y otras curiosidades. Edición digital a partir de Buenos Aires, Albricias, 2007. <https://share.google/nX0MzcjWm6De1rpvP>

Litardo, E (2011). Infancia Trans. Las marcas del juego. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.<https://www.aacademica.org/emiliano.litardo/6>)

Llarena González, A. (1997). “Un balance crítico: la polémica del realismo mágico y lo real maravilloso americano (1955-1993). Anales de literatura Hispanoamericana

McEwan, Hunter; Egan Kieran (1998). La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Buenos Aires, Amorrortu.

Pavía, Víctor (2021). Con-vivir de un modo lúdico. Buenos Aires: Espíritu Guerrero.

Pérez Carrillo, Mario. (2019). "Autoetnografía e instrumentos performáticos para una enseñanza crítica con alumnos de la Escuela Nacional Preparatoria". (Tesis de Doctorado). Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación General de Estudios de Posgrado, UNAM

Piglia, R. (2015) “Modos de narrar”, en La forma inicial (pp. 241-251). Buenos Aires: Eterna Cadencia, p. 243

Ricouer, P. (2001). Metáfora viva. Madrid: Trotta

Roh, Franz (1927). Realismo mágico. Post expresionismo. Madrid: Revista de occidente.

Searle, J. (1996: P.). El estatuto lógico del discurso de ficción. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 1(1/2), 159–180. Traducción de Zuluaga, F.

Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020). Una teoría del juego en la Educación: Tras su dimensión estética, ética y política. La Plata : Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios / Investigaciones ; 72). Recuperado de <https://www.libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/159>