

---

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS  
SUPERIORES DE OCCIDENTE**

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de Nivel Superior según Acuerdo Secretarial  
15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de noviembre de 1976

---

**DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA**



**De Turista a Caravana:**

**El juego de mesa como recurso topológico de imaginación política**

Tesis que para obtener el grado de  
Maestro en Comunicación de la Ciencia y la Cultura

Presenta

**Aarón Benjamín López Feldman**

Directora de tesis: Dra. Rossana Reguillo Cruz

Co-tutor: Dr. Jesús Martín Barbero

Tlaquepaque, Jalisco. Diciembre, 2014

## RESUMEN

La modernidad dio vida a un tipo particular de juego de mesa caracterizado por acercar simbólicamente una actualidad vertiginosa e inabarcable. El jugador puede, así, ser un zombi, un detective o un futbolista; conquistar el mundo, viajar en el tiempo o construir una civilización; ir de compras, correr un auto en la Fórmula 1 o ser parte de alguna de sus películas o series favoritas. En esta investigación se analiza al Turista, un juego que, inscrito en esa tradición, le ofrece al jugador la experiencia de viajar por el mundo, comprar países, enriquecerse y dejar en bancarrota a sus contrincantes. Partiendo del supuesto de que el juego no es un epifenómeno que refleja a su época, sino una práctica (y en el caso del juego de mesa, también un objeto) que la co-produce tropológicamente, el Turista es estudiado como un objeto cultural (socio-históricamente producido y simbólicamente estructurado) que otorga sentido a través de una serie de desplazamientos metafóricos, metonímicos y sinecdóquicos vinculados con las fuerzas de seducción de la imaginación política moderna. En términos diacrónicos, el Turista se despliega en torno al punto de fusión de dos procesos socioculturales: la producción, desde la segunda mitad del siglo XVIII, del juego de mesa como recurso de imaginación turística y el despliegue, durante el siglo XX, de un mecanismo lúdico enfocado en la acumulación y la quiebra del otro. Una vez realizado el análisis del Turista, esta investigación se desplaza hacia la creación del prototipo de un nuevo juego (“Caravana”) enfocado en alterar el sentido del Turista y ejercerse como herramienta tropológica de imaginación política; esto es, como arena donde se disputan las fronteras de lo posible y lo imposible.

**Palabras clave:** *Juego de mesa, Turista, Caravana, imaginación política, operaciones tropológicas*

## AGRADECIMIENTOS

A mi gigantesca madre y a mi querido hermano, las bases de mis mejores yoes.

A mi padre y a toda mi familia, esta tesis está cruzada por los múltiples textos y palabras que circulaban por casa de la abuela.

A Tegos, el punto de partida y de retorno de todo lo que tiene sentido en mi vida, y sin la cual Caravana jamás habría encontrado camino.

A Rossana Reguillo, por apoyar siempre esta investigación que nació tan resbaladiza y amorfa, por guiarme con consejos, lecturas, atajos y miradas, por respetar mis decisiones y mis intuiciones, y por exigirme siempre más. Sin su complicidad e inteligente compañía, esta tesis no hubiera sido posible. Queda en pie la intención de sacar a Caravana de los límites de estas páginas.

A Eduardo Quijano, por sus consejos, su apoyo y su amistad. Además de ser un agudo lector de esta tesis, a él le debo el impulso que me llevó a estudiar esta maestría y la motivación para seguir dentro del campo académico.

A Jesús Martín-Barbero, por la calidez y generosidad con la que me recibió en mi estancia académica en Bogotá, y por todo el tiempo que se tomó para conversar conmigo. Lo que aprendí de él trasciende por mucho los límites de esta tesis.

A Eduardo Restrepo, por todo su apoyo en la Javeriana, por sus charlas y por sus desafíos al pensamiento teórico contemporáneo.

A Diana Sagástegui, María Martha Collignon y Raúl Acosta, por todo lo que me enseñaron en sus seminarios de tesis. En diálogo con esos espacios, se cocinó gran parte de esta investigación.

A Juan Manuel Velázquez, por enseñarme lo mejor que uno puede aprender de un maestro: a pensar de otro modo.

A mis compañeros de la MCCC, por hacer del espacio académico un lugar de goce y vitalidad.

A mis alumnos fuera y dentro del ITESO, por enseñarme a ver las cosas de nuevas formas.

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	7
Pregunta de investigación	10
Hipótesis de trabajo	10
Objetivos	11
<b>Capítulo 1. La imaginación político-tropológica y el juego de mesa como espacio simulado</b>	20
1.1 Imaginar la totalidad: la imaginación política como recurso tropológico	21
1.2 La imaginación política moderna: breve caracterización de una investidura radical	29
1.3 El juego de mesa como espacio simulado	32
<b>Capítulo 2. Entre tropos, funciones y países. ¿A qué se juega en el Turista?</b>	39
2.1 Algunas partes del todo: la operaciones tropológicas del Turista	41
2.2 Tropos, funciones y países: campos analíticos para el estudio del Turista	45
2.3 El prototipo de Caravana: hablarle al objeto en su propio lenguaje	49
<b>Capítulo 3. Entre propietarios y viajeros: la dimensión tropológica del Turista</b>	51
3.1 Jugar a lo universal con lo particular: las estructuras sinecdóquicas del Turista	52
3.2 <i>Ser propietario</i> : entre lo metafórico y lo posible	60
3.3 <i>Hacer-hacer</i> y <i>hacer-estar</i> : las funciones lúdico-comunicativas del Turista	62
3.4 Lo valioso, lo lejano y lo silente: composición geopolítica del Turista	67
3.5 <i>Ser propietario</i> y <i>ser viajero</i> : operaciones y desplazamientos tropológicos del Turista	72
<b>Capítulo 4. La imaginación turística y el espacio metafórico de la propiedad</b>	74
4.1 Sensaciones esperadas: el juego de viaje como recurso tropológico de imaginación turística	75
4.2 El espacio metafórico de la propiedad: devenir de un mecanismo lúdico	84

<b>Capítulo 5. Caravana: el objeto desde su propio lenguaje</b>	94
5.1 El tablero de Caravana como espejo deformante del Turista Mundial	96
5.2 Del hacer económico al hacer político: las funciones lúdico-comunicativas	100
5.3 Entre cooperar y competir: el campo de acción posible de Caravana	104
<b>Capítulo 6. De Turista a Caravana: conclusiones, operaciones y aperturas</b>	107
6.1 De Turista a Caravana: conclusiones empíricas	107
6.2 De Turista a Caravana: operaciones cognitivas	114
6.3 De Turista a Caravana: la política como totalidad mítica y el juego como objeto parcial	120
6.4 De Turista a Caravana: conclusiones teórico-metodológicas	122
<b>Referencias</b>	126
<b>Anexos</b>	
Anexo A. Turista Mexicano Montecarlo (en circulación)	135
Anexo B. Turista Mundial Montecarlo (en circulación)	136
Anexo C. Turista Mundial Platino Montecarlo (en circulación)	137
Anexo D. Turista Mundial Fotorama (en circulación)	138
Anexo E. Turista Mundial Electrónico Fotorama (en circulación)	139
Anexo F. Turista Mundial Montecarlo (descontinuado)	140
Anexo G. Geographical Recreation or a Voyage Around the Habitable Globe (harris, 1809)	141
Anexo H. Tour Through England and Wales, a New Geographical Pastime (Wallis, 1794b)	142
Anexo I. The Noble Game of Elephant and Castle or Travelling in Asia (Darton, 1822)	143
Anexo J. The Landlord's Game, patente original (1904)	144
Anexo K. The Landlord's Game, segunda patente (1924)	145
Anexo L. Monopoly, patente original (1935)	146

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Esquema de análisis político-tropológico	43
Figura 2. Esquema básico de las operaciones sinecdóquicas	45
Figura 3. Estructuras sinecdóquicas	52
Figura 3.1. Estructura sinecdóquica del Estado	53
Figura 3.2. Estructura sinecdóquica de la nación	54
Figura 3.3. Estructura sinecdóquica de la economía	56
Figura 3.4. Estructura sinecdóquica del turismo	57
Figura 3.5. Estructura sinecdóquica del sujeto	59
Figura 4. Campo de acción posible según el espacio metafórico del Turista	61
Figura 5. Operaciones tropológicas y funciones comunicativas	63
Figura 6. Funciones lúdicas y comunicativas en tableros del Turista	65
Figura 7.1. Composición geopolítica del Turista Mundial Fotorama	68
Figura 7.2. Composición geopolítica del Turista Mundial Montecarlo	70
Figura 7.3. Composición geopolítica del Turista Mundial	71
Figura 8. Funciones lúdicas y comunicativas en el tablero del <i>Landlord's Game</i>	87
Figura 9. Tablero de Caravana	97
Figura 10. Funciones lúdicas y comunicativas en el tablero de Caravana	101
Figura 11. Campo de acción posible según el espacio metafórico de Caravana	104

## INTRODUCCIÓN

*Analizando productos, apuntamos a procesos.*

**Eliseo Verón, *La semiosis social***

*Tiras los dados. Doble dos. Cruzas por España, Francia e Italia. Te detienes en una casilla que te indica que has recibido un correo electrónico. Tomas una tarjeta del centro del tablero y lees en voz alta su contenido: “La bolsa de valores se ha desplomado. El mundo está en sus momentos más difíciles. Cada jugador deberá donar \$2.000 al banco y suplicar porque la situación se componga”. Mala suerte. Pero me recuperaré, decides. Al igual que el resto de los jugadores, le entregas los \$2.000 al banco. Los números dobles dan doble turno, así que vuelves a tirar. Necesitas dejar pronto Europa. No hay nada más que comprar ahí. Sonríes al ver el cinco y el uno reposando sobre el tablero. Seis. Lo que necesitabas. Sales pronto de Europa, pasas por Marruecos y te detienes en Egipto. Sólo cuesta \$15,000. “La comprooooo”, canturreas. Todos saben que Marruecos y Sudáfrica también ya son tuyos y que en la próxima vuelta podrás comenzar a construir restaurantes y hoteles en esa región. Pobres de aquellos que caigan ahí. Pero serán bienvenidos. Más que bienvenidos. Ellos y su dinero. El Mundo, piensas, se prepara para caer a tus pies.*

En esta investigación se analiza al Turista, un juego de mesa que ha circulado en México desde la década de los sesenta y que le ofrece al jugador la experiencia de viajar por el mundo, comprar países, enriquecerse y dejar en bancarrota a sus contrincantes.

A diferencia de los juegos de mesa “clásicos” (ajedrez, juego de la oca, dominó), el Turista forma parte de un tipo particular de juego de mesa caracterizado por acercar simbólicamente (a través de una serie de desplazamientos topológicos) una actualidad

vertiginosa e inabarcable. En este tipo de juego, el jugador puede *ser* un zombi, un detective o un futbolista; conquistar el mundo, viajar en el tiempo o construir una civilización; ir de compras, correr un auto en la Fórmula 1 o ser parte de alguna de sus películas o series favoritas.

Partiendo del supuesto de que el sentido no es una propiedad inmanente del objeto sino un fenómeno que lo cruza, entiendo al Turista como un objeto cultural cuya estructura significativa responde a ciertas dinámicas sincrónicas (en particular lúdico-tropológicas) y diacrónicas (sus condiciones socio-históricas de posibilidad) que son leídas por los jugadores según ciertas gramáticas de reconocimiento (las condiciones locales en que se pone en juego al juego). En esta investigación sólo me ocuparé de los dos primeros niveles, es decir, el análisis sincrónico y diacrónico del Turista, mas no así de su puesta en juego.

En tanto materia significativa, el Turista no tiene una relación inmediata, directa o transparente con sus contextos de producción y de recepción. Por lo tanto, en lugar de afirmar que el Turista reproduce a su época, de lo que se trata es de estudiar las relaciones y efectos de sentido que tiene con ella. A lo largo de este documento sostengo que dicho estudio puede realizarse en torno a sus vínculos con la imaginación política, entendida ésta como una práctica catacrética que, a través de una serie de desplazamientos tropológicos, nombra a una totalidad que es simultáneamente necesaria e imposible. En este sentido, la imaginación política crea efectos de universalización que se materializan y sedimentan a través del tiempo. Estos efectos, por supuesto, nunca están completos, y son constantemente disputados y desviados en sus usos.

Si bien el concepto de imaginación política es aplicable a cualquier periodo histórico (e, incluso, a escenarios micropolíticos o locales), en esta tesis lo relaciono con la modernidad. En este sentido, la imaginación política moderna puede ser entendida como una



formación histórico-hegemónica que ha llenado el espacio vacío del mundo como un todo a través de una serie de metáforas sedimentadas: el estado-nación como única fuente de acción política, el mundo como unidad, la acumulación capitalista y la propiedad privada como límites de lo posible.

Herederos de las metáforas cristalizadas de la imaginación política moderna (por más que ésta esté en crisis y que tenga grandes fisuras), hoy nos resulta difícil pensarnos más allá del Estado, del capitalismo, de los ideales de la democracia liberal. Y, cuando lo hacemos, solemos recurrir a “lo que fue” como una forma de relativizar, de purgar los males de lo que “es”. Así, al debate sobre la necesidad o no del Estado como (una) forma básica de organizar nuestras relaciones políticas se le reemplaza con el miedo al caos y a lo incierto<sup>1</sup>, con relatos de sociedades destrozándose por no tener una estructura formal que los coercione y habilite para actuar en colectivo; al debate sobre la necesidad o no del capitalismo como núcleo de nuestras relaciones económico-políticas se le reemplaza con el discurso del “fracaso” del “socialismo real”; al debate sobre la viabilidad de la democracia como ideal político se le reemplaza con el recuerdo de las dictaduras y los regímenes totalitarios. La opción parece ser: o el Estado y el mercado o los terrores del pasado.

La imaginación ceñida, ajustada, está íntimamente vinculada con la naturalización de nuestras relaciones políticas. Tenemos, en lo cotidiano, una gran dificultad para pensar al mundo (y su división política), al sistema interestatal, a la acumulación incesante de capital,

---

<sup>1</sup> “Tanto más allá de sus fronteras como en su interior, el Estado soberano y homogéneo empieza a estar en entredicho. Tal vez dentro de un par de siglos, un historiador lo verá como una forma histórica superada; quizá prevalecerá entonces una nueva estructura política; un gobierno mundial, con facultades restringidas, que se elevaría sobre las decisiones de una multiplicidad de nacionalidades, agrupadas en confederaciones regionales. Pero ésa no es aún la situación. Por muchos años no habrá todavía un poder político que reemplace al Estado-nación. **Su desaparición actual dejaría un vacío que sólo el desorden podría cubrir**” (Villoro, 1998, p. 52, el énfasis es mío).

como procesos históricos y contingentes. Las prácticas de formación del presente apuestan por su invisibilización. El presente se nos muestra así como inevitable, eterno, natural. Ante ello, solemos percibirnos a nosotros mismos y a nuestro entorno como entidades fijas, dadas en sí y por sí. Y ante lo inevitable hay resignación, no posicionamiento. La sedimentación nos desconecta con la historia, con el medio y con nuestras posibilidades de acción.

Pero la hegemonía y los límites que pone a la imaginación no son absolutos y pueden ser traspasados a costa de que se desestabilicen los sentidos comunes que los sustentan (Grimson, 2007). La escasa imaginación política está acompañada por discursos críticos sobre la imposición de sus límites, y éstos se ven colmados, contaminados, resistidos y desviados día a día por una multitud de prácticas locales y globales. Así, a la lógica de la acumulación incesante de capital y a la mercantilización de todo, se le oponen las prácticas de la economía solidaria, cooperativa, no lucrativa; y al sistema de mapeo impuesto por la imaginación política moderna (Agnew, 2005) se le oponen las prácticas locales de “contra-mapeo”; tácticas epistemológicas que re-hacen la representación del espacio (Offen, 2009, pp. 167-169).

Partiendo de lo anterior, esta investigación se articuló en torno una pregunta fundamental: ¿qué relación tiene el juego de mesa Turista con la imaginación política moderna?

La siguiente hipótesis de trabajo, a su vez, sirvió de guía durante todo el proceso de investigación: el Turista es un objeto cultural (socio-históricamente producido y simbólicamente estructurado) que ofrece sentido a través de una serie de operaciones tropológicas (metafóricas, metonímicas y sinecdóquicas) que aproximan simbólicamente una serie de experiencias vinculadas con el Estado, la nación, la acumulación y la propiedad privada. La estructura significativa del Turista no es un reflejo de la imaginación política

moderna, sino que mantiene con ella tanto efectos de homologación como desfases, desplazamientos y contradicciones. Debido a su elasticidad, el mecanismo lúdico del Turista puede ser modificado con miras a alterar su sentido y problematizar sus referentes socio-históricos.

Para estudiar al Turista en tanto objeto cultural socio-históricamente producido y simbólicamente estructurado, me planteé cuatro objetivos que se fueron afinando conforme fortalecía la posición teórica y la estrategia metodológica. El primero correspondió al análisis de las estructuras tropológicas del juego. Este objetivo parte de un supuesto base: en el Turista no se juega todo el estado, todo el capitalismo o toda la modernidad, sino sólo algunas partes de ellos. El estudio de esas partes, y de sus relaciones políticas con el “todo” que las sustenta, puede realizarse con base en las operaciones propias de la sinécdoque, la metonimia y la metáfora.

El segundo objetivo concernía al análisis de los elementos nucleares y periféricos que constituyen el mecanismo lúdico del Turista. El supuesto de este objetivo es el siguiente: el Turista está compuesto por una estructura lúdica básica que, más allá de las variaciones y adaptaciones producidas en cada edición del juego, se mantiene relativamente estable. Se trataba, entonces, de identificar los elementos lúdicos invariantes y establecer qué relaciones mantienen con las funciones comunicativas y tropológicas del juego.

Mientras que los dos primeros objetivos correspondían a un análisis de tipo sincrónico, el tercero era de corte diacrónico: identificar la genealogía socio-histórica de los elementos clave que conforman al Turista en tanto objeto cultural. Aunque la naturaleza diacrónica de este objetivo se mantuvo, su enfoque cambió hacia el análisis de la ubicación histórica de la estructura representativa del Turista y de la evolución de su mecanismo lúdico.

El cuarto objetivo, por su parte, se centraba en generar el diseño del prototipo de un nuevo juego (en ese entonces llamado "Anti-turista", después "Turista Político" y ahora "Caravana") que dialogara con los discursos, mecanismos y estrategias de construcción simbólica del Turista. La creación de dicho prototipo tuvo como principio básico evitar convertirse (entre las fronteras de lo lúdico, lo heurístico y lo político) en un anti-juego donde lo que imperara fuera el aprendizaje o la moraleja y no las fuerzas del azar, de las estrategias y de la reglamentación productiva. Este último aspecto es fundamental ya que, incluso siendo una apuesta política (todavía más: por el hecho mismo de serlo), el juego debe mantenerse como juego y herramienta de imaginación abierta a los senderos personales y no convertirse en un panfleto, un artificio doctrinario, un manifiesto o un objeto educativo. Caravana no pretende ser un instrumento-guía que "muestre" al jugador cómo debería ser lo que no es, sino una herramienta dialógica que problematice lo que es como una vía para pensar lo que aún no está.

Afortunadamente, el camino planteado en esta investigación ya ha sido parcialmente transitado, ya varios han abierto rutas y atajos importantes. Algunos de los caminantes sirvieron de guía durante todo el trayecto, otros ayudaron particularmente en ciertos tramos, otros más fueron utilizados como medida precautoria, como recordatorio sobre determinados peligros que, entre la espesura y la oscuridad, era mejor evitar.

Es importante resaltarlo: juegos hay muchos; juegos de mesa, también. Pero el objeto que aquí interesa está vinculado con cierto tipo de juego de mesa que suele ser utilizado como herramienta lúdica con fines educativos o políticos. Esta delimitación implica separar, además, al juego de mesa del videojuego, del juego infantil y de todas aquellas actividades (rituales, festividades, ceremonias) que funcionan según las formas del juego. Es preciso, de igual forma, aclarar que el acercamiento al juego de mesa como herramienta lúdica se hizo

desde una perspectiva sociocultural a través del abanico plural de las ciencias sociales, por lo cual se dejaron de lado las formulaciones que, según la matemática aplicada, se han desarrollado desde la teoría de los juegos.

Si trazáramos un mapa de las tendencias que abordan al juego de mesa en tanto herramienta lúdica podríamos distinguir tres territorios: el de la investigación científica que toma al juego de mesa como objeto de estudio; el de los textos académicos que reportan la utilización de ciertos juegos de mesa en contextos específicos, fundamentalmente con fines educativos; y el de los juegos de mesa creados fuera del ámbito académico, pero que buscan funcionar como mecanismos lúdicos con efectos políticos o pedagógicos. Haré un breve recorrido por los dos primeros territorios y daré cuenta del tercero.

Cuando nos adentramos en el territorio de la investigación académica distinguimos que el juego de mesa como herramienta lúdica ha sido abordado por la historia, la etnotecnología y la comunicación.

Los estudios históricos han mostrado que, al menos desde inicios del siglo XIX, los juegos de mesa han sido utilizados (de manera explícita) como una herramienta educativa enfocada en temas político-sociales, geográficos, morales y científicos (Goodfellow, 1998). No obstante, este tipo de juegos vivió su expansión hasta la segunda mitad del siglo XX.

Los estudios adscritos a la etnotecnología y a la comunicación conciben al juego de mesa del siglo XX como un juguete industrial vinculado con la sociedad de masas y que, a diferencia de los juegos “tradicionales” o “artesanales”, restringen el espacio de la imaginación del jugador<sup>2</sup> y funcionan como un instrumento de dominación (Denieul, 1981; Hernández White, 1991; Reborado, 1983). Hijo y signo de la modernidad, el juego de mesa

---

<sup>2</sup>“No remite al individuo a sí mismo, a su propia imaginación, como podría hacerlo un juego espontáneo e irreflexivo, sino que lo supone ligado a un tejido social” (Brougère, 1981, p. 115).

del siglo XX funciona, desde esta perspectiva, como herramienta pedagógica para aproximar simbólicamente al jugador con su época (inagotable) y adiestrarlo en sus formas de ver y de hacer: “Se trata, en efecto, menos de jugar que de aprender divirtiéndose. El juego tiene vocación pedagógica. Se diría, incluso, que se trata de una pedagogía de la información que ubica al juego de sociedad en el rango de los medios masivos de comunicación” (Denieul, 1981, p. 102).

Los estudios etnotecnológicos ubican al *Monopoly* como el juego de mesa que funda (en la primera mitad del siglo XX) un nuevo mecanismo lúdico. Desde esta perspectiva, el *Monopoly* se convertirá en el juego moderno por antonomasia: juego “temático”, “de sociedad”, poseedor de *copyright* y de una serie de reglas que exigen ser jugadas en torno a un material homogéneo fabricado en serie<sup>3</sup>, con amplia difusión comercial y que ofrece elementos concretos que materializan la temática del juego a través de la representación espacio-temporal de una realidad en particular (Brougère, 1981, pp. 114-125).

Desde la comunicación, Hernández White (1991) estudia al *Maratón* como un juego educativo que reproduce los conocimientos y los valores que la sociedad de masas considera legítimos. Aída Reborado (1983, pp. 58-63), por su parte, analiza las reglas del *Monopoly* y del *Turista* (la versión mexicana del primero) y concluye que funcionan como instrumentos de dominación que legitiman el *statu quo* al exaltar una falsa coherencia social y una supuesta igualdad de oportunidades; a la vez que hacen que el jugador se sienta partícipe del sistema de producción capitalista: “El dinero, las inversiones, son asimilados por el jugador con un sentimiento próximo a la realidad. Hay un efecto catártico, de purificación, cuando los ganadores trascienden de la posición real que ocupan en la vida cotidiana, y que

---

<sup>3</sup>“El acto mismo de jugar debe ser precedido por el consumo de un objeto que lo haga posible... de todo un material determinado sin el cual el juego no sería tal” (Brougère, 1981, pp. 118,119).

fue común a todos los jugadores al principio del juego, al estatuto de empresarios” (Reboredo, 1983, p. 59).

El segundo territorio de nuestro mapa está dividido, a su vez, en dos zonas. La primera está habitada por textos académicos que reportan la utilización de juegos de mesa en contextos específicos y con fines educativos. En esta zona, el juego de mesa suele ser considerado como una herramienta más en el abanico de posibilidades didácticas. Así, se ha trabajado con una amplia variedad de juegos de mesa ya existentes (juego de la oca, ajedrez, *Pictionary*, *Trivial*, *Scrabble*) para enseñar o potenciar, en el ámbito infantil, ciertos conocimientos o habilidades intelectuales, comunicativas y socioafectivas (Aciego *et al.*, 2011; Edo y Deulofeu, 2006; Euceda Amaya, 2007; Nevado Fuentes, 2008).

La segunda área corresponde a textos que dan cuenta de acciones lúdicas que buscan generar nuevos juegos; o bien, alterar los ya existentes (Aremu, 2008; Jessup, 2001; Neil, 2004; Rose, 2011). En esta área podemos destacar el trabajo de Michael Jessup (2001) como representativo de una tendencia académica enfocada en los juegos de mesa como constructores de lógicas contestatarias.

Jessup (2001) desarrolló *Sociopoly*, una estrategia lúdico-crítica para simular y repensar la desigualdad social. El procedimiento está basado en intervenir el funcionamiento del *Monopoly*. Jessup no inventó un juego nuevo, sino que utilizó lo que existía para darle un nuevo funcionamiento. Lo que el autor hizo fue modificar las reglas, con base en una estricta distribución desigual de los recursos según género y grupo étnico (blancos no hispanos, hispanos, afroamericanos y madres solteras), de tal manera que, desde que se empieza a jugar, cada grupo arranca con más o menos oportunidades.

La igualdad de oportunidades al inicio del juego, que caracteriza a los juegos competitivos según Cailllois (1994), y que Reboredo (1983) identifica como característica

exclusiva del *Monopoly*, es así modificada por Jessup para simular el acceso diferencial a los recursos en la sociedad norteamericana.

El *Sociopoly* no es la única intervención creada desde la academia que tiene por objetivo alterar las reglas del *Monopoly*. Por el contrario, forma parte de toda una tendencia (Coghlan y Huggins, 2004; Danner (s/a); Fisher, 2008; Warren, 2011) enfocada en “disparar la imaginación sociológica (...) y estimular el pensamiento crítico” (Warren, 2011, p. 28).

Desde una perspectiva similar, en el 2001, el ITESO produjo, bajo la dirección de Rossana Reguillo, la *Lotería Urbana: un juego para pensar la ciudad* como un “juego con fines educativos, que de forma lúdica muestra la ciudad por medio de imágenes y palabras con el fin de disparar procesos de reflexión crítica sobre el espacio, sus actores, instituciones y prácticas” (Hernández Ortiz, 2001, p. 5).

El tercer y último territorio de nuestro mapa está conformado por aquellos juegos de mesa, creados fuera del ámbito académico, que buscan ejercerse como herramientas crítico-políticas con base en sus propios mecanismos lúdicos. Entre estos juegos podemos destacar a *Indignats versus politics*, que representa la acampada de los indignados en la *Plaça Catalunya* y cuyo objetivo es que ambos bandos compitan para ganarse a los medios y a la opinión pública. Podemos resaltar, también, dos de las variantes críticas que ha tenido el *Monopoly* a lo largo del mundo: el *Anti-monopoly* (enfocado en que los competidores devuelvan la ciudad, que al inicio del juego aparece monopolizada, al libre mercado) y el *Deuda Eterna* (juego generado en la Cuba socialista y reeditado en Argentina durante la crisis del 2001, cuyo objetivo es que los países del Tercer Mundo luchen por derrotar al Fondo Monetario Internacional).

Los mecanismos lúdicos propuestos por esos juegos, así como el conocimiento académico producido sobre el *Monopoly* y sobre las posibilidades prácticas de intervenir sus



reglas, fueron fundamentales para transitar la ruta planteada en esta investigación.

De todos los caminantes mencionados anteriormente, sólo Aída Reboredo (1983), en *Jugar es un acto político*, se ha hecho cargo del Turista. Hay que decir, sin embargo, que en ese texto el Turista ocupa una posición tangencial. Reboredo se enfoca en el estudio del juguete industrial como un epifenómeno de la estructura social y un instrumento de dominación y aculturación del Tercer Mundo. Como parte de dicho estudio, Reboredo se detiene, de manera breve, en dos juegos de mesa: el *Monopoly* y el Turista Americano. Tomando como base las reglas y la composición del Turista, la autora concluye:

El juego “Turista americano” es la transparencia misma del imperialismo: surge con el *boom* de la industria turística transnacional. Ya no se compran bienes inmuebles en una ciudad sino que se compran países. Los precios extremos por nación corresponden a Guatemala, 50 pesos, y a Estados Unidos, 350 pesos. Se sitúan en el intermedio El Salvador, 60 pesos; Costa Rica, 120 pesos; Honduras, 120 pesos; Nicaragua, 150 pesos; Cuba, 200 pesos. Luego salta a los más caros: Puerto Rico, 250 pesos; Santo Domingo, 270 pesos; Jamaica, 300 pesos; Alaska, 300 pesos; Canadá, 320 pesos y el país cima, Estados Unidos, 350 pesos... Esta valorización dada en el juego, connota otras jerarquías, remite a otras valorizaciones implícitas en el hombre mismo, en las historias y culturas de esos países con “precios fijos”. ¿Cómo puede leer un niño guatemalteco que juega al *turista* estos mensajes implícitos? Su cultura mestiza, su historia de dictaduras, asesinatos e insurrecciones populares, su naturaleza de selvas y mar, su lucha contra los títeres locales y contra el imperialismo, vale siete veces menos que la cultura, la historia, la naturaleza del pueblo estadounidense (Reboredo, 1983, pp. 61-62).

Esta cita cubre casi en su totalidad el análisis presentado por Reboredo. Para la autora, la naturaleza del Turista es tan obvia que seguir profundizando en ella sería una tarea ociosa: “Como nos parece tan transparente la red simbólica dada en este juego no continuaremos el análisis. Pero sí subrayamos que los niños juegan con el turista y, jugando, construyen sus jerarquías sociopolíticas” (Reboredo, 1983, p. 62).

Es necesario decirlo: la obviedad y “transparencia” de un objeto cultural (en este caso,

el Turista) está en la mirada del investigador, no en el objeto en sí. El análisis de Reboredo se cae en cuanto lo comparamos con otras versiones del Turista Mundial que han circulado desde la década de los setenta y que continúan haciéndolo. En las ediciones de Montecarlo (una de la más importantes empresas productoras de juegos de mesa del país) Estados Unidos aparece como la segunda nación más barata del mundo (sólo después de México). ¿Esto significa que la historia y cultura de ese país vale menos que la de Perú, Congo o Tailandia?, ¿acaso el juego dejó de ser un “instrumento del imperialismo”?, ¿ya no “reproduce”, como copia fiel, al sistema capitalista?

El análisis del Turista requiere de una posición teórica y de una estrategia metodológica que tomen en serio lo lúdico y sean capaces de entender su producción como objeto cultural (su génesis socio-histórica) a la vez que dan cuenta de su estructura interna. En lugar de asumir la simple reproducción del capitalismo y la modernidad, esa posición y esa estrategia pueden identificar las relaciones de homologación o bien de desajuste entre el juego y las fuerzas socioculturales de su producción. Ésa es, precisamente, la apuesta de esta tesis.

Toda apuesta implica un convencimiento de que lo se hace (o lo que se desea hacer) no sólo vale la pena ser hecho, sino que *tiene* que ser hecho. ¿Por qué, entonces, es necesario realizar una tesis de posgrado enfocada en estudiar y alterar un juego de mesa?

Primero, por el juego mismo. Las ciencias sociales tienen una deuda con el juego. Históricamente, el juego ha sido considerado un objeto poco serio de estudio, y cuando se la ha tomado en cuenta ha sido para relegarlo (en términos generales) al ámbito psico-biológico del infante. Esto no significa, por supuesto, que no se hayan realizado trabajos importantes en el ámbito sociocultural. Al contrario, autores como Brougère (1981), Caillois (1994), Denieul (1981) o Huizinga (1972) han mostrado que el juego es un elemento fundamental en

la construcción de la vida cultural de nuestra especie. Esto no ha sido suficiente, sin embargo, para que el juego se posicione plenamente como un objeto legítimo de estudio. Todavía son muchos los que transfieren al juego (en tanto objeto de estudio sociocultural) la trivialidad que, suponen, implica el acto de jugar.

Lo lúdico, por su parte, es cada vez más utilizado como herramienta pedagógica y de acercamiento al arte, la cultura, la ciencia. Como parte de esta tendencia, se ha desarrollado una amplia variedad de juegos de mesa con fines didácticos, psicológicos, morales, divulgativos y de intervención social, muchos de los cuales no consideran en su proceso de construcción los aportes de la teoría sociocultural del juego y se dedican a reproducir acríticamente el conocimiento; su conocimiento, que consideran legítimo.

Esta tesis pretende ser un aporte en ambos sentidos: en tanto constructo teórico-metodológico que permita analizar al juego de mesa como objeto cultural socio-históricamente producido y simbólicamente estructurado, y en tanto prototipo de un juego que altere los mecanismos de otro con miras a ejercerse como una herramienta de imaginación política.

De lo que se trata, entonces, es de tomarse el juego en serio para incidir en el ámbito académico y en la producción de herramientas lúdicas teóricamente sustentadas, así como de intervenir (aunque sea a nivel nanoscópico) en la lucha simbólica por definir el presente (y las fronteras que impone al futuro) a través de un juego que convoque a jugar las relaciones político-cotidianas como un entramado socio-histórico y, por ende, modificable.

## CAPÍTULO I

### La imaginación político-tropológica y el juego de mesa como espacio simulado

*No existe ninguna plenitud social alcanzable excepto a través de la hegemonía; y la hegemonía no es otra cosa que la investidura, en un objeto parcial, de una plenitud que siempre nos va a evadir porque es puramente mítica.*

**Ernesto Laclau, *La razón populista***

¿Qué es la imaginación política? ¿Qué relación existe entre la imaginación política y la modernidad en tanto proceso histórico? ¿Cómo ubicar al juego de mesa dentro de dicha relación? ¿Qué vínculos podemos establecer entre lo lúdico, lo político y lo imaginativo? Ésas son las preguntas fundamentales que orientaron la creación de este capítulo. Para contestarlas, desarrollé una posición teórica estructurada en torno a dos nociones clave (juego e imaginación política) que se cruzan al interior de una tercera: el juego de mesa como espacio simulado. Esta posición teórica permitió generar la estrategia metodológica descrita en el siguiente capítulo y, con base en ella, analizar al Turista en sus dinámicas sincrónicas (su dimensión tropológica) y diacrónicas (la evolución de su mecanismo lúdico y estructura representativa), así como intervenir sus formas a través del prototipo de un nuevo juego (“Caravana”).

A lo largo de este capítulo mostraré que la imaginación política y el juego de mesa

como espacio simulado comparten una dimensión tropológica que complejiza sus relaciones y rompe con toda noción reproductivista de lo lúdico.

### 1.1 Imaginar la totalidad: la imaginación política como recurso tropológico

*Al contrario de lo que es proclamado por la razón metonímica, el todo es menos y no más que el conjunto de las partes. En verdad, el todo es una de las partes transformada en término de referencia para las demás.*

**Boaventura de Sousa Santos, *Una epistemología del Sur***

Existen pocos términos que sean tan sugerentes y a la vez tan resbaladizos como el de “imaginación”. Es tal su plasticidad, que la imaginación ha tenido múltiples apellidos (creativa, dialógica, histórica, poética, política, simbólica, sociológica) y ha sido abordada, de manera directa o indirecta, por áreas muy diversas de las ciencias sociales: historia de las mentalidades, estudios sobre la superestructura y la conciencia de clase, teorías de la representación, análisis de lo imaginario, estudios sobre formación de identidades nacionales (Ludueña, 2012, pp. 290-294). Ante esto, se corre el riesgo de asumir que todo es imaginación o que la imaginación lo es todo. Y, como ha pasado con términos como el de “política”, cuando algo parece estar en todo termina por no estar en nada. Pero ni todo es política ni todo es imaginación.

Del amplio abanico teórico sobre la imaginación, me interesa destacar dos aspectos: la imaginación de la totalidad y su dimensión político-tropológica. Ya sea que se trate de imaginar comunidades políticas (Anderson, 1993) o bien de producir escenarios políticos posnacionales (Appadurai, 2001), la imaginación suele presentarse como una práctica social,

procesual (que resiste a la cosificación) e intersubjetiva caracterizada por la producción de una unidad abstracta; es decir, de una idea de conjunto (Ludueña, 2012, pp. 289-290, 301). Desde esta perspectiva, la imaginación puede ser analizada con base en procedimientos tropológicos (metáforas, metonimias, sinécdoques) a través de los cuales se representa, actualiza y reinventa el “todo” (Ludueña, 2011; Ricoeur, 2002; Santos, 2009).

En esta investigación retomo ambos aspectos para abordar la imaginación política como una operación que permite pensar y hacer el todo con base en desplazamientos tropológicos específicos, y para hacerlo utilizo parte de la obra de Ernesto Laclau. Si bien Laclau no trabajó específicamente sobre el concepto de imaginación, sí generó un sólido entramado teórico para estudiar la dimensión tropológica de las operaciones hegemónicas que hacen de su parcialidad un todo vacío; es decir, que imaginan un todo que las sobrepasa.

La relación entre hegemonía e imaginación ha sido abordada (explícita o implícitamente) por otros autores, además de Laclau. Alejandro Grimson, por ejemplo, señala que la hegemonía, entendida como “la producción de sentidos comunes y subalternizaciones naturalizadas” (Grimson, 2011, p. 46), trabaja sobre los límites de la imaginación, generando marcos de lenguaje, pensamiento y acción que determinan lo posible:

La hegemonía es, también, un proceso histórico de institución de límites precisos a la imaginación social y política. Es necesario distinguir las luchas sociales y culturales que se desarrollan dentro de esos marcos de aquellas otras que desafían las fronteras o buscan, aún más, modificar las fronteras de la imaginación de una etapa histórica (...) Las primeras operan dentro de los límites de una imaginación social y política; las segundas producen cambios, de escala diversa, sobre esa imaginación. Por ello, una acción social y política que apunte a la hegemonía cultural es necesariamente una lucha para ampliar los límites de esa imaginación (Grimson, 2007, pp. 12-13).

La ventaja específica de la obra de Laclau radica en que ésta proporciona el sustento

ontológico y teórico para estudiar las relaciones tropológicas entre la imaginación y la hegemonía, y aporta elementos metodológicos para realizar dicho estudio en sistemas significativos concretos (en este caso, un juego de mesa).

Laclau realiza una lectura retórica de lo político enfocada en analizar las operaciones de naturalización y legitimación de lo contingente. En su obra, lo retórico no ocupa únicamente el lugar del lenguaje (y, menos aún, del adorno o del estilo), sino que es la base de toda representación. Sin retórica, y sin desplazamientos tropológicos, no hay significación posible: “la retórica no es algo epifenoménico respecto de una estructura conceptual autodefinida, ya que ninguna estructura conceptual encuentra su cohesión interna sin apelar a recursos retóricos” (Laclau, 2005, p. 91).

Pero, ¿cuáles son esos recursos retóricos que producen efectos de cohesión conceptual? Ante todo, la catacresis. Construida en torno a un término figurativo que no puede ser reemplazado por uno literal (las “patas” de una silla o la “cabeza” de un alfiler, por ejemplo), la catacresis implica nombrar no sólo lo que no tiene nombre, sino lo que no se puede nombrar: “si la representación de algo irrepresentable es la condición misma de la representación como tal, esto significa que la representación (distorsionada) de esta condición supone una *sustitución*, esto es, sólo puede ser tropológica por naturaleza. Eso es lo que le da su centralidad a la *catacresis*” (Laclau, 2010, pp. 24-25).

De esta forma, la imaginación política es catacrética porque nombra (y al nombrar hace) una totalidad que es, a la vez, necesaria e imposible. Necesaria por que sin ella no habría significación e imposible por la tensión irresoluble en que se encuentran cada uno de sus elementos. Para Laclau, esa tensión se deriva de que cada elemento o unidad de significación está dividido (de manera radical y constitutiva) entre lo que tiene de particular y diferente (lógica de la diferencia) y lo que comparte con los otros (lógica de la equivalencia).

Así, el efecto catacrético de totalización se genera cuando uno de esos elementos particulares es capaz de vaciarse (parcialmente) de sus contenidos específicos (es decir, de su diferencia) para volverse equivalente con el resto y materializarse como la representación de un todo que la excede. Esta dimensión sinecdóquica de la catacrisis (en donde una parte representa al todo), es lo que Laclau llama el *significante vacío*, un significante que cancela todas las diferencias, que no está unido a un significado (o a muchos), sino que se vacía de todo significado particular para tomar el nombre, el lugar de todos: “es sólo si el carácter diferencial de las unidades significativas es subvertido, sólo si los significantes se vacían de todo vínculo con significados particulares y asumen el papel de representar el puro ser del sistema —o, más bien, el sistema como ser puro y simple— que tal significación es posible” (Laclau, 1996, p. 75).

Por el contrario, si cada elemento o unidad significativa se representa únicamente según la lógica de la diferencia, sin generar cadenas de equivalencia, no hay catacrisis ni, menos aún, política. Donde sólo reina la lógica de la diferencia sólo hay sedimentación social. La política implica, necesariamente, una sucesión de momentos metonímicos, sinecdóquicos y metafóricos. Es por eso que Laclau define a la hegemonía en términos tropológicos: “La hegemonía significa el pasaje de la metonimia a la metáfora, de un punto de partida ‘contiguo’ a su consolidación en la ‘analogía’” (Laclau, 2010, p. 38).

En este sentido, la hegemonía es una condición indispensable de la catacrisis y se da cuando una particularidad no sólo es capaz de vaciarse y convertirse en el significante que representa al todo (sinecdóquica y metonímicamente), sino que consigue, con el tiempo, cristalizarse (en tanto metáfora) como el todo mismo. Así lo catacrético, el nombrar lo innombrable, pasa entonces por lo metonímico y lo sinecdóquico y aspira a llegar a la naturalización de lo metafórico.



Para ilustrar ese tránsito de lo metonímico a lo metafórico que caracteriza a la hegemonía, Laclau utiliza con frecuencia un ejemplo que aporta mucha claridad:

Supongamos que hay un barrio donde existe violencia racista y donde la única fuerza capaz de confrontarla en el área son los sindicatos. Normalmente, pensaríamos que oponerse al racismo no es la tarea natural de los sindicatos y que si se hacen cargo de ello en ese lugar es por una constelación contingente de fuerzas sociales. Esto es, que tal “compromiso” deriva de una relación de contigüidad —a saber, que su naturaleza es metonímica. Pensemos, sin embargo, que este “compromiso” continúa por un largo periodo de tiempo —en ese caso la gente se acostumaría y tendería a pensar que es una parte natural de las prácticas sindicales. Entonces, lo que era un caso de articulación contingente se vuelve una parte del significado central del término “sindicato”, “contigüidad” se funde en “analogía”, “metonimia” en “metáfora” (Laclau, 2010, p. 23).

La hegemonía es una relación concreta, disputada, ambigua y transitoria, que no tiene contenidos privilegiados ni determinaciones estructurales (clase social, economía, ideología, etc). Es decir, en la representación del todo no hay ninguna función última, ninguna necesidad universal o transcendental, sólo existe la contingencia y los efectos de universalización generados por particularismos hegemónicos. Únicamente la lucha política es capaz de llenar con contenidos parciales los significantes vacíos del todo (Laclau, 1996, p. 68; 2005, p. 95). Pero la contingencia radical que propone Laclau, también prevé el movimiento opuesto: la disolución de lo hegemónico. Y si la vía para la operación hegemónica es la metáfora, la vía para su eliminación será la metonimia: “La disolución de una formación hegemónica implica la reactivación de esa contingencia: el retorno de una fijación metafórica “sublime” a una humilde asociación metonímica” (Laclau, 2010, pp. 23-24).

Además de lo que he mencionado hasta aquí, hay un aspecto fundamental en la teoría político-topológica de Laclau sin el cual no es posible entender en toda su complejidad la tensión entre la lógica de la diferencia y la lógica de la equivalencia (y, por lo tanto, de la imaginación política como catacresis): las fronteras constitutivas. Todo sistema significativo

se constituye en torno a una frontera externa que no es una simple diferencia más, sino un límite que interrumpe la significación interna. Lo que une a los elementos de la significación en cadenas de equivalencia es aquello a lo que se oponen; es decir, aquello que está más allá de la frontera que los niega. Sólo así es posible la operación catacrética y la generación de significantes vacíos. Si todos los elementos fueran únicamente diferentes entre sí no habría equivalencia posible, por eso se requiere constituir una frontera externa hecha de pura negatividad. De este modo, al interior de un signifiante vacío, cada elemento es diferente entre sí (su identidad viene de su diferencia), pero a la vez es equivalente en cuanto a que se opone a lo que la frontera externa propone o representa (el caos, la represión, lo nuevo). La frontera externa constitutiva rompe el proceso de significación, pero, a la vez, lo crea: es tanto su condición de posibilidad como de imposibilidad (Laclau, 1996, p. 71).

Ahora bien, las fronteras externas no siempre son fijas, incontestadas o estables, y de su borrosidad depende la fijación o flotamiento de los significantes. Para dar cuenta de esta situación, Laclau propone una noción que complementa a los significantes vacíos: los *significantes flotantes*. Si los primeros se caracterizan por unificar cadenas de equivalencias, los segundos lo hacen por su no fijación derivada de una lucha discursiva en torno a sus significados. Tal distinción, evidentemente, es analítica, no empírica: en la práctica no hay ni significantes flotantes ni significantes vacíos puros, sino “significantes de vacuidad tendencial” (Laclau, 2004, p. 302).

Si bien la imaginación política (en tanto operación catacrética basada en desplazamientos tropológicos) es radicalmente contingente, esa contingencia se naturaliza y, con ello, genera goce, placer. En este sentido, lo retórico genera afectos porque aproxima lo irrepresentable y hace olvidar su carácter contingente. La plenitud (del mundo, de la política, del deseo) es inalcanzable, pero el goce es alcanzable a través de objetos (materiales o no)

que lo representan (tropológicamente) y lo acercan: “no hay nada en la materialidad de las partes particulares que predetermine a una u otra a funcionar como totalidad. No obstante, una vez que una parte ha asumido tal función, es su misma materialidad como parte la que se vuelve una fuente de goce” (Laclau, 2005, pp. 147-148). Esto, como veremos más adelante, está íntimamente relacionado con lo que llamaré el juego de mesa como espacio simulado, el cual busca aproximar simbólicamente al jugador a una realidad espacio-temporal inabarcable.

Como he mostrado hasta aquí, no todo es político en Laclau. Por el contrario, lo político es un momento que sólo se da con la generación de cadenas de equivalencia (entre elementos o unidades significativas) y pone en cuestionamiento lo social (la cristalización metafórica) al mostrar lo contingente de las articulaciones. En *La razón populista*, Laclau aproxima su propia posición teórica a la distinción rancieriana entre política y policía:

Mientras que *police* implica el intento de reducir todas las diferencias a parcialidades dentro del todo comunitario —es decir, concebir toda diferencia como mera particularidad y referir el momento de la universalidad a una instancia pura, no contaminada (el filósofo-rey en Platón, la burocracia estatal en Hegel, el proletariado en Marx)—, la *politics* implica una distorsión no erradicable: una parte que funciona, al mismo tiempo, como el todo... Lo que hemos caracterizado como el desnivel inherente a la operación hegemónica, Rancière lo conceptualiza como un incontable que trastorna el principio mismo de la contabilización y, de esa manera, hace posible el surgimiento de lo político como un conjunto de operaciones que tienen lugar en torno a esta imposibilidad constitutiva (Laclau, 2005, pp. 304-305).

Laclau se opone, sin embargo, a la idea de que la vacuidad pueda ser llenada sólo por contenidos progresistas o que tengan como principio la igualdad. La política, para él, no necesariamente es emancipatoria, todo depende de los elementos que llenen el vacío: “sería histórica y teóricamente erróneo pensar que una alternativa fascista se ubica enteramente en el área de lo contable” (Laclau, 2005, p. 306).

En ambos autores lo político rompe el orden sedimentado a través de un desplazamiento tropológico concreto, pero mientras que para Rancière este rompimiento es ocasional, para Laclau es la base de toda universalización. Además, en cada uno, la naturaleza y el sentido de ese desplazamiento tropológico es muy distinto. Según Laclau, lo político cruza por la metonimia, la sinécdoque y la metáfora. Rancière, por su parte, sostiene que lo político rompe lo sinecdóquico (ya que una parte que no tiene parte quiebra el orden del todo constituido). En otras palabras, para Laclau, inevitablemente, siempre debe haber una jerarquía tropológica en lo político, mientras que para Rancière la política es la disolución de toda jerarquía.

Lo anterior tiene efectos claros en el uso de la imaginación política como herramienta de análisis. Si pensamos con Laclau, cada que hay representación tenemos imaginación política (qué tan sedimentada o no esté, es una cuestión distinta), mientras que si lo hacemos con Rancière sólo tenemos imaginación política cuando “una parte de los que no tienen parte” (Rancière, 1996, p. 45) presupone la igualdad, imagina que puede hablar y, al hacerlo, pone en cuestionamiento todo el orden de lo sensible. Es decir, lo que con Laclau sería la imaginación política moderna (noción que trataré en la siguiente sección), para Rancière sería del orden de lo policial, de “la agregación y el consentimiento de las colectividades, la organización de los poderes, la distribución de los lugares y funciones y los sistemas de legitimación de esta distribución” (Rancière, 1996, p. 43). En este sentido, Rancière permite trabajar con una imaginación política más radical, mientras que Laclau sirve para analizar tropológicamente el goce y la potencia creativa en lo policial, y no sólo en lo político.

Evidentemente, ambas nociones de la imaginación político-tropológica pueden ser igual de útiles y la elección sobre una u otra depende de lo que nos permitan hacer con los

objetos empíricos. Para esta investigación, utilicé las dos nociones. La de Laclau permitió analizar al Turista de manera sincrónica (capítulo III) y diacrónica (capítulo IV), mientras que la de Rancière sirvió para generar el prototipo de Caravana (capítulo V).

## 1.2 La imaginación política moderna: breve caracterización de una investidura radical

*El sistema consensual descansa sobre estos sólidos axiomas: el todo es todo, la nada es nada.*

**Jacques Rancière, *El desacuerdo***

*Es porque hay hegemonía (y metonimia) que hay historia.*

**Ernesto Laclau, *Política de la retórica***

En la sección anterior me referí a la imaginación política como una práctica catacrética que, a través de una serie de desplazamientos tropológicos, nombra a una totalidad que es simultáneamente necesaria e imposible. Ahora bien, ¿qué relación tiene la imaginación política con la modernidad en tanto proceso histórico? O en otras palabras: ¿qué es la imaginación política moderna?

Antes de responder a esa pregunta, es necesario aclarar que no me interesa definir la “esencia” de la imaginación política moderna (en el caso de que ésta existiera) ni explicarla como proceso histórico o como concepto ubicado dentro del largísimo debate sobre la modernidad y sus prefijos (posmodernidad, tardomodernidad, hipermodernidad, etc.). La labor de esta sección es mucho más concreta y, para fines de esta investigación, más útil: describir las características principales de este tipo de imaginación. En este sentido, no

considero a la imaginación política moderna como el contexto histórico en el que surgió el Turista, ni menos aún como su principio explicativo, sino como una noción que sirve de guía temática para analizar a dicho juego según sus dinámicas sincrónicas y diacrónicas.

Dicho lo anterior, podemos entender a la imaginación política moderna como una formación histórico-hegemónica que ha llenado el espacio vacío del mundo como un todo a través de una serie de metáforas cristalizadas, entre las que destacan las siguientes: el estado-nación como única fuente de acción política, el mundo como unidad, la acumulación capitalista y la propiedad privada. La cristalización de esas metáforas se basa en el olvido (trabajado cuidadosamente) de su contingencia metonímica<sup>4</sup>.

En este sentido, la imaginación política moderna actúa como un sistema de visualización y estratificación del mundo enfocado en la integración del globo como un todo, cuyas partes (los estados-nación) compiten permanentemente por la supremacía (Agnew, 2005; Preciado y Uc, 2010, p. 68).

Al interior de este tipo de imaginación, el mundo sólo puede ser entendido como un todo y sus partes sólo tienen sentido en su relación con él. Así, el globo se divide según una serie de jerarquías, escalas y dicotomías que toman como unidad al estado-nación. Cuatro escalas primordiales cubren la estructura del mundo: lo global (el todo), lo internacional (la relación entre las unidades estatales), lo nacional (el territorio propio de la unidad estatal) y lo regional (el interior de la unidad). Este fuerte estado-centrismo —que intenta silenciar cualquier otra forma de la política y que está íntimamente vinculado con la lógica de la acumulación capitalista (Wallerstein, 1998, p. 12)—, se concentra en afirmar, ante todo, la soberanía territorial de las unidades del todo y su capacidad para definir y defender los

---

<sup>4</sup> “El nombre —de un movimiento social, de una ideología, de una institución política— es siempre la cristalización metafórica de contenidos cuyos vínculos analógicos resultan de ocultar la contigüidad contingente de sus orígenes metonímicos” (Laclau, 2010, pp. 23-24).

derechos de propiedad (Agnew, 2005, pp. 7-67).

Esta formación histórico-hegemónica<sup>5</sup> a través de la cual el mundo se imagina y experimenta como conjunto, se ha materializado durante siglos en prácticas que, a diferentes escalas, han hecho de sus totalizaciones metafóricas el horizonte último de lo posible. La imaginación política moderna ha sido capaz de generar el sistema de las evidencias que la justifican (los estados-nación avanzados o atrasados, la dicotomía Oriente-Occidente, la jerarquía de los lugares seguros y peligrosos del orbe) y se ha caracterizado por actuar conforme a ellas, por dar “a cada uno la parte que le corresponde según la evidencia de lo que es” (Rancière, 1996, p. 42), reafirmando así el orden de lo posible que ella misma establece.

En su condición de totalización catacrética, la imaginación política moderna está en constante tensión con lo metonímico que la niega. En otras palabras, se ha desplegado históricamente a través de una frontera externa heterogénea (que no surge ni responde a su propia lógica interna) compuesta por todas aquellas prácticas que se oponen al orden que ella establece, que interrumpen “la infraestructura epistemológica funcional a los mapas y representaciones dominantes (y construyen) contra-representaciones y, eventualmente, imaginarios socio-espaciales alternativos” (Preciado y Uc, 2010, p. 71, paréntesis mío). En buena medida, esa frontera externa constitutiva toma la forma del caos, lo cual legitima (hacia el interior de la catacresis) la continuidad del estado-nación y de la acumulación capitalista como metáforas sedimentadas de la acción política y la lógica económica, respectivamente.

---

<sup>5</sup> Evidentemente, la imaginación política moderna no es ni la primera ni la última catacresis a través de la cual se concibe el espacio vacío del mundo: “El conocimiento que partía del mundo como un todo horizontal pero jerárquicamente organizado se institucionalizó como la alternativa moderna a la Gran Cadena del Ser *vertical* — que conectaba lo sobrenatural con los mundos humanos— que había sido la cosmología imperante de otras civilizaciones más antiguas” (Agnew, 2005, p. 26).

Pero la sedimentación metafórica de la imaginación política moderna no sólo se constituye en torno a la negatividad externa (el caos), sino que también produce positividad y placer. En este sentido, la imaginación política moderna es una “investidura radical”<sup>6</sup>; es decir, una construcción catacrética que, a pesar de ser contingente, se ha materializado como una fuente de goce. El globo ordenado y jerarquizado, el estado-nación, la acumulación capitalista y la propiedad privada se representan así como plenitudes que se desbordan a sí mismas, que son inalcanzables en su totalidad, pero que se manifiestan tropológicamente en objetos concretos (materiales o no) que producen afectos. La siguiente sección se enfoca en uno de esos objetos: el juego de mesa como espacio simulado, el cual se caracteriza, precisamente, por aproximar simbólicamente al jugador a una realidad espacio-temporal inabarcable.

### **1.3 El juego de mesa como espacio simulado**

Antes de los trabajos de Huizinga (1972) y Caillois (1994), —publicados en 1938 y 1958, respectivamente—, el juego había sido estudiado como una cuestión propia de la niñez y desde una perspectiva eminentemente psico-biológica (Duvignaud, 1997, pp. 12-13; Mantilla, 1985, pp. 15-89).

A partir de Huizinga, el juego dejó de entenderse como una más de las múltiples actividades culturales, para ser considerado como un factor de la misma, una actividad cargada de sentido —“Todo juego significa algo” (1972, p. 12)— que cruza y constituye el orden de lo cultural. Para Huizinga, la cultura surge en forma de juego, se juega.

Debemos entonces a Huizinga la primera definición de las características

---

<sup>6</sup> “Investidura radical: el hacer de un objeto la encarnación de una plenitud mítica. El afecto (es decir, el goce) constituye la esencia misma de la investidura, mientras que su carácter contingente da cuenta del componente ‘radical’ de la fórmula” (Laclau, 2005, pp. 147-148).



socioculturales del juego:

El juego, en su aspecto formal, es 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 (1972, p. 26).

Caillois (1994, pp. 37-79), por su parte, retomó la caracterización del juego realizada por Huizinga y se basó en ella para establecer una tipología que le permitiera relacionar la evolución de las sociedades con los juegos que practicaban. Así, concibió al juego como una actividad libre (voluntaria)<sup>7</sup>, separada (con determinados límites espacio-temporales)<sup>8</sup>, incierta (su resultado es impredecible), improductiva (no crea nada)<sup>9</sup>, reglamentada (crea su propia legislación)<sup>10</sup> y ficticia (implica aceptar una "realidad secundaria"). Para Caillois, esas seis cualidades se manifiestan, en mayor o menor grado, en cuatro tipos de juego: *Agon* (competencia: fútbol, ajedrez), *Alea* (azar: ruleta, lotería), *Mimicry* (simulacro: representación dramática, interpretación) e *Ilinx* (vértigo: juegos de confusión orgánica y desconcierto). A su vez, dos fuerzas opuestas y complementarias cruzan, todo el tiempo, al juego: la *paidia* (principio de diversión, espontaneidad, libertad creativa, improvisación) y el *ludus* (principio de regulación, de reglamentación, de disciplinarización y enriquecimiento de la *paidia*). Estas dos fuerzas se relacionan constantemente, generando con su dinámica el sentido del juego:

---

<sup>7</sup> "A la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza" (Caillois, 1994, p. 37)

<sup>8</sup> "El juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar... el terreno del juego es así un universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro" (Caillois, 1994, p. 32-33).

<sup>9</sup> "El juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril" (Caillois, 1994, p. 7)

<sup>10</sup> "Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es *juego*, es decir, lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. Es preciso *jugar al juego* o no jugar en absoluto" (Caillois, 1994, p. 11).

“El juego es libertad e invención, fantasía y disciplina a un mismo tiempo” (Caillois, 1994, p. 107).

Esta tipología le sirvió a Caillois para comparar los juegos preponderantes en las sociedades “primitivas” (*Mimycry e Ilinx*), con aquellos (*Agon y Alea*) característicos de los “Estados complejos y evolucionados” (1994, p. 145). Más allá de las limitaciones propias de una perspectiva evolucionista, la caracterización y tipología que estableció Caillois sigue siendo el mejor referente que tenemos para analizar al juego en tanto objeto de estudio sociocultural.

Sostengo, sin embargo, que la aparente gratuidad del juego debe ser reformulada para insistir en el carácter constitutivo de esta práctica. El juego puede ser entendido, así, como una actividad libre, circunscrita en espacio y tiempo, impredecible, reglamentada y ficticia, pero no gratuita o improductiva. Si bien es cierto que a través del juego no se crean bienes ni riqueza (al menos directamente), no podemos entender su naturaleza sino como una práctica cultural, socialmente estructurada, a través de la cual se producen, circulan y apropian significados.

Es esta concepción sociocultural del juego como una práctica libre, estructurada, dinámica, situada y productiva la que da sustento a la aproximación teórico-metodológica que realizaré en torno al juego de mesa. Esta aproximación estará basada en la categoría de juego simulado, la cual permitirá, en los próximos capítulos, entender la relación entre la imaginación política moderna (en tanto proceso sociohistórico) y el Turista (en tanto objeto cultural socio-históricamente producido y simbólicamente estructurado).

Tomando como base el planteamiento de Caillois, es posible entender a cierto tipo de juego de mesa (en el que se incluye el Turista y sus predecesores) que se caracteriza por simular una situación espacio-temporal determinada (Brougère, 1981; Denieul, 1981). A

diferencia de los juegos de mesa “clásicos” (ajedrez, juego de la oca, lotería, dominó), este tipo de juego (comúnmente conocido como juego “de sociedad”, “temático” o “de edición”; y que aquí llamaré “juego simulado”) combina el azar con la estrategia para representar, con base en elementos concretos, una realidad específica:

Aquí reside, por lo demás, la gran novedad de estos juegos, que permiten la manipulación de entidades casi concretas y no de puros signos como han llegado a convertirse las cartas o las piezas de un juego de ajedrez. En efecto, en un juego de ajedrez las piezas no tienen otra determinación que la formal, según el tipo de desplazamiento que las define. Las piezas podrían ser completamente distintas en su apariencia física que las que nos ha transmitido la tradición. Lo mismo ocurre en el juego de la oca, que posee una determinación formal estricta e invariable, más allá de la multiplicidad de los soportes materiales que le dan sustento... Por el contrario, en el juego de edición el hecho de jugar está indisolublemente unido a un material preciso. El Monopoly no se reduce a desplazamientos formales sobre un tablero, sino que es también la manipulación de dinero, de cartas, de objetos diversos, de todo un material determinado sin el cual el juego nos sería tal. El cambio de material implica un cambio de juego, aunque los principios básicos sean los mismos (Brougère, 1981, p. 119).

La situación específica a la que aluden los juegos de mesa simulados suele referirse a algún evento histórico o aspecto particular de la actualidad que el jugador puede conocer o experimentar a través del juego. Con base en su fuerza de representación, el espacio simulado invita al jugador a “asumir la actualidad internacional y participar activamente en los ‘grandes acontecimientos’ de la civilización” (Denieul, 1981, p. 104).

Así, el juego de mesa simulado aproxima simbólicamente una realidad lejana o que, incluso, le está negada al jugador en su vida cotidiana:

Usted puede adherirse al Mercado Común, prospectar pozos de petróleo, edificar casas. Si el corazón se lo pide, usted puede marchar tras las huellas de Albert Londres o de un Raymond Cortés y realizar una vasta investigación económica y política alrededor del mundo. Pero tal vez prefiera usted jugar al jefe de redacción... conocerá así la alegría de presentar una información vibrante de la manera más adecuada o sentirá la angustia del profesional ante la edición que no se logra “cerrar” a tiempo. Si sus sueños lo llevan a Hollywood, usted puede

convertirse en director de cine; serán puestos a su disposición seis escenarios, una veintena de vedettes y veintiocho escenas de film, con los cuales podrá realizar una obra maestra y obtener, quizás, el premio del Festival de Cannes. Y todo esto sin salir de la sala de su casa (Revue du Jouet, citado en Denieul, 1981, p. 103)

Pero la proximidad simbólica que ofrece el juego de mesa simulado puede estar vinculada también con aquello que el jugador considera cercano, cotidiano y posible (su país, su ciudad, su historia). Desde esta perspectiva, el juego de mesa puede ser considerado como un espacio simulado cuando está construido para representar, de manera concreta, una situación espacio-temporal determinada (la guerra fría, la acampada de los indignados en la *Plaça Catalunya* o un mundo por recorrer y ser comprado).

El juego simulado no es un reflejo fiel de la situación espacio-temporal a la que alude, sino una representación tropológica de ella (en el sentido que le da Laclau). Los productores del juego de mesa toman una parcela de la totalidad que quieren representar y la simplifican en la estructura lúdica, emulando (sin tener que reflexionar en ello) algunas de sus condiciones socio-históricas de posibilidad. En este sentido, el juego simulado establece una distorsión lúdico-representativa que lo imposibilita a trabajar con los mismos elementos de la realidad concreta que pretende representar. Este tipo de juego se caracteriza, por ejemplo, por establecer una igualdad de oportunidades al inicio de la partida, algo que se opone completamente a la estructuración de los mundos sociales. De igual forma, el espacio simulado debe simplificar y explicitar su lógica y su funcionamiento (al presentarlas como reglas del juego), mientras que la vida social se caracteriza por disimular el funcionamiento de las dinámicas que la sobrepasan.

De esta forma, entiendo al juego de mesa como una actividad libre, separada, incierta, reglamentada y ficticia (Callois, 1994, pp. 37-79) que, en tanto espacio simulado, opera a través de una serie de desplazamientos tropológicos que le permiten representar (de una

manera necesariamente distorsionada) una realidad espacio-temporal determinada.

Además de ser una práctica, el juego simulado es un objeto cultural. Para fines analíticos, podemos considerar que un objeto es “cultural” cuando cumple con dos características básicas: es producto de la acción humana y es reconocido, tanto por el que lo crea como por el que lo utiliza, como un constructo significativo. Todo objeto cultural tiene una intención (es hecho por alguien y para alguien), una relación estructural interna susceptible de análisis formal, una serie de convenciones (reglas, códigos) que permiten su producción, uso e interpretación, y una dimensión referencial (representa o alude a algo) (Thompson 1993, pp. 151-160). Así, junto con los “culturales”, hay objetos “sociales” creados para cumplir funciones específicas, pero que no son interpretados cotidianamente como constructos significativos, y objetos “naturales” no generados por la acción humana<sup>11</sup>.

Los objetos culturales son elementos concretos, materiales, que encarnan pautas de significado y actualizan (de manera viva y plural) un discurso socio-histórico en torno al cual han sido producidos. Dicha actualización no implica que los objetos reproduzcan o reflejen la ideología, *episteme* o *weltanschauung* de una época, sino que han sido generados dentro de un marco de pensamiento, lenguaje y acción con base en el cual negocian y estructuran sus formas; pueden, así, servir tanto para mantener como para alterar sus condiciones de posibilidad (Giménez, 2007). En este sentido, la naturaleza y eficacia simbólico-política del objeto cultural no se encuentra exclusivamente en su estructura “interna” o en sus condiciones socio-históricas “externas”, sino en la correspondencia entre ambas (Bourdieu, 1997, pp. 53-73).

Desde esta perspectiva, el Turista puede ser analizado como un objeto cultural en

---

<sup>11</sup> Nunca está de más recordar que las divisiones y clasificaciones (en este caso, entre los objetos “culturales”, “sociales” y “naturales”) son únicamente herramientas heurísticas que tienen una finalidad estratégico-analítica, y no “divisiones reales de lo real” (Bourdieu et. al. 1990, p. 51).

donde se enfrentan (con base en recursos retóricos) las fuerzas productivas y fronterizas de la imaginación política moderna con ciertos mecanismos lúdicos y estrategias simbólicas que simulan una situación espacio-temporal determinada. En el siguiente capítulo describo la estrategia metodológica que sustenta dicho análisis.

## CAPÍTULO II

### Entre tropos, funciones y países. ¿A qué se juega en el Turista?

*Un discurso, cualquiera que fuere su naturaleza o tipo, no refleja nada; él es sólo punto de pasaje del sentido. Los 'objetos' que interesan al análisis de los discursos no están, en resumen, 'en' los discursos; tampoco están 'fuera' de ellos, en alguna parte de la 'realidad social objetiva'. Son sistemas de relaciones: sistemas de relaciones que todo producto significativo mantiene con sus condiciones de generación por una parte, y con sus efectos por la otra.*

**Eliseo Verón, *La Semiosis Social***

La metodología es quizá la parte más compleja, desafiante y seductora de todo el proceso de investigación. En su dimensión retórica, la metodología puede ser sintetizada a través de un oxímoron: solidez flexible, y de una metáfora: la bisagra. La metodología es una bisagra que debe ser lo suficientemente sólida como para permitir la articulación entre la teoría y la construcción de datos y lo suficientemente flexible como para doblarse, sin partirse en dos, hasta donde las condiciones de esa articulación se lo exijan. Como toda construcción, uno no sabe si la bisagra quedó bien o no hasta que abre de par en par la puerta.

En las siguientes páginas describiré la bisagra metodológica que permitió articular el concepto teórico clave (imaginación política) con el objeto empírico (el juego de mesa Turista) de esta investigación. Esta bisagra está estructurada en torno a un supuesto base: el Turista aproxima simbólicamente al jugador a una situación espacio-temporal determinada

(un mundo por recorrer y ser comprado) a través de una serie de operaciones tropológicas (sinecdóquicas, metonímicas y metafóricas).

Para estudiar la relación entre la imaginación política moderna y el Turista, decidí analizar primero la estructura sincrónica del juego (en su dimensión lúdico-tropológica) y posteriormente ocuparme de la transformación de esa estructura a través del tiempo. El orden de este corte (primero la sincronía y luego la diacronía) responde a un principio metodológico fundamental planteado en el transcurso de la investigación: obtener de las propias dinámicas del juego las líneas de las que debía partir su historización, y no al revés. Dicho principio evitó que intentara explicar al juego desde una definición abstracta de la imaginación política o de la modernidad (reproduciendo con ello la idea de que el juego es un simple reflejo de su época), y permitió que en su lugar me enfocara en los propios elementos internos del Turista (cuyo sentido no proviene, por supuesto, exclusivamente de su interioridad<sup>12</sup>) y en su transformación histórica.

Ahora bien, el hecho de que haya decidido partir del análisis sincrónico como vía para acceder a su diacronía, no significa que dicho análisis carezca de referentes históricos. Por el contrario, la caracterización de la imaginación política moderna que realicé en el capítulo anterior, sirvió como guía para la observación, el registro y la interpretación de los elementos estructurales del juego. Eso fue lo que permitió, precisamente, entender cómo funcionan en el Turista las metáforas cristalizadas de dicha imaginación: el mundo como un todo, el estado-nación como unidad, la acumulación capitalista y la propiedad privada.

Además de la articulación entre lo sincrónico y lo diacrónico, la estrategia

---

<sup>12</sup> Si existen los tropos como recurso imaginativo y persuasivo es porque antes y después de ellos hay una gramática más amplia que los cobija: “La creación tropológica exige previamente una doble actividad imaginativa, de una parte la que produce una representación organizada del mundo y de otra la reorganización de esta estructura que da como resultado la creación de los tropos” (Díaz Bautista, 1990, p. 176).



metodológica planteada aquí se desplegó en torno al reto de diseñar el prototipo de un nuevo juego (Caravana) que busca alterar el sentido del Turista con base en la intervención de su mecanismo lúdico y de su estructura representativa.

## **2.1 Algunas partes del todo: la operaciones tropológicas del Turista**

Los tropos constituyen un artificio, una convención lingüística que, fruto de la actividad imaginaria, hace surgir un conocimiento nuevo de la realidad, una organización nueva del mundo y en ello radica su valor expresivo, su escándalo y su sorpresa.

**María del Carmen Díaz Bautista, Gramática y estilística de los tropos**

Como vimos en el capítulo anterior, la imaginación política y los juegos de mesa que funcionan como espacio simulado comparten una característica central: su dimensión retórica. Ambos están estructurados con base en tropos a través de los cuales se representa a un “todo” específico. Desde esta perspectiva, el Turista puede ser analizado como un objeto cultural que produce sentido a través de operaciones tropológicas vinculadas con la imaginación política moderna. En el Turista no se juega el mundo, el estado-nación o el capitalismo, sino ciertas partes de ellos.

Ya en *Jugar es un acto político*, Reboredo (1983) había destacado la naturaleza tropológica del juguete industrial:

Del conjunto de estructuras que componen el objeto real, el juguete industrial tiene aquellas que permiten reconstruirlo, de forma tal que permanezca el significado y que pueda ser interpretado como signo de ese objeto que representa. En esta relación, el juguete industrial denota el complejo de donde proviene y así él, formado por una parte del mismo, se convierte

—por metonimia— en el propio significante. El juguete industrial se semiotiza y se hace símbolo de todo el complejo al que se refiere. Es debido a esta relación metonímica que cualquier juguete industrial, por poco sofisticado que sea, permite, más allá de la comprensión inmediata del mismo, independientemente de las denotaciones que expresa en función de su *grado de realidad*, connotar sinecdóticamente el sistema más amplio de donde proviene y del cual es una muestra. En este proceso la parte —el juguete— se convierte en totalidad —el objeto real (Reboredo, 1983, pp. 54-55).

Sin embargo, cuando la autora, páginas más adelante, examina al Turista se olvida por completo de la posición tropológica que había enunciado y se dedica a condenar a este juego (desde una perspectiva más ideológica que teórica) como un simple reflejo de la infraestructura económica, como la “transparencia misma del imperialismo” (Reboredo, 1983, p. 61).

A diferencia de lo que sostiene Reboredo, las operaciones retóricas (en particular los tropos) son opuestas a toda idea de reflejo, de transparencia, de relación mecánica. Los tropos traducen de manera imperfecta e imprecisa, pero relativamente equivalente, aquello que reemplazan. Su potencia reside, precisamente, en su parcialidad (Lotman, 2003, p. 134).

La estrategia metodológica que desarrollé para analizar al Turista hace eco de esa idea de la parcialidad y opacidad de lo retórico, retomando, en particular, la teoría político-tropológica de Laclau. Como argumenté anteriormente, dicha teoría permite estudiar las relaciones entre imaginación y hegemonía en sistemas significativos específicos.

A manera de síntesis teórico-metodológica, la figura 1 muestra el esquema de análisis que utilicé a lo largo de la investigación, el cual está cimentado en los planteamientos de Laclau. Con base en ese esquema, es posible analizar los desplazamientos político-tropológicos (generados en la tensión irresoluble entre la lógica de la diferencia y la lógica de la equivalencia) de cualquier sistema significativo.

Figura 1. Esquema de análisis político-tropológico

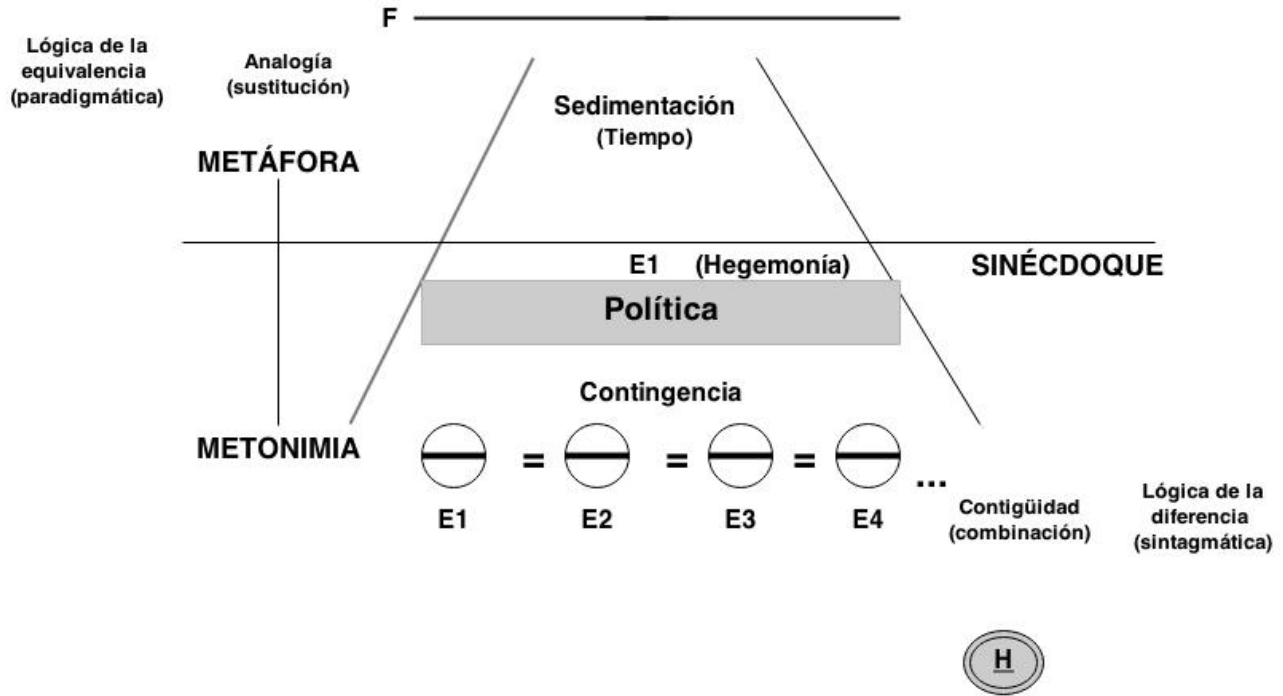


Figura 1. Síntesis teórico-metodológica de los movimientos centrales del análisis político-tropológico. Cada círculo corresponde a un elemento de representación (o unidad mínima de significación) y está dividido en dos partes: la parte de abajo alude a la lógica de la diferencia y la parte de arriba a la lógica de la equivalencia. En sus cadenas equivalenciales, estos elementos están unidos metonímicamente (por contigüidad contingente). El momento político se da cuando uno de ellos (en el esquema, E1) toma el lugar del todo (a modo de significante vacío). Esta operación sinécdoquica se sedimenta, con el tiempo y toma el lugar metafórico (por analogía) de lo que antes reemplazaba por metonimia. La F representa la frontera externa constitutiva (a lo que las cadenas de equivalencia se oponen) y la H la heterogeneidad, es decir, los elementos que no pueden ser representados en el sistema. Elaboración propia con base en Laclau (1996; 2004; 2005; 2010).

Con este esquema en mente, me dediqué a observar, registrar y codificar todos los elementos de representación del Turista. Debido a que mi foco de estudio no estaba en las particularidades de diseño de cada versión del juego, sino en su estructura tropológica nuclear, decidí incluir en el análisis a todas las ediciones del Turista Mundial y Mexicano que

encontré en circulación en las tiendas de autoservicio de la Zona Metropolitana de Guadalajara, e incluí una impresión ya discontinuada (realizada en la década de los setenta). En total, utilicé seis ediciones distintas del juego, cinco corresponden al Turista Mundial y una al Turista Mexicano<sup>13</sup>. En el camino, me encontré con versiones “pirata” del juego que, aunque ya no entraron formalmente al análisis, me sirvieron para poner a prueba lo trabajado.

Para observar transversalmente a todas las ediciones de la muestra, agrupé los componentes del juego en tres áreas: reglas, tableros y elementos físicos<sup>14</sup>. Posteriormente, registré y codifiqué todas las imágenes y palabras contenidas en cada una de esas áreas enfocándome en tres ejes: referentes temáticos (utilizando como guía la caracterización de la imaginación política moderna), funciones lúdicas y comunicativas (basándome en el esquema de las funciones del lenguaje de Jakobson), y relaciones de sentido por combinación (lógica de la diferencia) y por sustitución (lógica de la equivalencia).

Obtuve, de este modo, cuatro campos analíticos interrelacionados: análisis sinecdóquico, análisis metafórico, análisis lúdico-comunicativo y análisis geopolítico. Estos

---

<sup>13</sup> A continuación se indica el código con el que se identificará a cada una de las ediciones del Turista que componen la muestra:

- (A)-Turista Mexicano Montecarlo (en circulación)
- (B)-Turista Mundial Montecarlo (en circulación)
- (C)-Turista Mundial Platino Montecarlo (en circulación)
- (D)-Turista Mundial Fotorama (en circulación)
- (E)-Turista Mundial Electrónico Fotorama (en circulación)
- (F)-Turista Mundial Montecarlo (descontinuado)

Las primeras cinco ediciones son las que se encuentran en circulación en las tiendas de autoservicio de la Zona Metropolitana de Guadalajara y fueron diseñadas entre el 2010 y el 2012. La sexta, fue diseñada en la década de los setenta y es la base de las primeras tres.

<sup>14</sup> Tarjetas, identificadores (aviones), títulos de propiedad, propiedades (casas, restaurantes y hoteles), dados, billetes, cajas, y adicionales (tarjetas de crédito, pasaportes, dado electrónico).

campos, que describiré en la siguiente sección, no surgieron de manera espontánea, separada y progresiva. Por el contrario, fue sólo hasta que estaba ya avanzado el proceso analítico cuando pude aislarlos (para fines heurísticos) en campos distintos.

## 2.2 Tropos, funciones y países: campos analíticos para el estudio del Turista

La neo-retórica ha clasificado y estudiado a los tropos de maneras muy diversas. Esta investigación se enfoca en un subtipo de la sinécdoque (la parte por el todo) que se caracteriza por un desplazamiento referencial, un deslizamiento por contigüidad que genera un nuevo orden: “la sinécdoque opera un cambio en la estructura del objeto ascendiendo o descendiendo un nudo en su representación” (Díaz Bautista, 1990, p. 175).

Así, en la sinécdoque “este hombre no tiene un techo”, el nudo “techo”, que convencionalmente es representado como inferior a “casa”, es ascendido al nivel superior; y en la sinécdoque “He comprado un rebaño de cien cabezas”, el nudo “cabeza” sube, entre los otros posibles, como nudo superior:

**Figura 2. Esquema básico de las operaciones sinecdóquicas**



Figura 2. Fuente: Díaz Bautista (1990, p. 175).

Sin embargo, como nos mostró Laclau, la sinécdoque no es un tropo inocente. Las operaciones a través de las cuales un nudo sube o baja en el entramado relacional del objeto, llevan implícitas convenciones socioculturales históricamente sedimentadas. Cada sinécdoque, en tanto combinación semántica de la parte y el todo, funciona como una apuesta política.

La pregunta sobre las relaciones entre el todo y sus partes (al interior de una estructura de nudos jerárquicamente relacionados) es la que guió el registro, codificación y análisis de las operaciones sinecdóquicas que componen al Turista. Para realizar dichas operaciones, relacioné cada uno de los elementos del juego (“las partes”) con un tema (“el todo”) y con su función lúdico-comunicativa (“el ¿para qué?”). Los temas se originaron de la observación de los elementos del Turista en diálogo con los aspectos teóricos vinculados con la imaginación política moderna. En primera instancia, obtuve 27 temas que depuré con base en su frecuencia de uso y en su relevancia en la estructura y dinámica del juego. Al final, me quedé únicamente con cinco: Estado, Nación, Economía, Turismo y Sujeto. A cada uno de esos temas le apliqué la misma operación: analizar la relación jerárquica entre sus elementos y su nudo central. En el capítulo III se muestran los esquemas sinecdóquicos que sintetizan esas operaciones (Cfr. Figuras 3.1 a 3.5).

Después de trabajar las estructuras sinecdóquicas del Turista, registré todas las acciones que el jugador puede (y debe) realizar en el espacio-tiempo del juego (acumular, cobrar renta, fincar, negociar, circular, etc.). Estas acciones no están sólo inscritas en las reglas, sino que cruzan al resto de los elementos lúdicos (principalmente las casillas y las tarjetas). Con base en el registro de esas acciones pude identificar cuál es el campo de acción posible al que el jugador se adscribe y, más importante aún, qué posiciones metafóricas le propone el juego (Cfr. Figura 4). Tomando a esas posiciones metafóricas como

la base de la estructura lúdica (posiciones que el jugador juega a llenar), decidí jerarquizar las acciones, enfocándome en qué tan convenientes o no son para que el jugador consiga su objetivo. Como veremos más adelante, ese espacio metafórico es el núcleo de este juego de mesa simulado y sobre él se despliega (sincrónica y diacrónicamente) todo su mecanismo lúdico y su estructura representativa.

El análisis de las funciones lúdico-comunicativas, por su parte, estuvo basado en el registro detallado de todos los elementos del juego según las funciones del lenguaje postuladas por Jakobson (1997). Cada palabra e imagen inscrita en esos elementos fue codificada según si su función primordial era referencial (contexto), emotiva (destinador), poética (mensaje), conativa (destinatario), fática (contacto) o metalingüística (código). Si bien este esquema es muy básico (Cfr. Figura 5), me permitió analizar (en conexión con el campo de acción posible) el espacio de decisión del jugador y qué es lo que el juego le hace-hacer (en tanto mecanismo lúdico) y cómo le hace-estar en ese hacer (en tanto estructura representativa). Esta distinción del hacer fue la base, a su vez, de la mirada diacrónica de la investigación.

Para analizar las relaciones entre el hacer-hacer y el hacer-estar, le añadí al modelo de Jakobson una función más: la lúdica. Establecí, de este modo, dos funciones interconectadas: las lúdicas (aquellas que el juego necesita para ejercerse, cuyo sentido lúdico se produce en su relación con los otros elementos del juego, más allá de sus referentes concretos) y las comunicativas (que acompañan y potencian a las primeras, principalmente en su aspecto conativo o referencial). Este movimiento me permitió despojar al tablero de todo referente concreto y determinar qué función lúdica y comunicativa cumplen cada una de las casillas, y qué relación de posiciones se establece entre ellas. Con base en este recurso, pude no sólo analizar al Turista (Cfr. Figura 6), sino también identificar cómo

evolucionó su mecanismo lúdico (Cfr. Figura 8).

Por último, y realizando un movimiento en la dirección opuesta al anterior, registré qué países aparecían en cada una de las versiones de la muestra, así como sus costos. Con base en ese registro, identifiqué la composición geopolítica del juego según la frecuencia de aparición de los países (Cfr. Figura 7.3) y analicé las relaciones entre el valor económico de cada país, su peso geopolítico y su distancia con relación al lugar de salida, es decir, al sitio desde donde inicia el viaje.

En síntesis, los cuatro campos analíticos me sirvieron para contestar una pregunta fundamental: ¿a qué se juega en el Turista? Y de la respuesta a esa pregunta surgieron las líneas temáticas con base en las cuales realicé el análisis diacrónico del mecanismo lúdico y de la estructura representativa del juego.

Como mencioné al inicio del capítulo, establecí como principio metodológico de esta investigación no realizar un análisis diacrónico que explicara la sincronía del juego, sino más bien seguir las líneas socio-históricas que surgieran del análisis estructural. Esta decisión implicó dejar fuera dos posibles formas de analizar al Turista que anteriormente había considerado. La primera tenía que ver con la historia individual (la biografía cultural) del juego: quiénes lo hicieron primero, en qué época, por qué motivos y con qué perspectivas, qué opiniones suscitaron, qué matrices culturales pusieron en juego para hacer el juego, etc. La segunda estaba relacionada con ubicar históricamente a las líneas socio-históricas de producción de su estructura representativa, es decir, del turismo (en tanto movilidad), del Estado (en torno a sus fronteras soberanas), de la nación (como relato sedimentado en la cultura patrimonial) y del capitalismo (en su relación con los bancos). La importancia del mecanismo lúdico en la dimensión tropológica del Turista me condujo a dejar de lado esas dos opciones y decantarme por estudiar cómo se generó y transformó en el tiempo su



estructura lúdico-tropológica.

Evité, entonces, realizar una historia contextual, externa al juego, en la que el Turista se insertaría y encontraría sus fuentes explicativas, para privilegiar una historización de su estructura representativa y su mecanismo lúdico. La historización de su estructura representativa (basada en revisión documental y análisis de juegos de mesa de los siglos XVIII, XIX y XX) la enfoqué en ubicar históricamente al turismo y al tema del viaje como recurso lúdico, tropológico y educativo. A su vez, el trabajo diacrónico sobre el mecanismo lúdico lo centré en el análisis de tres patentes de juegos de mesa relacionadas directamente con el espacio metafórico del Turista (dos de esas patentes son del *Landlord's Game* y la otra del *Monopoly*). Para todo ello, utilicé los mismos instrumentos que me sirvieron para analizar al Turista.

### **2.3 El prototipo de Caravana: hablarle al objeto en su propio lenguaje**

Desde antes de que esta investigación tomara la forma que ahora tiene, es decir, antes de que pasara por el efecto de coherencia que implica la escritura (y reescritura) una vez que se tienen a la mano los resultados, había una intención primordial que me servía de motor: generar una herramienta lúdica de imaginación política.

Al principio, el interés por generar esa herramienta era tal que, aunque sabía que el análisis del Turista era necesario y relevante, me parecía que la mayor aportación de mi tesis estaría en la creación de lo que en ese entonces llamaba el "Anti-turista". Sin embargo, conforme fui consolidando mi posición teórica y traduciéndola en la estrategia metodológica que he presentado aquí, descubrí no sólo que el análisis que estaba realizando era (con todo y sus limitaciones) lo suficientemente sólido como para sostenerse por sí mismo, sino que incluso las mismas técnicas con las que lo había realizado me servirían (casi integralmente),

para la creación de la herramienta lúdica.

La creación del prototipo de Caravana tuvo tres fases: la sobreexposición de la estructura representativa del Turista, el desplazamiento del hacer económico al hacer político, y la generación de un campo de acción que propone como posición metafórica a un sujeto capaz de intervenir en la delimitación de lo posible y de lo imposible.

Aunque no lo había planeado así, el propósito de realizar un nuevo juego que funcionara como desplazamiento topológico del Turista se convirtió, también, en una fascinante herramienta metodológica que me obligó a cuestionarme desde otra óptica la validez y replicabilidad de mis instrumentos de análisis. A la exigencia académica de realizar un análisis de calidad se le sumaba, así, la obligación de que ese análisis fuera traducible en una intervención que funcionara sobre los mismos ejes. Al rigor de la invención académica (que tiene mucho de lo lúdico, en cuanto *paidia*) se le sumaba el rigor de la invención lúdica (que tiene mucho de lo académico, en cuanto *ludus*).

Además de funcionar como horizonte, el prototipo de Caravana se ejerce en dos aspectos igual de relevantes (por supuesto, relativos y sujetos a debate). El primero de esos aspectos tiene que ver con los límites de la imaginación académica: Caravana me funcionó como una forma (otra forma) de hablarle al objeto empírico. Es decir, más allá de su dimensión lúdica y política, el prototipo me llevó a pensar al objeto desde su propio lenguaje. Ese ejercicio creativo y analítico, me abrió una perspectiva nueva sobre las posibilidades de pensar y ejercer la investigación. El segundo aspecto, por último, tiene que ver con el juego en sí, el juego en tanto juego. Más allá de los límites de esta tesis, el prototipo de Caravana tiene una estructura sencilla (y creo que poderosa) que bien podría ser utilizada y mejorada por cualquiera. Idealmente, ese juego debería ser continuado por otros, muchos, que sean capaces de ver todo lo que yo no vi.

## **CAPÍTULO III**

### **Entre propietarios y viajeros: la dimensión tropológica del Turista**

El Turista Mundial le ofrece al jugador la posibilidad lúdica de viajar por el mundo (o por el país, en el caso del Turista Mexicano), adueñarse de él y dejar en bancarrota a sus oponentes. Para lograr dicha aproximación simbólica, el Turista hace uso de una serie de operaciones tropológicas (sinecdóquicas, metonímicas y metafóricas) que se desplazan a través de dos niveles estructurales. El primer nivel, al que llamaré “mecanismo lúdico” (y que tiene más de un siglo de existencia; es decir, es anterior al Turista en tanto objeto cultural) gira en torno al objetivo primordial del juego: acumular dinero y propiedades. El segundo nivel, al que llamaré “estructura representativa”, alude a la parte más flexible del juego (es decir, la parte que puede cambiar sin que se altere el mecanismo lúdico) y se relaciona con el objetivo secundario del juego: viajar por el mundo. Ambos niveles estructurales están íntimamente vinculados y su separación responde sólo a fines heurísticos. De sus relaciones, dinámicas y desplazamientos es de lo que trata, precisamente, este capítulo.

#### **3.1 Jugar a lo universal con lo particular: las estructuras sinecdóquicas del Turista**

El Turista, en tanto sistema significativo, no reproduce ni refleja al mundo o a lo que en él

acontece, y no podría hacerlo aunque así lo quisiera. Por el contrario, el Turista necesita de los tropos (la metonimia, la metáfora, la sinécdoque) para aludir (de manera oblicua, fragmentada e imprecisa) al mundo que en él se juega.

Todos los elementos del Turista (sus componentes físicos, su tablero, sus reglas) están cruzados por cinco estructuras sinecdóquicas a través de las cuales se juegan ciertas partes del Estado, de la nación (como relato) y de la modernidad capitalista.

**Figura 3 Estructuras sinecdóquicas**

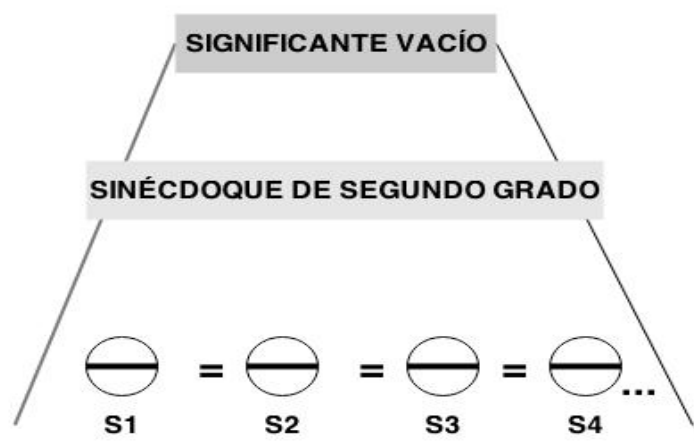


Figura 3 Esquema de análisis sinecdóquico. En el nivel más bajo se presenta una serie metonímica (basada en la contigüidad) de sinécdoques de primer grado a través de las cuales se alude a un todo (un policía por el Estado; un monumento por la nación). La combinación de esas sinécdoques da como resultado una segunda sinécdoque a través de la cual se llena (con un contenido hegemónico) el espacio vacío del todo; el significante vacío (las fronteras por el Estado; el patrimonio cultural por la nación). Mientras que en el primer nivel las sinécdoques son presenciales (son elementos particulares del juego presentes en el tablero, en las reglas o en los componentes físicos), en el segundo nivel la sinécdoque es inferida (resultante de la combinación de las sinécdoques de primer grado). Elaborado con base en Laclau (1996; 2004; 2005).

De esta forma, la dimensión tropológica del Turista se sustenta en un doble movimiento sinecdóquico a través del cual se juegan cinco “todos” o significantes vacíos<sup>15</sup>: Estado, Nación, Economía, Turismo y Sujeto. Cada uno de estos “todos” tiene su propia

<sup>15</sup> Como vimos en el primer capítulo, los significantes vacíos son aquellos significantes “de una falta, de una totalidad ausente” (Laclau, 1996, p. 80) que sólo pueden ser llenados (parcialmente) por contenidos hegemónicos; es decir, a través de operaciones tropológicas. En el Turista Mundial, por ejemplo, el Estado se juega como una totalidad ausente que es llenada por las fronteras soberanas.

estructura sinecdóquica; su especificidad radica en la dinámica de reemplazo de la posición jerárquica.

Según la primera estructura, el Estado que se juega en el Turista tiene como nudo central o sinécdoque de segundo grado a la frontera soberana. Si bien el Estado prácticamente nunca es nombrado<sup>16</sup>, su presencia en el juego es fundamental y se manifiesta en torno a elementos sinecdóquicos vinculados con la migración y las fronteras: pasaporte, visa, consulado, embajada, aduana, policía migratoria, multas migratorias y deportaciones. Las multas a los ciudadanos y los impuestos son los únicos elementos manifiestos de la acción del Estado que no tienen que ver directamente con sus fronteras.

**Figura 3.1. Estructura sinecdóquica del Estado**

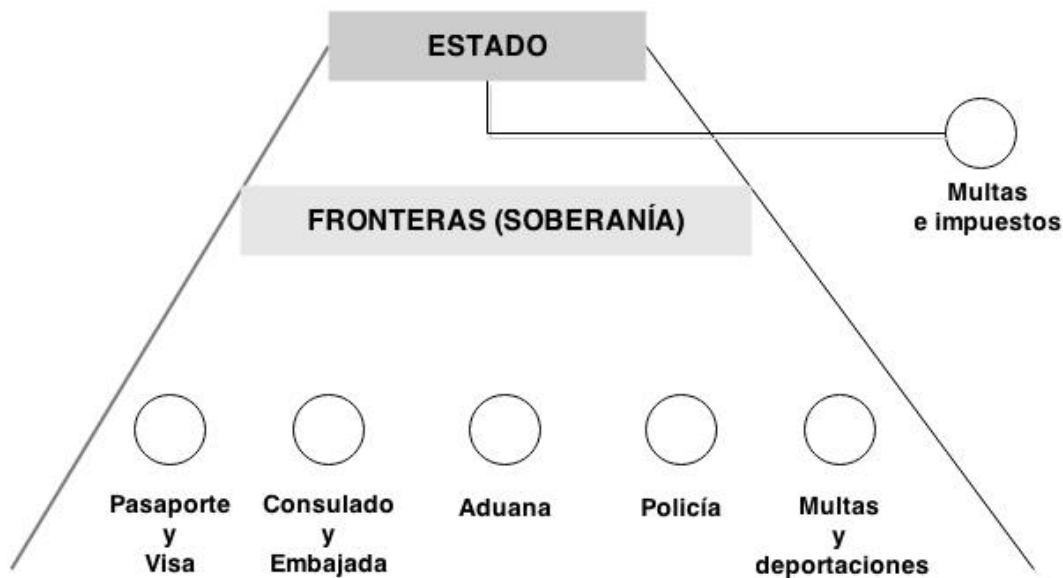


Figura 3.1. Aplicación del esquema de análisis sinecdóquico al tema del Estado.

<sup>16</sup> Solamente en Turista Mundial Montecarlo [F] aparece una vez el Estado en un telegrama: "Cobre al Estado 5,000". En las versiones posteriores de Montecarlo, esa tarjeta fue reemplazada y en su lugar se repite (bajando un poco los valores) una que obliga al jugador a pagar impuestos por cada restaurante y hotel que tenga.

En el Turista Mexicano de Montecarlo [A], donde no se recorre el mundo para comprar países sino que se recorre México para comprar entidades federativas, el aspecto migratorio no es relevante y, por lo tanto, la presencia del Estado se re-sedimenta en torno al tránsito, al patrimonio cultural y a lo turístico (además de los impuestos). Así, las casillas de la Embajada y del Consulado se reemplazan por las del Museo y la Zona Arqueológica; las de Visa, Aduana y Deportado por las de Multa (de tránsito), Gasolinera y Descompostura (de auto), y las tarjetas que tienen que ver con lo migratorio son sustituidas por lo vacacional.

La segunda estructura sinecdóquica del Turista tiene que ver con la nación, la cual, aunque íntimamente ligada al Estado, puede ser considerada de manera aislada (con fines analíticos) para poner especial acento en lo cultural. Según esta estructura, el relato sobre la nación se juega con base en el patrimonio cultural, en específico en torno a cuatro elementos (además de las banderas): monumentos, sitios naturales, personajes y objetos culturales.

**Figura 3.2. Estructura sinecdóquica de la nación**

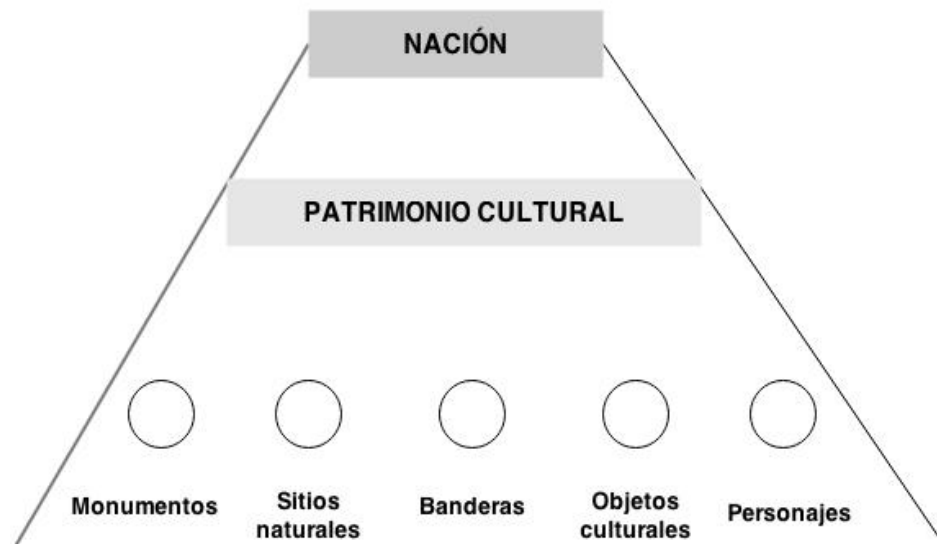


Figura 3.2. Aplicación del esquema de análisis sinecdóquico al tema nacional.

El tema nacional es aún más importante en el Turista Mexicano que en el Turista Mundial. De manera manifiesta, en el primero se juega el conocimiento mismo de los escudos y de las artesanías: “Viaja, conoce y gana con los 32 estados de la República Mexicana. Viaja disfrutando el colorido de tus artesanías. Conoce el escudo de tu estado. Gana aprendiendo en el juego más clásico con sabor a México” (Turista Mexicano Montecarlo [A], información en caja).

De hecho, el centro del tablero, que en el Turista Mundial suele estar designado a representar al mundo, se convierte en esta versión en un espacio de exposición del trabajo fotográfico de una artista en particular: “Agradecemos a Lucy Nieto el permitirnos exponer algunos de sus trabajos fotográficos en nuestro producto. Sus fotografías reflejan el fantástico trabajo artesanal del pueblo mexicano y que Lucy Nieto ha sabido captar en su forma y policromía de manera espectacular” (Turista Mexicano Montecarlo [A], información en caja).

Pero el tema más importante en el Turista Mexicano y en el Turista Mundial no es la nación, ni menos aún el Estado, sino la economía. La forma del Estado y de la nación pueden cambiar en cada versión del juego, pero la de la economía se mantiene prácticamente igual. En los capítulos anteriores me opuse a la idea de Reboredo (1983) de que el Turista es un simple “reflejo” del capitalismo, y con eso en mente desarrollé buena parte de la posición teórica y de la estrategia metodológica de esta investigación. Ahora, con el análisis de las estructuras sinecdóquicas a la mano, es posible preguntar: ¿qué parte de la economía se juega en el Turista? La figura 3.3 avanza en una posible respuesta.

**Figura 3.3. Estructura sinecdóquica de la economía**

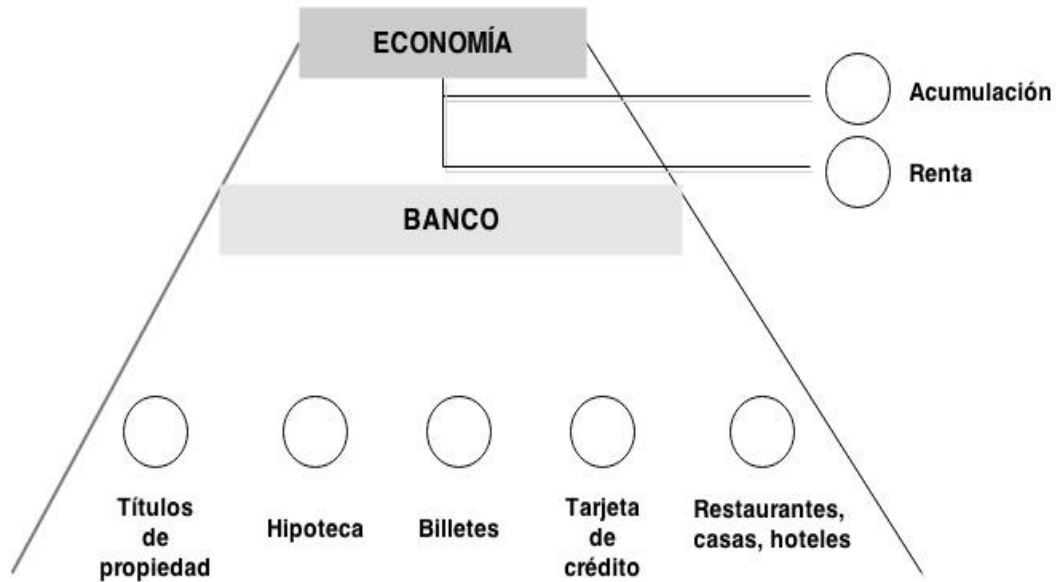


Figura 3.3. Aplicación del esquema de análisis sinecdóquico al tema económico.

En el Turista, la parte fundamental a través de la cual se juega la economía es el banco. A diferencia del Estado y la administración de sus fronteras, la omnipresencia del banco se expone de manera manifiesta en todos los elementos del juego. El banco posee y pone en circulación los billetes (tiene, también, la facultad de emitir los que considere necesarios en caso de que éstos se agoten), así como los títulos de propiedad de países o entidades federativas y las casas, restaurantes u hoteles que pueden construirse en ellos; los préstamos, hipotecas, multas, pagos, cobros y subastas son, también, una atribución exclusivamente suya. Del banco depende el inicio (la repartición de billetes), el desarrollo (la compra, venta y construcción de propiedades) y el final (la bancarrota) del juego.



Debido a que la economía es la estructura dominante del juego, incluso la acción toda del Estado pasa necesariamente por el banco: los pasaportes se resellan; los Consulados y las Embajadas se compran; las aduanas y las visas generan rentas; las multas, los impuestos, e incluso las deportaciones, se traducen en dinero que regresa al banco.

Sin embargo, la economía no es el tema que (al menos de manera manifiesta) justifique al Turista, sino, precisamente, el turismo. Ahora bien, ¿qué del turismo se juega en el Turista?

**Figura 3.4. Estructura sinecdóquica del turismo**

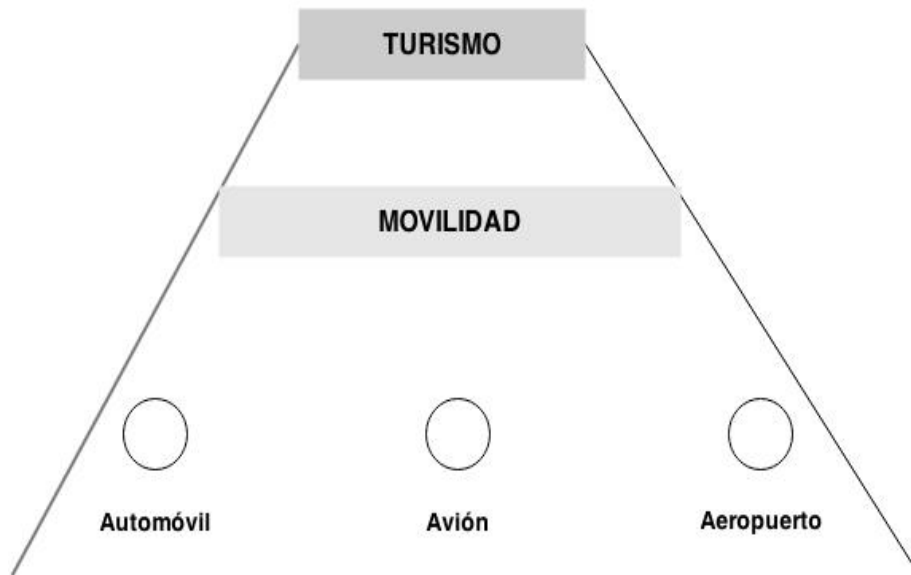


Figura 3.4. Aplicación del esquema de análisis sinecdóquico al tema turístico.

Los elementos, las estructuras y las dinámicas del Turista no privilegian el viaje para visitar y conocer otros países (o entidades federativas), ir a sus museos o pasear por sus calles, sitios naturales o monumentos. El viaje funciona, más bien, como movilidad, como circulación entre países. Y esta movilidad se da, principalmente, a través de lo aéreo. El

avión y el aeropuerto son los elementos que dominan el viaje. Y, con el aeropuerto, viene el pasaporte y la aduana, las paradas migratorias y el peligro a la deportación. Y, con ello, las multas, los billetes, los cobros y los pagos. En el Turista, el turismo es un tema que permite el funcionamiento económico a través de la acción del Estado. Así, el turista tiene que vérselas con los costos económicos y los riesgos de desplazarse: vuelos perdidos, pagos por sobre-equipaje, maletas extraviadas, renovación de pasaporte, multas de migración, robos, papeles falsos, cajeros que explotan o se “comen” la tarjeta, policías de migración que fácilmente confunden al jugador con terrorista<sup>17</sup>. Y cuando no se trata de desplazarse entre fronteras, el Turista privilegia (sobre todo en las versiones de Montecarlo) aspectos de la vida cotidiana: el trabajo, el ahorro, los seguros<sup>18</sup>.

Anteriormente mencioné que en el Turista Mexicano Montecarlo [A] la presencia del Estado es reemplazada por lo turístico, lo cultural y el tránsito de automóviles. Ahora, a la luz de estas estructuras sinecdóquicas, podemos ver que lo que se reemplaza es la dimensión fronteriza por la movilidad y el patrimonio cultural. Incluso las casillas de Oceanía y Groenlandia (que en el Turista Mundial representan una suerte de “fin del mundo”: inhóspito, dominado por la naturaleza, que no puede comprarse ni menos aún ser fincado, al que se llega de castigo o de paso), son reemplazadas en la versión del Turista Mexicano por las casillas De Paseo y Garaje.

En medio de estas cuatro estructuras sinecdóquicas se pone en juego una quinta

---

<sup>17</sup> “Al llegar al aeropuerto de Canadá, te preguntan si estabas encariñado con tu maleta, como así es recibe \$20.000 ya que te la extraviaron”; “Debido a que no eres muy hábil a la hora de conectar un vuelo terminas en EUA cuando tu destino era Brasil, así que ve a EUA, sin cobrar sueldo y paga doble alquiler. Ni hablar el dolar es el dolar (sic)”; “Un loco colocó una bomba en la pista de aterrizaje, por lo que es imposible aterrizar, regresa a la última línea aérea por la que hayas pasado”; “Las autoridades de EUA te han confundido con un terrorista ahora tu cabeza tiene precio pero mientras tanto recibe \$10.000 de cada jugador en gesto de solidaridad” (Turista Mundial Fotorama [D], información en tarjetas).

<sup>18</sup> “Por venta de fotos recibirás 5,000”; “Por llevar pasaje cobre 10,000”; “Por tratar de ahorrar vas a pagar 15,000”; “Reciba seguro por accidente 10,000” (Turista Mundial Montecarlo [F], información en tarjetas).

vinculada con tres tipos de sujeto: el sujeto económico, el sujeto político y el sujeto jugador.

**Figura 3.5. Estructura sinecdóquica del sujeto**

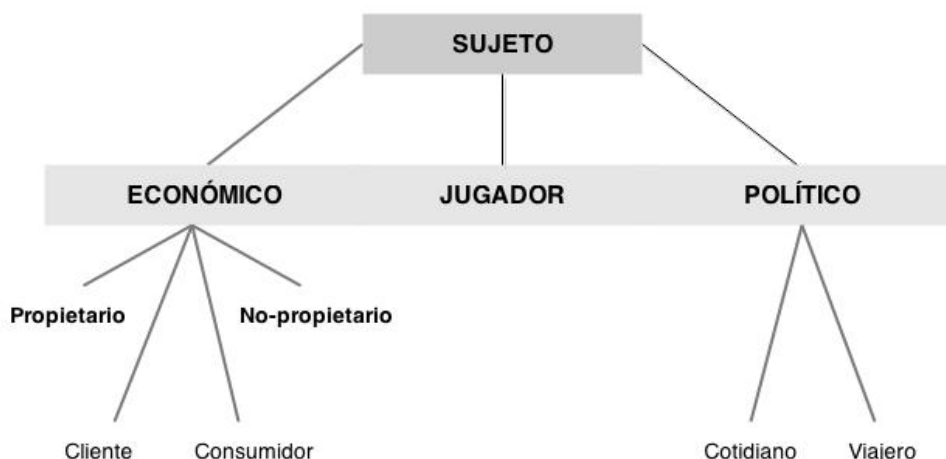


Figura 3.5. Aplicación del esquema de análisis sinecdóquico al tipo de sujeto propuesto en el juego.

El sujeto-jugador es aquel al que se le pide que tire los dados, se desplace o realice otra acción como jugador dentro del Turista<sup>19</sup>. El sujeto económico, por su parte, alude a las acciones (pagar, cobrar, desplazarse) que el jugador debe realizar en tanto propietario o no propietario y, en segundo término, en tanto cliente del banco o consumidor de algún servicio<sup>20</sup>. El sujeto político<sup>21</sup>, por último, es aquel que tiene que vérselas con los problemas

<sup>19</sup> “Avance tres casillas”; “Vaya a Groenlandia sin visitar México” (Turista Mundial Montecarlo [F], información en tarjeta).

<sup>20</sup> “Un nuevo impuesto se la (sic) ha ocurrido a tu país de origen, paga \$10,000 por cada hotel que posees y \$4,000 por cada casa. Si protestas son \$1,000 más, ¿ok?” (Turista Mundial Fotorama [D], información en tarjeta). “Te explota el cajero, paga al banco 3000 dolaramas” (Turista Mundial Electrónico Fotorama [E], audio del “dado electrónico”)

<sup>21</sup> En el primer capítulo trabajé con una noción tropológica de lo político que enfatizaba la irrupción en el orden de lo posible de “una parte de los sin parte” (Rancière, 1996, p. 153), y la reactivación de lo contingente a través de la articulación retórica de ciertos elementos heterogéneos (Laclau, 2010). En este momento, sin embargo, aludo al sujeto político únicamente para referirme al rol del jugador involucrado en las dinámicas de la estructura sinecdóquica del Estado (ver figura 3.1). Sujeto estatal, o incluso sujeto policial, podrían ser, por lo tanto, sinónimos del sujeto político tal y como lo estoy empleando en este apartado.

del viaje y de las fronteras (sujeto viajero<sup>22</sup>) o bien con las multas, los impuestos y la vida cotidiana (sujeto cotidiano<sup>23</sup>). Estos tres tipos de sujeto (con sus respectivos subtipos) no sólo no son excluyentes entre sí, sino que se traslapan a lo largo de todo el juego. De hecho, casi todas las acciones del sujeto político y del sujeto jugador los convierten, a su vez, en sujetos económicos.

En síntesis, los sujetos propuestos por el juego no se relacionan con el Estado, la nación, el capitalismo y el turismo, sino con sus formas sedimentadas (sinécdoques de segundo grado que con el tiempo se hacen metáforas, sustituyen a lo que reemplazaban): las fronteras, el patrimonio cultural, el banco y la movilidad, a través de ciertos elementos concretos (sinécdoques de primer grado en relación metonímica): pasaportes, monumentos, banderas, billetes, propiedades, aviones, aeropuertos, etc.

### **3.2 Ser propietario: entre lo metafórico y lo posible**

La preponderancia del sujeto económico en las estructuras sinecdóquicas del Turista nos conduce a un segundo nivel de su dimensión tropológica: el campo de acción posible.

Todas las acciones que el jugador puede y debe realizar en el Turista giran en torno a un espacio metafórico sobre el que se construye el mecanismo lúdico y la estructura representativa del juego. Este espacio metafórico tiene dos posiciones en constante mutación: el propietario y el no-propietario. Al inicio del juego todos los jugadores parten de la posición de no-propietario, y será aquel que logre acumular más (a través de la compra de propiedades<sup>24</sup> y de la renta que obtenga de las casas, restaurantes u hoteles que en ellas construya), el que gane el juego. Así, el ganador es el propietario que ha logrado convertir a

---

<sup>22</sup> “Por llevar muchas maletas pagarás 10,000” (Turista Mundial Montecarlo [F], información en tarjeta).

<sup>23</sup> “Por estacionarse mal pague 2,500” (Turista Mundial Montecarlo [F], información en tarjeta).

<sup>24</sup> Países, en el caso del Turista Mundial; Entidades Federativas, en el caso del Turista Mexicano.

todos los demás jugadores en no-propietarios<sup>25</sup>. Excepto al inicio y al final del juego, ninguna de las posiciones metafóricas es absoluta. Parte fundamental del sentido del Turista se construye, precisamente, en torno a la posibilidad de que cualquier jugador puede pasar de un lado al otro del espacio metafórico. Así, a lo largo del juego, cada jugador va construyendo (a través del azar y de las decisiones que tome) su propia trayectoria en el campo de acción posible que el juego le propone.

Debido a que es fácil convertirse en propietario, difícilmente un jugador se pasará todo el juego como no-propietario. La mayor parte del juego se desarrolla en el terreno del propietario y se mantiene así hasta que todos los jugadores, menos uno, regresan paulatinamente a su estado inicial.

**Figura 4. Campo de acción posible según el espacio metafórico del Turista**



Figura 4. Distribución de las acciones que puede realizar el jugador en el Turista. En el círculo azul se muestran las acciones exclusivas del no-propietario; en el rojo, las del propietario. La intersección de los círculos marca el campo de acción común a ambas posiciones. Entre más arriba esté localizada la acción,

<sup>25</sup> En el caso de que los jugadores decidan poner un límite de tiempo, el ganador es aquel propietario que haya logrado acumular más propiedades y dinero; acercando a los otros, lo más posible, a la posición de no-propietarios.

más positiva resulta para el jugador. Todas las acciones son económicas, excepto la circulación. La circulación, sin embargo, es la condición básica del funcionamiento de las demás: sin ella no hay relaciones económicas ni acumulación.

La única acción posible que es exclusiva del no-propietario es la de declararse en bancarrota; es decir, volverse un no-propietario absoluto, regresar a la misma condición en la que comenzó el juego. El resto de las acciones que el no-propietario puede desempeñar en el juego las comparte con el propietario. Así, el no-propietario y el propietario pueden, a lo largo del juego, pagar renta al caer en la propiedad de otro, pagarle al banco o recibir dinero de él, circular por el tablero y comprar territorios cuando éstos están disponibles. El orden jerárquico de estas acciones es importante. Lo peor que le puede pasar a un no-propietario (además de llegar a su estado absoluto y declararse en bancarrota) es pagarle renta a un propietario, y lo mejor que le puede pasar es comprar algún territorio ya que, en ese momento, pasa al otro lado del espacio metafórico.

Además del campo de acción posible que comparte con el no-propietario, el propietario puede hipotecar territorios; negociar la compra, venta o intercambio de territorios con otros propietarios; fincar; cobrar renta a los propietarios o no-propietarios que caigan en ellos; y acumular. Aquí el orden jerárquico también es fundamental. Lo peor que le puede pasar al propietario (además de convertirse en no-propietario), es tener que hipotecar alguno de sus territorios (esto lo acerca peligrosamente al otro polo); y lo mejor que le puede pasar es acumular el dinero y los territorios que le permitan convertir a los otros jugadores en no-propietarios.

### **3.3 Hacer-*hacer* y hacer-*estar*: las funciones lúdico-comunicativas del Turista**

Las cinco estructuras sinecdóquicas del Turista se desdoblan a través de las distintas

acciones que los elementos del juego (principalmente las casillas del tablero, las tarjetas y las reglas) le piden cumplir al jugador según la posición que ocupe en el espacio metafórico propietario/no-propietario, y que esa dimensión tropológica del Turista se despliega a través de dos niveles estructurales: el mecanismo lúdico (cuyo objetivo central es la acumulación) y la estructura representativa (cuyo objetivo es el viaje por el mundo o por el país, según se trate del Turista Mundial o del Turista Mexicano).

Ahora bien, si relacionamos ambos niveles estructurales con las funciones del lenguaje postuladas por Jakobson (1997), podemos ver en el mecanismo lúdico el ejercicio preponderante de lo conativo (lo que el jugador debe hacer) y en la estructura representativa el de lo referencial (lo que se juega en el juego: el mundo, el país, el enriquecimiento, etc.)<sup>26</sup>

**Figura 5. Operaciones tropológicas y funciones comunicativas**

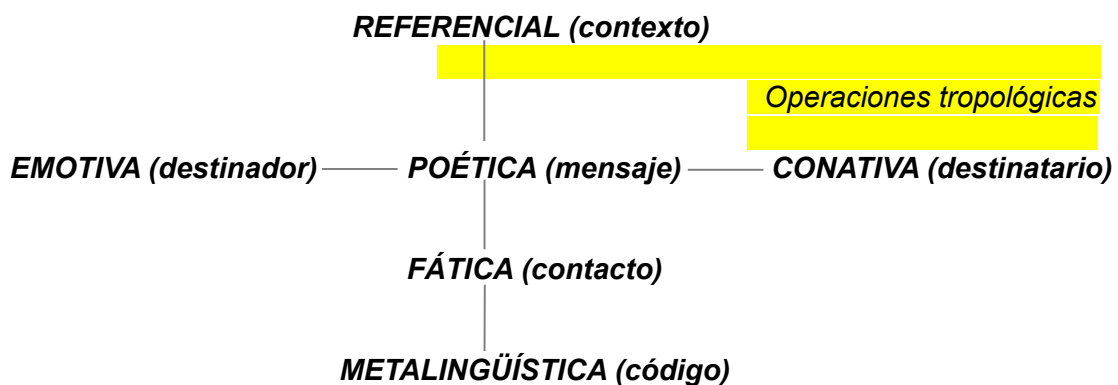


Figura 5. Ubicación (en color amarillo) de las operaciones tropológicas del Turista en el esquema de las funciones del lenguaje de Roman Jakobson (1997).

La preponderancia de una u otra de las funciones comunicativas sirve para distinguir analíticamente entre lo lúdico y lo representativo (distinción que será crucial, en el próximo

<sup>26</sup> Lo poético (la forma en que se estructura el mensaje hacia el jugador) y lo emotivo (la expresión manifiesta del emisor en los casos -pocos- en que el Turista toma voz propia), también están presentes en la estructura representativa, pero de una manera marginal.

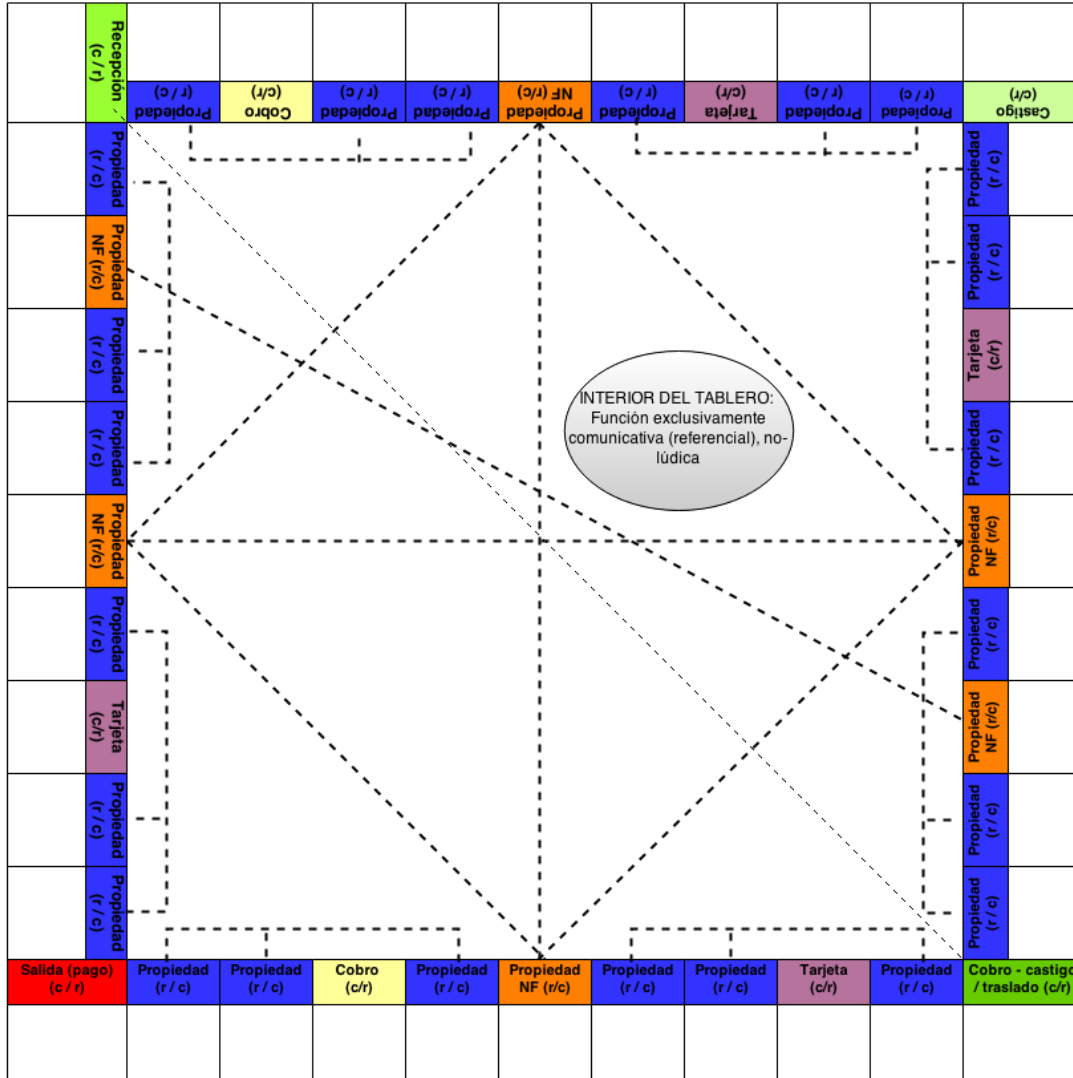
capítulo, para ubicar históricamente al Turista en tanto mecanismo lúdico), pero no implica en ningún momento su exclusión. Por el contrario, lo más relevante son sus relaciones. Las imágenes y las palabras que conforman a los distintos elementos del Turista (tablero, reglas, tarjetas, componentes físicos) suelen cumplir, a la par, una función conativa y referencial (lúdica y representativa) que le dice al jugador qué está jugando (en qué situación concreta se encuentra en el espacio y tiempo del juego) y qué debe hacer al respecto: “Te asaltaron, paga al banco 2000 dolaramas” (Turista Mundial Electrónico Fotorama [E], audio en dado electrónico); “Trasládese hasta Inglaterra” (Turista Mundial Montecarlo [F]). Esta doble función es indispensable para el Turista ya que a través de ella no sólo se aproxima simbólicamente al jugador con el mundo que el juego le propone, sino que se le indica qué debe hacer en él. Así, el Turista se basa en un *hacer-estar* (lo representativo) y un *hacer-hacer* (lo lúdico) con los que el jugador tendrá que relacionarse a lo largo del juego.

Para efectos analíticos, es posible relacionar el modelo de Jakobson con una función más: la lúdica. Podemos, así, trabajar con dos funciones interconectadas: las funciones lúdicas (las que el juego necesita para ejercerse, cuyo sentido lúdico se produce en su relación con los otros elementos del juego, más allá de sus referentes concretos) y las funciones comunicativas (que acompañan y potencian a las lúdicas, principalmente en su aspecto conativo o referencial). De este modo, es posible despojar al tablero de todo referente concreto y determinar qué función lúdica y comunicativa cumplen cada una de las casillas, y qué relación de posiciones se establece entre ellas.

Como muestra la figura 6, las casillas del Turista pueden tener ocho funciones lúdicas distintas (todas de carácter económico y, en menor medida, de circulación por el tablero) y, a la par, una función primordialmente conativa o referencial.



**Figura 6. Funciones lúdicas y comunicativas en tableros del Turista**



**FUNCIONES LÚDICAS DE LAS CASILLAS:**

- SALIDA: casilla que da inicio al juego y, cada vuelta, otorga al jugador una cantidad determinada de dinero
- PROPIEDAD: territorios en los que puede fincarse
- COBRO: casilla que obliga a pagarle al banco una cantidad determinada
- PROPIEDAD NF: territorio o línea aérea que genera renta, pero en la que no puede fincarse
- TARJETA: obliga al jugador a tomar una tarjeta que puede tener tres funciones: pagar, cobrar o desplazarse a otra casilla
- COBRO-CASTIGO / TRASLADO: obliga a trasladarse a la casilla de RECEPCIÓN y decidir entre pagar cierta cantidad de dinero o quedarse ahí por tres turnos
- CASTIGO: el jugador debe quedarse en ella por tres turnos
- RECEPCIÓN: casilla a la que debe dirigirse el jugador al caer en la de COBRO-CASTIGO / TRASLADO

**FUNCIONES COMUNICATIVAS (PREDOMINANTES) DE LAS CASILLAS**

r = función referencial  
c = función conativa

-----  
Líneas punteadas:  
Contigüidad (combinación) lúdica (además de referencial)

Figura 6. Relación de posiciones en los tableros del Turista, según funciones lúdicas y comunicativas. El gráfico está basado en dos versiones de la muestra: Turista Mundial Montecarlo [B] y Turista Mundial Montecarlo (descontinuado) [F]. En las otras dos ediciones de Montecarlo que forman parte de la muestra, se mantiene la misma estructura con la diferencia de que se añaden 8 territorios. Es decir, el

tablero tiene 32 propiedades que pueden fincarse, en lugar de 24. A su vez, en las dos ediciones de Fotorama se mantiene también la misma relación de posiciones, con algunos cambios menores: las dos casillas de pago son sustituidas por casillas de tarjeta, algunas casillas de propiedades cambian de posición y la casilla de castigo es reemplazada por una de paso.

La función lúdica preponderante en el tablero es la de la casilla de propiedad (en color azul) en la que puede construirse casas, restaurantes u hoteles. Esta función es la que sustenta el despliegue del espacio metafórico propietario/no-propietario: si un jugador quiere acumular lo suficiente para quebrar a los otros, debe hacerse de, al menos, un bloque de estas casillas y fincarlas. Tanto en esas casillas como en las que cumplen una función de propiedad en la que no puede construirse (en naranja), existe un mayor margen de decisión que en las restantes. Estando ahí, el jugador puede decidir si compra o no esas casillas (en el supuesto de que estén a la venta<sup>27</sup>) y, en el caso de las azules, el orden y la proporción en que desea fincarlas<sup>28</sup>. En buena medida, la trayectoria de cada jugador durante la partida dependerá de las veces que caiga en esas casillas (vía el azar) y de las decisiones que tome sobre ellas (vía el marco de acción posible que el juego le propone).

El resto de las casillas (salida, cobro, tarjeta, cobro-castigo/traslado, castigo y recepción) tienen una función lúdica vinculada con la circulación de dinero y el desplazamiento de los jugadores a través del tablero. A diferencia de las casillas de propiedad, en ellas predomina la función conativa y, por lo tanto, el jugador que cae en ellas prácticamente no tiene margen de decisión: debe pagar, cobrar o desplazarse según se lo ordenen.

Para el mecanismo lúdico del Turista no sólo es fundamental la función de propiedad de las casillas, sino también su relación de posiciones. Por ello, las casillas de propiedad

---

<sup>27</sup> Si la casilla es de alguien más, el jugador ya no puede decidir sobre lo que pase en ella y debe pagarle renta al propietario (si éste no la tiene hipotecada).

<sup>28</sup> El jugador puede construir hasta cuatro casas o restaurantes (depende la versión) por casilla. Después podrá empezar a construir hoteles. Entre más casas, restaurantes u hoteles tenga la casilla mayor será la renta que tendrán que pagar los jugadores que caigan en ellas.

están conectadas según una relación de contigüidad que les da valor económico<sup>29</sup>. Para que un jugador que posee cualquiera de las casillas de propiedad pueda subir su rentabilidad (a través de la construcción de casas, restaurantes u hoteles) debe ser dueño de las otras dos que están conectadas con ella. Es decir, cada casilla de propiedad forma parte de un bloque de tres<sup>30</sup> y sólo cuando sea dueño del bloque entero podrá empezar a construir en ellas. Como veremos a continuación, esto se traduce, a nivel referencial, en países (o entidades federativas) que están conectados con otros según la región o el continente del que forman parte.

### **3.4 Lo valioso, lo lejano y lo silente: composición geopolítica del Turista**

En la sección anterior despojé al tablero de todo referente concreto para analizar la relación de funciones lúdicas y comunicativas de las casillas. Ahora realizaré la operación inversa: mostraré la composición geopolítica del Turista Mundial más allá de las funciones de las casillas. Es decir, me enfocaré únicamente en el nivel de la estructura representativa.

Según Reboredo (1983, pp. 61-62) la composición geopolítica del Turista es la muestra más clara de que este juego es un “instrumento de dominación” y un “reflejo del imperialismo”. En la versión que ella analiza (un Turista Americano donde lo que se juega es el continente), los países más caros son centroamericanos, mientras que los más costosos son norteamericanos (Guatemala, por ejemplo, es el país más barato y vale siete veces menos que Estados Unidos, el país más caro). Estas valoraciones, concluye Reboredo,

---

<sup>29</sup> En la figura 6, dicha relación se muestra a través de las líneas punteadas.

<sup>30</sup> En el caso de las propiedades que no pueden ser fincadas, existen dos bloques: uno de dos territorios (la Embajada y el Consulado, en el caso del Turista Mundial; Museo y Zona Arqueológica, en el Turista Mexicano) y otro de cuatro (que corresponde a cuatro líneas aéreas: una por continente o región del país). Para ambos bloques aplica la misma regla: se cobra más renta según el número de propiedades que se posean. Es decir, doble renta si se es dueño de la Embajada y el Consulado; doble, triple o cuádruple renta si se es dueño de dos, tres o cuatro de las líneas aéreas.

aluden directamente al peso geopolítico que cada uno de estos países tiene en el orden global, a su “precio fijo” asignado históricamente. El análisis de las cinco versiones del Turista Mundial que componen la muestra de esta investigación, nos indica, sin embargo, que esa relación peso geopolítico-valor económico no siempre se cumple.

La figura 7.1 muestra qué países se juegan en las dos versiones del Turista Mundial de Fotorama, y el valor económico de cada uno de ellos:

**Figura 7.1. Composición geopolítica del Turista Mundial Fotorama**

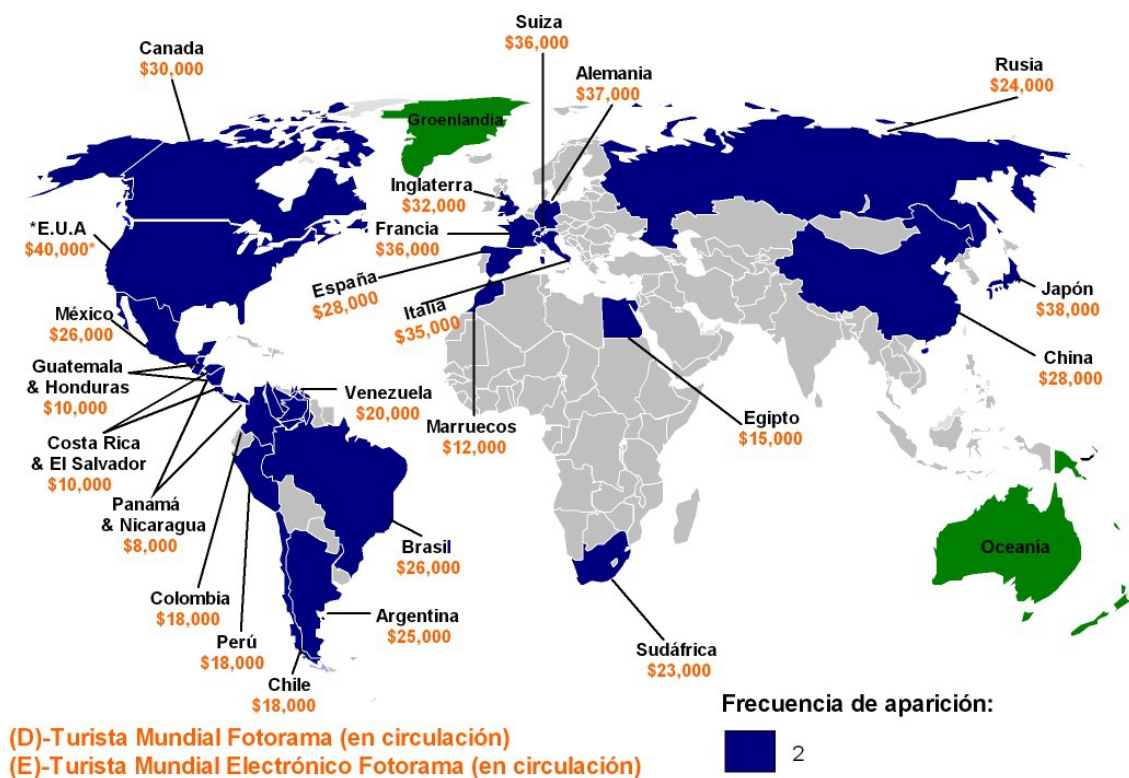


Figura 7.1. Valor económico de los países que componen los tableros del Turista Mundial Fotorama y el Turista Mundial Electrónico Fotorama. Groenlandia y Oceanía son territorios que nunca están a la venta.

En las dos versiones del Turista Mundial Fotorama el país más caro es Estados Unidos y los países más baratos son los centroamericanos; éstos, además, vienen de a dos por entidad lúdico-representativa. Es decir, a diferencia del resto del tablero donde se representa un país

por casilla, en el caso de Centroamérica se encuentran dos países por casilla: Guatemala y Honduras; Costa Rica y El Salvador; Panamá y Nicaragua. Incluso, Estados Unidos (\$40,000) vale más que todos los países centroamericanos juntos (\$28,000). Después de Centroamérica, los países de menor valor en el tablero pertenecen a África (Marruecos, Egipto) y Sudamérica (Colombia, Chile y Perú), mientras que los países más caros pertenecen a Asia (Japón) y Europa (Alemania, Suiza, Francia e Italia).

A diferencia de lo que ocurre con las versiones de Fotorama, en los tres tableros del Turista Mundial de Montecarlo no se cumple esa relación peso geopolítico-valor económico. La composición de estos tableros es relativamente heterogénea, comparada con las de Fotorama, pero la relación en los tres es similar: el país desde donde se inicia el circuito del tablero es el más barato (México en dos casos, Canadá en el otro) y el país en donde termina el circuito es el más caro (Tailandia, Indonesia y Marruecos)<sup>31</sup>. Así, en las tres versiones de Montecarlo, Estados Unidos aparece como la segunda nación más barata del mundo (sólo después de México y Canadá) y el precio de cada país va aumentando conforme el jugador se aleja del inicio del circuito turístico; es decir, conforme va viajando por el mundo. De este modo, el valor económico de cada nación en el juego no está sustentado en su peso geopolítico o su valor histórico-cultural, como asegura Reboredo, sino en su distancia del lugar de salida, del sitio desde donde se inicia el viaje. Tailandia, Indonesia y Marruecos no son los países más caros porque sean considerados más importantes que Estados Unidos, Francia o Alemania, sino por su lejanía con respecto a la casilla donde inicia el juego.

---

<sup>31</sup> El orden de circulación en el Turista Mundial de Montecarlo es el siguiente: América, Europa, Asia y África (en las versiones más recientes [B] y [C], África aparece antes que Asia). El precio de cada país, a su vez, sube conforme se avanza en el juego: los países más baratos corresponden a América y los más caros a África o Asia (según el caso). Por el contrario, en las versiones de Fotorama se empieza por África, luego se pasa por Asia, Norteamérica, Centroamérica, Sudamérica y Europa.

**Figura 7.2. Composición geopolítica del Turista Mundial Montecarlo**

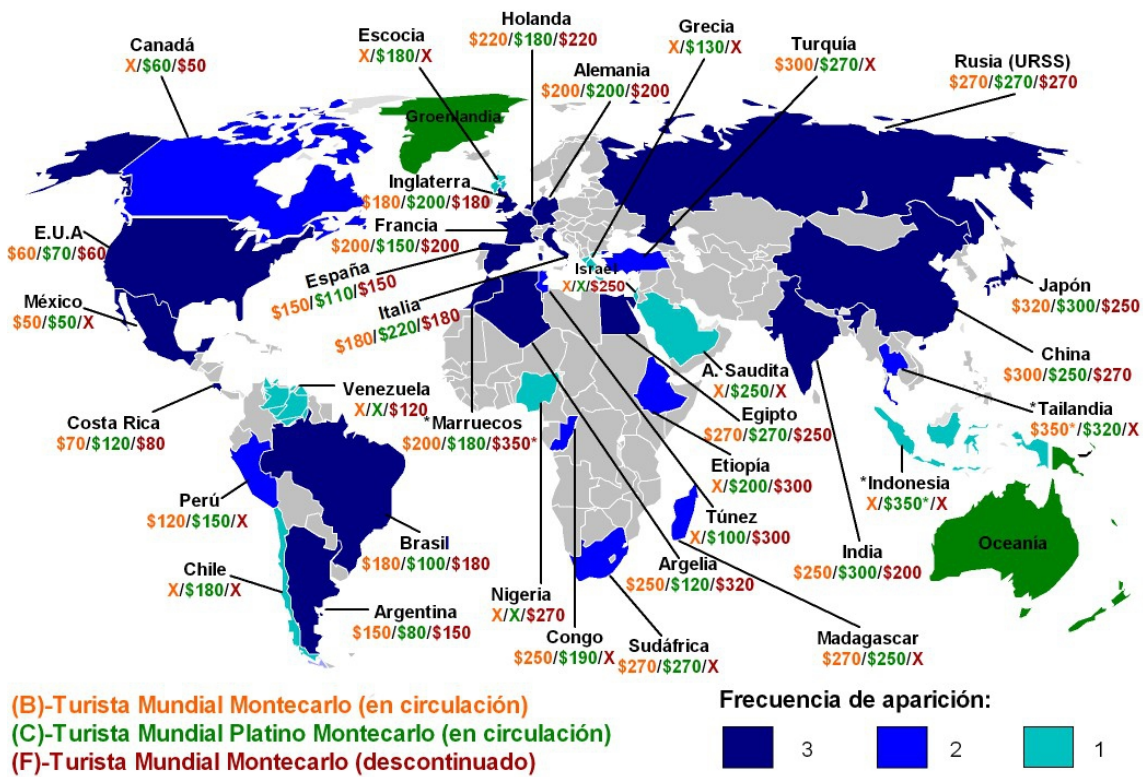


Figura 7.2. Frecuencia de aparición y valor económico de los países que componen los tableros del Turista Mundial Montecarlo. El color del país indica el número de veces que aparece en las tres muestras de Montecarlo y el color de los números indica el precio del país en cada una de ellas.

Ahora bien, más allá del valor económico de cada país (y de la relación de su valor con el orden global o con la aproximación de lo lejano a través del viaje) todas las versiones del Turista tienen una composición geopolítica similar. En la figura 7.3 se pueden observar los países que se juegan en el Turista Mundial, según el número de ocasiones que aparecen en las cinco versiones de la muestra.

**Figura 7.3. Composición geopolítica del Turista Mundial**

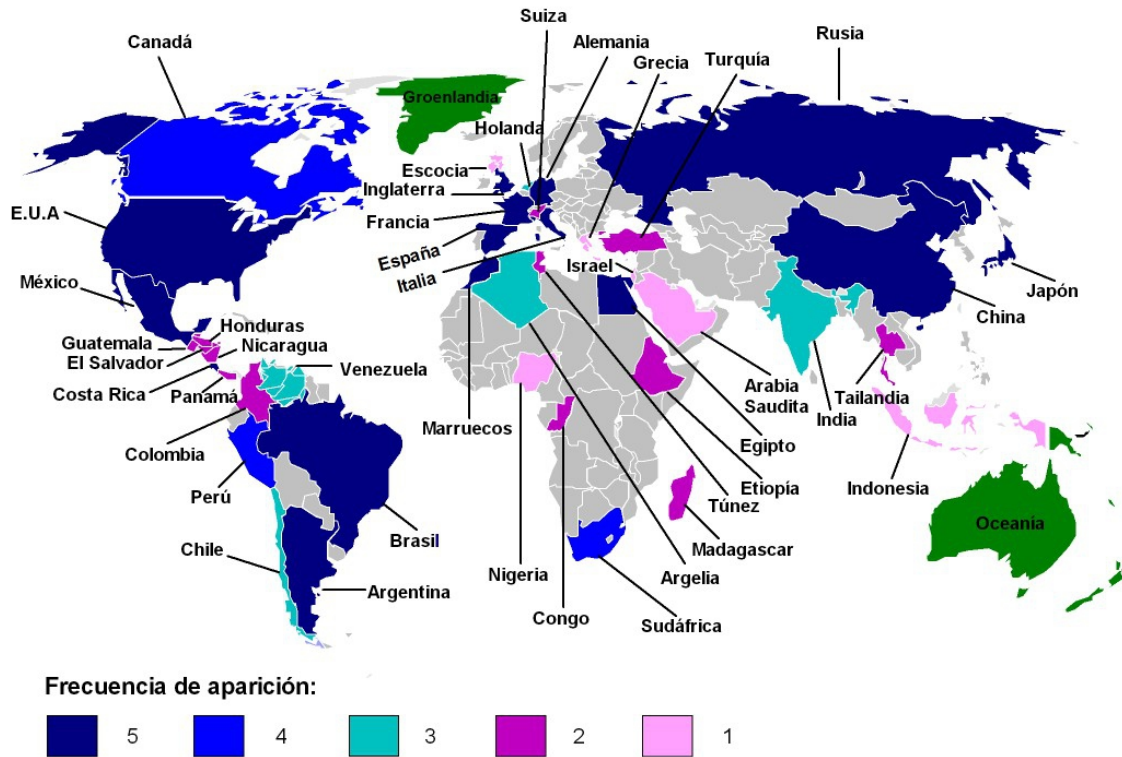


Figura 7.3. Frecuencia de aparición de los países que componen las cinco versiones de la muestra. El color del país indica el número de veces que aparece en dichas versiones.

América y Europa son los continentes con mayor representatividad en el Turista. Argentina, Brasil, Costa Rica, Estados Unidos y México se juegan en las cinco versiones, -mientras que Centroamérica sólo en dos-. De los ocho países europeos que están presentes en el juego, cinco se encuentran en todas las versiones: Alemania, España, Francia, Inglaterra e Italia. En lo que respecta a África y Asia sólo dos y tres países, respectivamente, están siempre presentes: Egipto y Marruecos; China, Japón y Rusia. Eso es todo. El resto de países del orbe no se juega en ninguna de las versiones.

El silencio del Turista, sin embargo, no se limita a los países ausentes del tablero. De hecho, ése es su aspecto menos importante. Cualquiera de los países faltantes pueden entrar en otras versiones del Turista sin modificar en lo más mínimo su lógica, su estructura o

sus dinámicas. El silencio del Turista está, más bien, en aquello que no puede ser representado en *este* juego; en aquella exterioridad que no podría entrar en el Turista sin romperlo en dos.

En este sentido, todas las versiones del Turista están cruzadas por el mismo silencio, la misma necesidad de representar a una totalidad ausente que las constituye (el mundo, el país) y la misma imposibilidad de representar aquello que está más allá del discurso geopolítico dominado por la noción del mundo como una sola entidad dividida en Estados-nacionales y bloques regionales.

### **3.5 Ser propietario y ser viajero: operaciones y desplazamientos tropológicos del Turista**

Este capítulo puede ser sintetizado a través de una pregunta: ¿a qué se juega en el Turista? Con base en lo expuesto hasta aquí, la respuesta puede ser formulada en dos niveles. Desde la perspectiva del mecanismo lúdico, en el Turista se juega a pasar de la posición metafórica del no-propietario a la del propietario absoluto (aquel que es capaz de convertirse en el único propietario regresando a los demás a la condición inicial de no-propietarios). Desde la perspectiva de la estructura representativa, se juega a lo universal con lo particular: a viajar y comprar el mundo (en el caso del Turista Mundial) o el país (en el caso del Turista Mexicano), con los elementos sinecdóquicos que aluden a las fronteras, al patrimonio cultural y a la movilidad. Ambos niveles están íntimamente relacionados y de sus desplazamientos depende el sentido del juego; ambos aproximan simbólicamente una realidad espacio-temporal inagotable e inabarcable (el mundo y el país) y la conectan con dos experiencias igualmente inagotables e inabarcables: el *ser* propietario y el *ser* viajero.

Lo anterior está relacionado con dos supuestos que sustentan lo que argumentaré



más adelante. El primero es que si bien el juego se compone de ambos niveles estructurales, el corazón del Turista está en el mecanismo lúdico; mientras se mantenga el núcleo del espacio metafórico, los cambios en la estructura representativa no alteran la naturaleza del juego. El segundo supuesto tiene que ver con la especificidad del juego: lo que diferencia al Turista de otros juegos similares (*Monopoly*, Estanciero, Tío Rico McPato, Bolsa Millonaria, Súper Banco Colombia, entre otros) es su estructura representativa, no su mecanismo lúdico. Es decir, lo más importante de este juego, su corazón lúdico, es lo que tiene en común con un mecanismo que lo trasciende. Ese mecanismo lúdico ha cruzado por distintos objetos culturales (con distintas estructuras representativas y biografías socio-históricas). El siguiente capítulo trata, justamente, de la historia de ese mecanismo lúdico.

## **CAPÍTULO IV**

### **La imaginación turística y el espacio metafórico de la propiedad**

Una idea domina la forma en que solemos entender a lo lúdico: la idea de que el juego es un “reflejo” de su época. Esa metáfora del espejo (que se repite una y otra vez, tanto en la vida cotidiana como en los estudios sobre el juego y sobre su historia) se sitúa (de manera más o menos consciente) en el terreno de la causa estructural y el efecto superestructural. Pero el juego no es un epifenómeno que refleja a su época, sino una práctica (y en el caso del juego de mesa, también un objeto) que la co-produce tropológicamente.

En el capítulo anterior analicé la dimensión tropológica del Turista y argumenté que el corazón de este juego no está en lo que lo distingue de los demás (su estructura representativa enfocada en el viaje y el turismo), sino en lo que tiene en común con una serie de objetos culturales cruzados por el mismo mecanismo lúdico: el espacio metafórico de la propiedad. Tomando como base el supuesto de la co-producción lúdico-tropológica de su época, en este capítulo me enfocaré en dos condiciones socio-históricas que hicieron posible al Turista. La primera refiere al juego de mesa con temática de viaje como uno de los recursos (en contiguidad con otras prácticas y objetos culturales) de los que se ha alimentado la imaginación turística. La segunda, por su parte, está centrada en la creación del mecanismo lúdico-metafórico de la propiedad. El orden en que he estructurado ambos

capítulos (primero el análisis sincrónico y después el análisis diacrónico) responde a la idea de que las condiciones socio-históricas del Turista no son el “contexto” en que éste se desenvuelve (por lo mismo, tampoco me enfocaré en los actores particulares que lo han producido, sus empresas o sus intenciones), sino las líneas de fuerza que lo han hecho posible en tanto objeto cultural y mecanismo lúdico. En este sentido, la dimensión diacrónica del análisis no parte de una definición abstracta de la modernidad, de la política o de la imaginación, sino de las tensiones socio-históricas concretas que encontré en el análisis sincrónico del juego.

#### **4.1 Sensaciones esperadas: el juego de viaje como recurso tropológico de imaginación turística**

*Los viajeros paseaban por el lago Léman con la guía Julie en la mano, declamaban versos y disfrutaban de las sensaciones esperadas después de tantas lecturas y dibujos vistos. Usaban los mismos epítetos: pintoresco (digno de ser pintado), sublime, grandioso, encantador, bucólico y, a finales del XVIII, romántico*

**Marc Boyer, El turismo en Europa**

La idea de que los juegos de mesa “reflejan” a su época tiene, al menos, tres problemas. El primero es que se ha convertido en un lugar común (dentro y fuera del ámbito académico) y, como tal, no es un espacio teórico que se piense a sí mismo y a lo que hace con su objeto. El segundo es que, como vimos anteriormente, ningún aparato lúdico (como tampoco ningún sistema significativo) puede reflejar directamente nada, aunque así lo quiera. El tercero es que esa idea supone que el juego es un fenómeno secundario que depende completamente de las dinámicas estructurales que lo determinan: los temas del presente están ahí y el juego

sólo se dedica a reproducirlos. El siguiente es uno de los muchos ejemplos que podemos encontrar en torno a dicha idea:

By the 1880s, the games being produced in the United States reflected what was happening around the world and on the home front. The completion of the transcontinental railroad led to numerous games with a train motif... The famed Brooklyn Bridge began to appear on game box covers soon after its completion... and when the Statue of Liberty moved from France to New York, it moved also onto gameboards and box covers... The Klondike gold rush in Alaska became a potential moneymaker for the companies that produced the many games that followed. And by the end of the century, the Spanish American War became the first conflict that could be played by thousands at home (Whitehill, 1999, p. 127).

El juego no es un simple espejo de su presente, sino un co-productor del mismo. La diferencia no es menor. Insistir en el carácter co-productivo del juego es regresarle la fuerza sociocultural que ya Huizinga (1972) y Caillois (1994) habían advertido en él. Este apartado está construido, justamente, sobre el supuesto de que el juego de viaje (aquel juego de mesa cuya estructura representativa tiene al viaje como su tema central) ha sido uno de los recursos topológicos que han conformado la imaginación turística desde fines del siglo XVIII hasta la segunda mitad del siglo XX.

La imaginación turística puede ser entendida como el entramado relacional de imágenes históricamente producidas en torno a los lugares que deben visitarse, a las prácticas y los comportamientos que los acompañan y a las características que los hacen peculiares. En tanto práctica histórica, la imaginación turística no sólo construye los lugares que deben ser visitados, sino también todo aquello que es posible, deseable y obligado hacer en ellos<sup>32</sup>. El aspecto imaginativo del turismo nos recuerda que éste no es sólo economía, desplazamiento, tecnologías de comunicación y de transporte, sino también deseos, experiencias y prohibiciones. En este sentido, la imaginación turística es, a la par, creativa

---

<sup>32</sup> “El viajero del siglo XVI y, enseguida, el de los tiempos modernos y el turista de los siglos XIX y XX se sienten obligados a ver lo que debe ser visto, a anotarlo, a respetarlo” (Boyer, 2002, p. 17).

(produce curiosidad y deseo) y limitante (determina las fronteras de lo posible):

El sentimiento y el amor hacia la montaña son invenciones del final del siglo XVIII. Los Alpes, mucho más que los Pirineos y otros montes, se convirtieron en un gran destino, pero sólo en verano. Antes de 1880 ningún turista tuvo la idea de pasar el invierno en la montaña (Boyer, 2002, p. 23).

Hay dos cosas que distinguen al turismo de otros tipos de viaje: el móvil y el deber ser (Boyer, 2002; Hiernaux, 2006). El turista se desplaza por placer (ya sea que el placer esté derivado de la curiosidad, del ocio o de la distinción<sup>33</sup>) a través de un camino que sabe de antemano que debe recorrer. Para que el turista sea turista, debe conocer ciertos lugares y hacer ciertas cosas en ellos<sup>34</sup>.

El turista no es el primer viajero que se enfoca en recorrer los pasos de otros; las peregrinaciones son un buen ejemplo de ello. Pero el turista se diferencia del peregrino en el sentido que le imprime a sus pasos: no recorre un camino ancestral con objetivos sagrados, sino que recorre un camino trazado según la promesa de una experiencia placentera (Boyer, 2002, p. 13). En este sentido, el turismo es un fenómeno reciente, un tipo de viaje característico de la modernidad que si bien tiene algunas de sus raíces en el siglo XVI —en especial, a través de las guías de viaje y los diarios personales que funcionaban como recursos de la imaginación; es decir, como elementos lingüísticos y visuales que indicaban los lugares y las cosas que el viajero tenía que ver (Boyer, 2002, pp. 13-17)—, se genera a partir de la práctica del *Grand Tour* del siglo XVIII (Hiernaux, 2006, p. 405).

<sup>33</sup> Uno de los grandes motores de la imaginación turística y de sus invenciones es la distinción: “Toda la historia del turismo europeo se hizo con estaciones, sesiones y prácticas lúdicas víctimas de su éxito, ya que demasiada afluencia perjudica a la distinción... La ostentación consistió en la invención de destinos más lejanos, tales como Estoril y Madeira, Málaga, el sur de Italia y Sicilia, Corfú o Egipto... El siglo XX ha multiplicado las invenciones de distinción y ha apresurado su difusión entre capas sociales cada vez más amplias” (Boyer, 2002, p. 28).

<sup>34</sup> Para efectos de esta investigación, sólo me enfocaré en el turismo masivo o “fordista” que dominó buena parte de la segunda mitad del siglo XX. El Turista Mundial y el Turista Mexicano se generaron dentro de ese tipo de imaginación turística, por lo tanto las prácticas de lo que podríamos llamar la imaginación turística “posfordista” (donde destacan, entre otras figuras, la del viajero que se empeña en no recorrer el camino que todos recorren y que tiene una gran variedad de posibilidades de distinguirse de los otros turistas) no serán consideradas aquí.

El *Grand Tour* consistía en un viaje (de uno a dos años) a través de Europa occidental, con destino final en Roma, que los jóvenes de la aristocracia inglesa solían realizar con fines pedagógicos y de distinción social (Boyer, 2002, pp. 14, 18). Además de darle nombre al viaje turístico<sup>35</sup>, el *Grand Tour* marcó el inicio de la creciente capacidad de movilidad espacial de las élites y sirvió de modelo para el desarrollo del turismo masivo en la segunda mitad del siglo XX (Hiernaux, 2006, p. 405).

Si bien las prácticas del viaje turístico se extendieron, más allá del *Grand Tour*, durante el siglo XIX, su apropiación masiva sólo se dio hasta la segunda mitad del siglo XX en el marco de las estrategias de recuperación económica de la segunda posguerra (y sus prácticas de fomento del ocio) y de la aceleración en el desarrollo del transporte moderno (Boyer, 2002, p, 14; Gordon, 2002, p. 135; Hiernaux, 2006, p, 405). La reconstrucción de las economías occidentales se enfocó primero en la masificación hacia los destinos europeos y posteriormente se extendió al resto del globo (Hiernaux, 2006, p. 409). A su vez, la invención y desarrollo del ferrocarril, la bicicleta, el automóvil y el avión acortaron las distancias e incrementaron el campo de todo aquello que debía ser visto (Boyer, 2002, pp. 22-23; Gordon, 2002, pp. 131, 135).

Ahora bien, la ampliación del campo de lo que debe ser visto a través del viaje turístico no surge sólo de la reconstrucción económica de posguerra y del desarrollo de los medios de transporte y las vías de comunicación. Esos procesos no se generaron en un espacio simbólico vacío en el que la imaginación estuviera ausente. Además del medio de transporte que utiliza y del lugar del mundo de donde parte (aspectos sin duda importantes), el viajero que hace turismo tiene muy claro qué es lo que debe visitar y cómo debe hacerlo: “(para el

---

<sup>35</sup> “La palabra “turista” aparece en la época romántica. En primer lugar es un adjetivo. Califica al viajero inglés rico y curioso que con su guía visita lo que debe ser visto”. (Boyer, 2002, p, 14).

turista) no se trata de descubrir, sino de reconocer los lugares señalados”. (Boyer, 2002, p, 14, paréntesis mío). Y ese reconocimiento implica una serie de recursos de la imaginación; es decir, objetos y prácticas concretas que, a través de elementos lingüísticos y visuales, indican los lugares y las cosas que el turista tiene que ver, así como las disposiciones para hacerlo. Con el antecedente de las guías de viaje, los diarios personales, las “descriptio” y las pinturas de paisaje de los siglos XVI, XVII y XVIII<sup>36</sup> (Boyer, 2002, p. 17; Walton, 2002, pp. 74-75), la imaginación turística ha sido construida, principalmente desde la segunda mitad del siglo XIX, por diversos recursos topológicos: fotografías, revistas de turismo, exposiciones universales, relatos orales, novelas de viajes (Gordon 2002, p. 127).

Uno de los recursos topológicos que alimentan la imaginación turística ha sido el juego de mesa que tiene como tema central el viaje. En este tipo de juego, el sentido se construye de manera metonímica; es decir, en sus relaciones de contiguidad con los otros recursos que conforman la imaginación turística; si el juego de mesa (práctica y objeto cultural a la vez) tiene sentido es porque forma parte de una cadena equivalencial de recursos que aluden a la experiencia del viaje.

El tema del viaje en los juegos de mesa se presenta, entre la segunda mitad del siglo XVIII y la primera del XIX, principalmente con fines lúdico-pedagógicos<sup>37</sup>(Goodfellow, 1998). Con el objetivo de enseñar geografía e historia, los juegos de mesa (en su mayoría de

---

<sup>36</sup>“El “hombre honesto” del siglo XVII, poco viajero, no olvidó las anticipaciones del XVI. Se apasionó por la Antigüedad, llegando a coleccionar medallas, y leía las “Descriptio” u otras “Deiciae” que le permitían viajar en su habitación y reencontrarse con los romanos. La pintura también ayudaba, sobre todo, la de Poussin y Claudio Lorena sobre campiñas romanas. Este último, de hecho, pasa por ser el intérprete visionario del paisaje virgiliano. Su influencia en el siglo XVIII en los grandes propietarios ingleses fue considerable. Después de Lorena se puede hablar de una “visión claudiana” del paisaje, visto y admirado por los viajeros no tal como era, sino como a través de una bola mágica, transfigurado por lo que decían los autores de las guías y como los mostraban los pintores de acuarela. Nada será visto “in situ” que previamente no haya sido admirado en pintura” (Boyer, 2002, . 17).

<sup>37</sup> Para esas fechas, los juegos de mesa solían ser también un recurso de enseñanza moral y conductual (Goodfellow, 1998) lo cual sin duda intervenía en sus mecánicas de juego y en sus formas de entender y comunicar el viaje.

manufactura inglesa) le proponían al jugador imágenes y eventos de su país o del mundo. Fueron esos juegos los que introdujeron a los mapas en los tableros —*de hecho*, muchos de los primeros editores de estos juegos eran cartógrafos (Goodfellow, 1998, p. 74)— , un recurso crucial en la conformación de la imaginación turística.

En ocasiones, los mapas funcionaban sólo al nivel de la estructura representativa<sup>38</sup>; en otras, eran cruciales para la mecánica del juego. En *Tour Through England and Wales, A New Geographical Pastime*, publicado en Londres en 1794, el jugador se movía directamente entre las 117 ciudades-casilla trazadas sobre el mapa de ambos países (Cfr. Anexo B). A los costados del mapa-tablero, se describía cada casilla con algún dato geográfico, histórico, económico, militar o etnológico del lugar<sup>39</sup>. El jugador debía leer esas descripciones para saber qué le correspondía hacer en el juego<sup>40</sup> y, de paso, aprender. Comúnmente, las descripciones tenían un sentido informativo y representacional: así, por ejemplo, cuando llegaba a la casilla número 39 (que correspondía a Monmouth, ciudad galesa en frontera con Inglaterra) el jugador leía: “A large Town, where Henry V was born”. Otras veces, el dato iba acompañado de una función lúdico-conativa (de forma similar a lo que analicé en el Turista en el capítulo anterior): si el jugador caía, por ejemplo, en la casilla 36 (que correspondía a Buckingham) se le ordenaba: “The Traveler must stay one turn here to visit Stowe Gardens which are near this town”<sup>41</sup> (Wallis, 1794b).

---

<sup>38</sup> Un ejemplo es el juego “*Geographical Recreation or A Voyage Around the Habitable Globe*” (Harris, 1809), donde los mapas sólo cumplían una función referencial; es decir, no intervenían en la mecánica del juego. Aquí el jugador no viajaba por un mapa, sino por una espiral que lo conducía al centro del tablero (Cfr. Anexo A).

<sup>39</sup> En ese mismo año se imprimió un juego muy similar, con la diferencia de que el mapa que se jugaba no era el de Inglaterra y Gales, sino el de Europa: *New Geographical Game Exhibiting a Tour of Europe* (Wallis, 1794a). En ambos casos, el objetivo era llegar primero a Londres.

<sup>40</sup> La peor casilla a la que el jugador podía llegar era la número 89 (“Isle of Man”), ahí al viajero se le indicaba que había naufragado y tenía que salir del juego.

<sup>41</sup> Cada jugador tenía una figura piramidal (la del “viajero”) y cuatro marcadores del mismo color de la figura (llamados “sirvientes”). Si el jugador se desplazaba usaba la figura de viajero, pero si perdía uno o varios turnos (es decir, si debía quedarse inmóvil) debía usar los identificadores de sirviente: el viajero se desplaza, el sirviente se queda inmóvil.



Debido a su intención pedagógica (y a que sus productores solían dedicarse a la impresión o venta de libros y mapas), los juegos de mesa con temática de viaje podían estar acompañados de un cuadernillo que explicaba al detalle el contenido del juego (casilla por casilla). En el *Geographical Recreation or A Voyage Around the Habitable Globe* (Harris, 1809), el cuadernillo contenía incluso una lista de libros (editados por los mismos productores del juego), a los que el jugador podía acudir para profundizar en los temas que más le habían atraído. En otros casos, como en *The Noble Game of Elephant and Castle or Travelling in Asia* (Darton, 1822), el texto escrito (84 páginas con las reglas del juego e información sobre costumbres, eventos y personajes de Asia) era incluso más grande que el juego (24 casillas plasmadas sobre el dibujo de un elefante) (Cfr. Anexo C).

El texto que acompañaba al juego solía ser mucho más que una escueta descripción de las casillas. Se trataba de toda una narración en la que el jugador podía entrar mientras jugaba. En *Wallis's New Game of Wanderers in the Wilderness* (Wallis, 1818), el jugador era conducido a una Sudamérica exótica, majestuosa y rica en recursos aprovechables; y en cada una de las 85 casillas que debía recorrer había un relato esperándolo:

84. How brilliant are the colours of those little Humming Birds! They look like living diamonds, as they dart in the sunbeams from flower to flower: and see, there is a Bird of Paradise, displaying his elegant plumage. What would some ladies in England give for his skin, to adorn their heads! (Wallis, 1818, p. 16).

Durante el siglo XX los juegos de mesa con temática de viaje siguieron utilizando la mecánica de la carrera: el viajero que llegara antes a la meta ganaba el juego. En muchos de esos juegos, sin embargo, el aspecto educativo dejó de ser relevante y el transporte (como tema central) adquirió mayor peso. Así, en juegos como *A Flight Around the World* (Spear & Sons, 1930) se mantiene la lógica del viaje pedagógico (en cada casilla el jugador debe leer algún dato sobre el lugar que visita), mientras que en juegos como *The New Game of Motor*

*Tour from Edinburgh to London (Chad Valley Company, 1912)* el único objetivo es recorrer 440 millas en automóvil superando una serie de obstáculos, sin ningún requerimiento educativo en el camino. La tensión entre lo educativo y lo lúdico en los juegos de mesa se mantiene hasta hoy en día<sup>42</sup>.

A inicios de la década de los sesenta del siglo XX (en plena explosión del turismo masivo), se produjeron, entre otros, dos juegos de mesa con temática de viaje en los que se empleaban algunos de los recursos lúdicos e imaginativos que he señalado anteriormente: el *Go*, *The International Travel Game* y el *Turista Nacional*.

El *Go Travel*, editado en Londres por Waddingtons Limited en 1961, tiene como objetivo visitar las principales capitales del mundo en el menor tiempo posible, comprar *souvenirs* en cada una de ellas y regresar a Londres (el primero que lo logre gana la partida)<sup>43</sup>. Así, durante el juego, el turista debe usar las monedas locales<sup>44</sup> y comprar boletos para transportarse, así como enfrentarse con la suerte y los riesgos del viaje: problemas en la aduana o con las costumbres locales, retrasos, descomposturas, mal clima.

El *Turista Nacional*, por su parte, fue publicado por primera vez en México por Birján, al inicio de la década de los sesenta. Posteriormente, ese juego se amplió en nuevas versiones: *Turista Anáhuac*, *Turista Mexicano*, *Turista Internacional*, *Turista Americano*, *Turista Mundial* y *Turista Disneylandia*. Como mostré en el capítulo anterior, el *Turista* (en cualquiera de sus versiones) tiene un desfase entre su estructura representativa (cuyo

<sup>42</sup> Como mostré en el capítulo anterior, el *Turista Mexicano* tiene (a nivel de su estructura representativa, pero no de su mecanismo lúdico) un cierto tono educativo, algo que no ocurre en el *Turista Mundial*.

<sup>43</sup> En la publicidad del juego se anuncia su carácter educativo. Sin embargo, este aspecto no juega un papel central en la mecánica del juego. En la parte posterior de la caja de puede leer lo siguiente: "INTERNATIONAL GO TRAVEL GAME. EXCITING. FASCINATING. EDUCATIONAL. To travel abroad one must decide the best route, taking into consideration time, expense, available transport, etc. Tickets have to be purchased, money exchanged, and visitors to foreign lands always like to take away a souvenir of their visit. Waddington's International Travel Game "GO" incorporates all these along with the attendant risks of travel by air, sea, rail and road" (Waddingtons Limited, 1961).

<sup>44</sup> Libras esterlinas, dólares, rublos, francos, marcos, rupias, dólares de Hong Kong, pesos, piastras, liras y yenes.

objetivo es viajar) y su mecanismo lúdico (cuyo objetivo es acumular propiedades y dinero para quebrar a los oponentes).

En todos los juegos con temática de viaje que he descrito aquí, la estructura representativa (el viaje) y el mecanismo lúdico (arribar al destino) se compenetran. Ya sea que se trate de recorrer el mundo conocido (Harris, 1809; Spear & Sons, 1930), el continente (Laurie, 1823; Spooner, 1849; Wallis, 1794a), los dominios coloniales (Betts, 1853) o el propio país (Chad Valley Company, 1912; Sayer, 1787; Wallis, 1794b), el objetivo lúdico siempre es el mismo: regresar a casa. En la mayoría de los casos la casa es Londres, lo cual es importante a nivel representativo, pero no a nivel lúdico. A nivel del mecanismo lúdico lo relevante es que el objetivo del juego y el campo de acción posible del jugador se estructuran en torno a la llegada a una casilla en particular. Es decir, en esos juegos el jugador se despliega en torno a la metáfora del viajero, la cual (aunque varíe en cada juego), tiene el mismo sentido: el viajero que llegue más rápido a la meta gana. En cambio, en el Turista el jugador no se despliega en torno al viaje, sino alrededor del espacio metafórico de la propiedad: el propietario que acumule más gana la partida<sup>45</sup>.

Esta peculiaridad del Turista tiene una razón: su mecanismo lúdico no proviene de los juegos de mesa con temáticas de viaje, sino del juego de propiedad más conocido en el mundo: el *Monopoly*. La siguiente sección de este capítulo trata sobre el devenir de ese mecanismo.

---

<sup>45</sup> En el *Go Travel*, por ejemplo, las decisiones de los jugadores (su campo de acción posible) están centradas en la visita y la compra de souvenirs. En ciertos casos, los jugadores del *Go Travel* pueden quedarse sin dinero y verse en la necesidad de salir del juego, pero se trata de una excepción, no del objetivo del juego.

## 4.2 El espacio metafórico de la propiedad: devenir de un mecanismo lúdico

A finales del siglo XIX la acumulación y el enriquecimiento se convirtieron en temas recurrentes en los juegos de mesa estadounidenses (Hofer, 2003, p. 77-78). Sin alejarse completamente de la moralidad y de la instrucción, esos juegos se enfocaron principalmente en la diversión derivada de las finanzas, la especulación, la compra-venta de mercancías, el éxito económico, el trabajo y el ascenso socio-económico. Así, por ejemplo, en *Game of Playing Department Store* (Parker Brothers, 1898) el jugador debía hacerse de la mayor cantidad de mercancías al mejor precio posible y en *Bulls and Bears: The Great Wall Street Game* (McLoughlin Brothers, 1883) se podía amasar o perder fortunas con base en las fluctuaciones del mercado de valores, mientras que en *Game of District Messenger Boy or Merit Rewarded* (McLoughlin Brothers, 1886) el mensajero tenía que esforzarse para llegar a ser (a través de un comportamiento ético) el presidente de la compañía de telégrafos. Es en ese contexto en el que se produce el juego de mesa que dio vida al espacio metafórico de la propiedad en que se basa el Turista: el *Landlord's Game*.

El 23 de marzo de 1903 la oficina de patentes de los Estados Unidos recibió una solicitud para registrar al juego de mesa "*The Landlord's Game*". La solicitante, Lizzie J. Magie, residente en Maryland, había desarrollado un mecanismo lúdico enfocado en las bienes raíces y la acumulación. Meses después, el 5 de enero de 1904, le fue concedida la patente número 748,626 (Cfr. Anexo J).

El objetivo del *Landlord's Game* era sencillo: acumular la mayor cantidad de dinero y propiedades posible en un número determinado de vueltas alrededor del tablero<sup>46</sup>. Los jugadores debían comprar propiedades (cada casilla era un lote de tierra) y pagar renta cuando cayeran en las casillas de los otros. Además, los participantes pagaban impuestos,

<sup>46</sup> Aunque Magie estipulaba que debían ser cinco vueltas, dejaba abierta la posibilidad a que los jugadores acordaran ampliar su número y, con ello, el tiempo de juego.

recibían herencias, compraban artículos de lujo e iban a la cárcel si traspasaban propiedad privada, según lo que indicaran los dados.

El tablero del *Landlord's Game* estaba compuesto por 40 casillas<sup>47</sup>, de las cuales 22 correspondían a lotes de tierra que aumentaban su costo conforme se alejaban de la casilla de salida. Magie concibió dos formas de obtener las tierras. La primera consistía en repartir al azar, antes de empezar el juego, la mitad de los títulos de propiedad; cada jugador decidía qué, de lo que le había tocado, quería comprar y qué no. En la segunda, los jugadores iniciaban sin nada y a lo largo de la partida podían comprar cualquier tierra, siempre y cuando llegaran a la casilla respectiva a través de los dados y ésta no tuviera aún dueño. Es decir, la primera forma implicaba que todos los participantes podían comenzar siendo propietarios, mientras que la segunda (que es la que heredó el Turista a través del *Monopoly*) hacía partir a todos los jugadores desde la posición de no-propietarios.

Además de las 22 casillas que representaban a lotes de tierra, el tablero contaba con dos propiedades públicas (agua y luz) que se volvían parte de los bienes del primer jugador que caía en ellas (y por las que podía cobrar renta), cuatro impuestos indirectos a las “necesidades absolutas” (pan, carbón, vivienda, vestido), cuatro ferrocarriles, dos propiedades privadas que conducían a la cárcel<sup>48</sup>, un parque público que sólo funcionaba como lugar de paso, una casa de los pobres u hospicio que servía como resguardo, un lugar de salida que otorgaba, cada vuelta, un salario de 100 dólares por el trabajo realizado sobre la “madre tierra”<sup>49</sup>, tres espacios de lujo que permitían comprar tarjetas (a modo de inversión)

<sup>47</sup> Dos de las casillas (ubicadas en las esquinas) eran dobles: cárcel e impuesto al carbón; casa de los pobres y parque público (Cfr. Anexo J).

<sup>48</sup> Ambos espacios de propiedad privada correspondían a tierras que no estaban en uso. Uno de ellos, el de la esquina superior izquierda, pertenecía a Lord Blueblood, de Londres, Inglaterra, y representaba la propiedad extranjera de tierras estadounidenses. El allanamiento de la propiedad privada se castigaba con cárcel y para salir de ella había que pagar cinco dólares o tirar números dobles.

<sup>49</sup> El espacio de salida tenía dibujado un mundo y alrededor de éste la siguiente leyenda: “Labor upon Mother Earth produces wages”. Cada que el jugador pasaba por esa casilla significaba que había cubierto un ciclo laboral por el que se recibía un sueldo de 100 dólares.

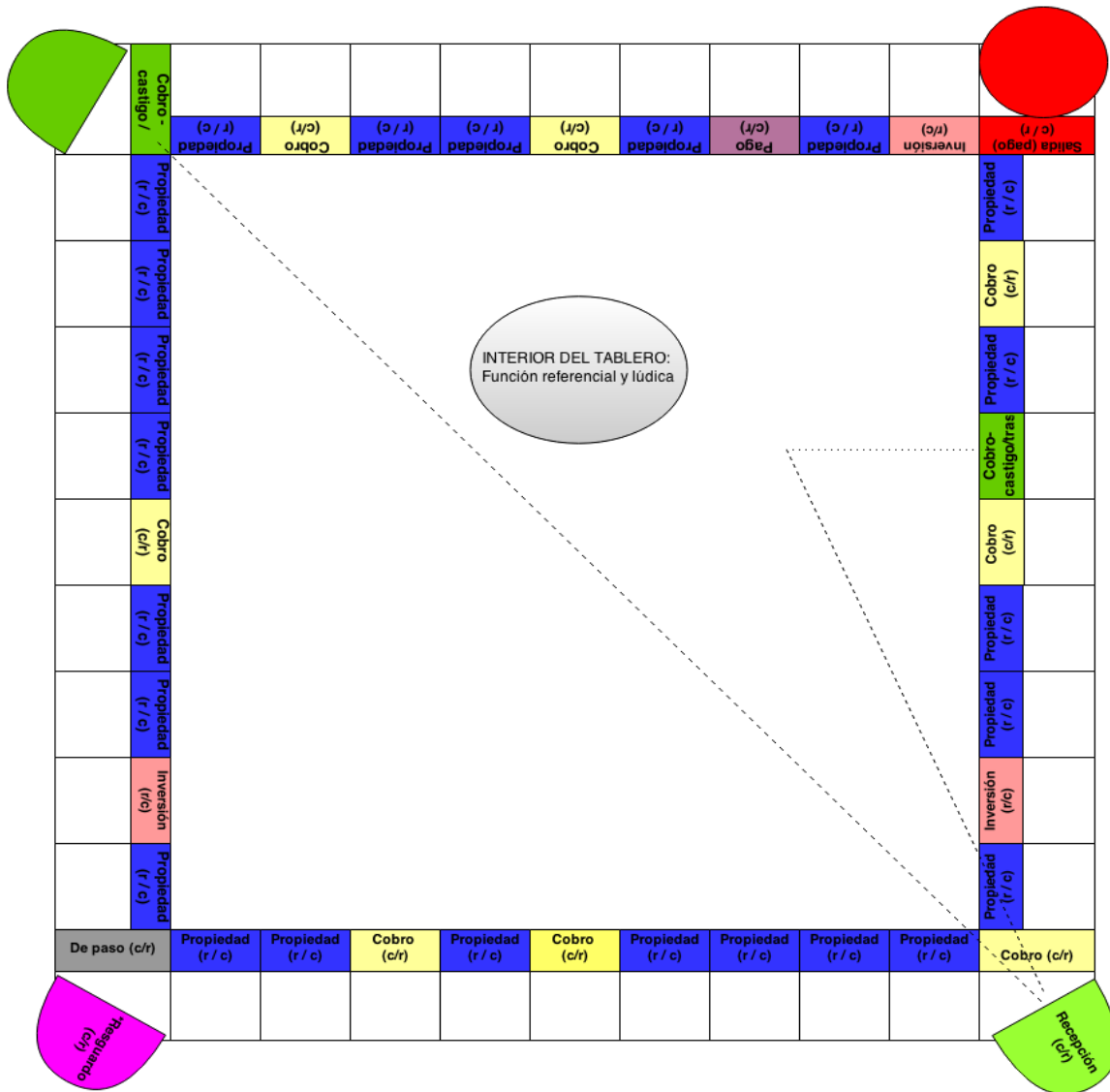
y uno que otorgaba una herencia de cien dólares.

Todas esas casillas (con algunas modificaciones) fueron, a la postre, retomadas en el *Monopoly*, con la excepción de la casa de los pobres. En el *Landlord's Game* la casa de los pobres cubría una función peculiar: dar resguardo a aquellos jugadores que tenían deudas y no contaban con dinero o propiedades suficientes como para poder pagarlas. Esta función hacía que en el campo de acción de ese juego no existiera la posibilidad de quebrar: lo peor que le podía pasar a un jugador era tener que resguardarse en la casa de los pobres y esperar a obtener la ayuda de los otros o los números necesarios para terminar sus vueltas. Como veremos más adelante, esta protección no sólo no existe en el *Monopoly*, sino que no podría existir sin que se rompiera la naturaleza del espacio metafórico que lo sustenta.

Aunque el aspecto referencial de la casa de los pobres era importante, lo más relevante, sin duda, era su función lúdica. Esa casilla podría haber tenido otro nombre o aludido a otra figura y hubiese sido igual de importante para el mecanismo lúdico y para lo que hacía posible (la protección del jugador) e imposible (la bancarrota). Esta característica de vacuidad de la función lúdica (que puede ser llenada por diversos referentes o contenidos concretos) es un aspecto clave que cruza todo el espacio metafórico de la propiedad. De hecho, las 22 casillas que correspondían a lotes de tierra en el *Landlord's Game* no tenían aún ningún referente concreto; es decir, aludían a propiedades de manera abstracta, pero su función lúdica todavía no era llenada con contenidos específicos (calles, avenidas, ciudades con nombre propio). Esta flexibilidad del *Landlord's Game*, esta naturaleza vacía de las funciones lúdicas, fue crucial para la evolución y expansión de su mecanismo lúdico.

Como muestra la figura 8, las funciones lúdicas y comunicativas del *Landlord's Game*, más allá de los referentes concretos que las llenaban, eran muy similares a las del Turista (Cfr. Figura 6).

Figura 8. Funciones lúdicas y comunicativas en el tablero del *Landlord's Game*



**FUNCIONES LÚDICAS DE LAS CASILLAS:**

- SALIDA: casilla que da inicio al juego y, cada vuelta, otorga al jugador una cantidad determinada de dinero
- PROPIEDAD: territorios (en ninguno puede fincarse)
- COBRO: casilla que obliga a pagarle al tesoro público una cantidad determinada
- COBRO-CASTIGO / TRASLADO: obliga a trasladarse a la casilla de RECEPCIÓN y pagar cierta cantidad de dinero
- DE PASO: el jugador que llega a esta casilla no debe realizar ninguna acción más que esperar su siguiente turno
- RECEPCIÓN: casilla a la que debe dirigirse el jugador al caer en la de COBRO-CASTIGO / TRASLADO
- PAGO: casilla en la que el jugador recibe cierta cantidad de dinero
- INVERSIÓN: casilla que le permite al jugador comprar una tarjeta que, al final de la partida, le contará más de lo que le costó
- \*-RESGUARDO: casilla a la que puede trasladarse el jugador en caso de que se quede sin dinero y sin propiedades

**FUNCIONES COMUNICATIVAS (PREDOMINANTES) DE LAS CASILLAS**

- r = función referencial
- c = función conativa

Figura 8. Funciones lúdicas y comunicativas de las casillas del *Landlord's Game*. Figura realizada con base en el análisis de la patente 748,626 otorgada a Lizzie J. Magie por la *United States Patent Office* el 5 de enero de 1904 (Cfr. Anexo J).

Al igual que en el Turista<sup>50</sup>, la función lúdica preponderante en el *Landlord's Game* era la casilla de propiedad (en color azul). A nivel referencial, esta casilla era llenada por dos tipos de propiedad: lotes de tierra (22 casillas) y franquicias públicas (agua y luz). En el *Landlord's Game*, sin embargo, las propiedades no podían ser fincadas y su beneficio únicamente estaba derivado de la renta que debían pagar los jugadores que caían en ellas. Estas propiedades no tenían tampoco relación de contiguidad a través de la cual se incrementara su valor; es decir, el jugador no obtenía ningún beneficio por tener dos o más territorios juntos. La única conexión en el tablero del *Landlord's Game* era entre las casillas de cobro/castigo/traslado (en verde oscuro) y la de recepción (en verde claro); en términos referenciales, las primeras dos casillas representaban espacios de propiedad privada cuyo allanamiento conducía a la cárcel.

La segunda función relevante en el *Landlord's Game* era la de cobro (en amarillo). De las ocho casillas de cobro, cuatro correspondían a los ferrocarriles (una al centro de cada línea del tablero) y cuatro al pago de impuestos indirectos (pan, carbón, vivienda, vestido). Los ferrocarriles ocupaban exactamente el mismo espacio que en el Turista corresponde a las líneas aéreas, pero a pesar de esa concordancia espacial y temática, ambos medios de transporte son opuestos en términos lúdicos. En el *Landlord's*, los ferrocarriles no podían ser comprados (privatizados) y el jugador que llegaba a ellos debía pagarle cinco dólares al tesoro público<sup>51</sup> (es decir, su función no era de propiedad, sino de cobro), mientras que en el

---

<sup>50</sup> Esta comparación se sostiene sobre algunas excepciones. En el *Landlord's Game* no existían las tarjetas de pago/cobro/desplazamiento (las cuales en el Turista suelen tener la forma de correos y telegramas, o bien de emails y mensajes de celular), por lo tanto, esa función estaba ausente del tablero. A su vez, las casillas de resguardo (casa de los pobres), inversión (el jugador invertía 50 dólares en un artículo de lujo que al final podía vender en 60) y pago (el jugador recibía una herencia de 100 dólares) no aparecen directamente en el Turista. Sin embargo, de esas tres funciones lúdicas, sólo la de resguardo quedó completamente fuera del Turista; la de inversión y pago fueron absorbidas, precisamente, por las tarjetas y las mejoras a la tierra en forma de casas y hoteles.

<sup>51</sup> En el *Landlord's Game*, el tesoro público cumplía un papel mucho más importante que el banco, el cual sólo se dedicaba a las hipotecas.



Turista las líneas aéreas cumplen la función de propiedades que generan renta aunque no pueda fincarse en ellas.

Casi veinte años después de registrar al *Landlord's Game*, Magie presentó una nueva versión del juego ante la *United States Patent Office* y el 23 de septiembre de 1924 obtuvo la patente número 1,509,312 (Cfr. Anexo K). A pesar de mantener el mismo nombre y la misma estructura básica, esta versión incluyó algunas modificaciones que fueron fundamentales para el despliegue del espacio lúdico-metafórico del propietario.

Desde la versión de 1904, Magie tenía la intención de realizar un juego que instruyera (siguiendo los principios económicos planteados por Henry George) sobre los peligros e injusticias del acaparamiento de la tierra y el beneficio del impuesto único sobre ella (Whitehill, 1999, pp. 131-132), pero no fue hasta la patente de 1924 cuando hizo explícita su intención:

The object of the game is not only to afford amusement to the players, but to illustrate to them how under the present or prevailing system of land tenure, the landlord has an advantage over other enterprises and also how the single tax would discourage land speculation. The player who first accumulates (\$3000) three thousand dollars in cash, wins the game. The amount, or goal, may be raised, if desired (Magie, 1904, p. 3).

Con tal objetivo en mente, Magie inventó tres nuevas funciones lúdicas vinculadas con la especulación, el trabajo y el monopolio. En primera instancia, modificó el tablero de 1904 e introdujo casillas que funcionaban como bienes raíces para la especulación: cada que un jugador llegaba a una de ellas tenía la opción de comprar o vender tierras ociosas, las cuales estaban representadas por tarjetas que costaban 100 dólares y que podían después ser vendidas al tablero<sup>52</sup> en el doble (no se podía comprar y vender en el mismo turno).

La segunda función tenía que ver con el incremento del valor de la tierra no por

---

<sup>52</sup> En esta versión no existe el banco, aunque sus funciones se mantienen intactas y son llenadas por la figura del "tablero".

especulación, sino por el trabajo realizado sobre ella. Estas mejoras a la tierra estaban representadas (de manera vacía, es decir, sin ser llenadas todavía por ningún referente en particular) por tarjetas que tenían un costo de 300 dólares. Magie sugería que los jugadores pudieran, en su turno y antes de tirar los dados, comprar todas las tarjetas de mejora que quisieran y colocarlas en cualquiera de sus propiedades (los jugadores también podían venderse las tarjetas entre ellos). Cada que un jugador caía en una casilla que tuviera la tarjeta de mejora, debía pagarle al propietario 100 dólares adicionales a la renta, y si el que caía era el propio dueño entonces él tomaba ese dinero del tablero. A su vez, si había cuatro mejoras en cualquiera de los lados del tablero, la renta de las tierras (sólo en ese sector) se duplicaba. Las tarjetas de mejora podían colocarse en cualquier propiedad, excepto en los ferrocarriles y las empresas de servicios públicos locales: trolebús, iluminación pública y teléfono. Se sembraba, así, lo que en el *Monopoly* sería la lógica de construcción de casas y hoteles.

Por último, Magie creó la función del monopolio, aunque ésta aún estaba limitada a unas cuantas casillas. En la patente de 1924, los ferrocarriles y las empresas de servicios públicos comenzaron a estar conectadas en una relación de contiguidad referencial: las tres líneas de ferrocarril fueron consideradas como un solo bloque y las tres empresas públicas como otro. Y fue esta relación de contiguidad referencial la que hizo que su valor se duplicara, la que generó por primera vez el concepto del monopolio: si un solo jugador tenía las tres empresas de servicios públicos o bien las tres líneas de ferrocarril, entonces tenía un monopolio y podía cobrar doble renta a todo el que cayera en esas casillas. El resto de las propiedades (que ya aparecían con nombres propios; es decir, con referentes concretos que aludían a la ciudad de Nueva York), todavía no estaban conectadas entre sí ni formaban bloques monopólicos que incrementaran su valor.

En la versión de 1924 Magie dejó fuera a la función de resguardo que protegía al jugador y le abrió la puerta a la bancarrota: ya no había casa de los pobres a la que el jugador sin dinero y propiedades pudiera acudir a la espera de que su situación mejorara y ahora debía abandonar el juego. Pero aunque la quiebra se abrió como posibilidad, aún no era la parte fundamental del mecanismo lúdico; ésta se mantenía en tensión, por ejemplo, con la exención parcial de impuestos<sup>53</sup>.

Desde su primera versión, el *Landlord's Game* circuló por distintas ciudades y universidades de los Estados Unidos; los jugadores hacían sus propios tableros de madera, cartón o lino, le añadían los nombres de sus calles y avenidas locales, y modificaban las reglas (Albertarelli, 2000, p. 117; Kennedy, 2002; Whitehill, 1999, pp. 131-132). Así, el espacio metafórico de la propiedad se fue generando poco a poco (colectiva y anónimamente) hasta que llegó al estado final que Charles B. Darrow registró, en agosto de 1935, bajo el nombre de *Monopoly*<sup>54</sup>. El 31 de diciembre de ese mismo año, Darrow obtuvo la patente número 2,026,082 (Cfr. Anexo L), con base en la cual el juego se ha producido masivamente desde entonces.

La creación del *Monopoly* significó la radicalización del mecanismo lúdico y la estructura representativa del *Landlord's Game*. Si en 1904 el objetivo lúdico del *Landlord's Game* estaba centrado en acumular la mayor cantidad de riqueza posible en determinado número vueltas y en 1924 en acumular primero cierta cantidad de dinero, en el *Monopoly*

---

<sup>53</sup> En el *Landlord's Game* de 1924 había tres tipos de impuestos: a la propiedad personal, a la tierra y al mejoramiento de la tierra. En el primer tipo, el jugador pagaba 10 dólares por cada 100 que tuviera, pero si tenía menos de 100 quedaba exento del pago. En el segundo, daba al tablero 10 dólares por cada tarjeta de tierra que tuviera. Y en el tercero, pagaba 25 dólares por cada tarjeta de mejora, así como por cada tarjeta de ferrocarril y de utilidad pública que poseyera. Existía, además, una casilla de impuesto a los ricos: La Swelle Hotel. Los jugadores que caían en esta casilla debían dar 25 dólares si tenían 2000, o más, en efectivo, pero si no tenían esa suma sólo tiraban el dado de nuevo y movían hacia atrás.

<sup>54</sup> Según Whitehill (1999, pp. 131-132), el mecanismo lúdico del *Landlord's Game* ya era conocido popularmente como *Monopoly* más de dos décadas antes de que Charles B. Darrow consiguiera la patente. Por su parte, Kennedy (2002, p. 13) afirma que Darrow compiló las reglas con las que la gente solía jugarlo en casa y después las presentó como parte de su juego.

ese objetivo se enfocó en acumular lo suficiente como para quebrar a los otros jugadores en el menor tiempo posible. De este modo, la acumulación deja de ser el fin último del mecanismo lúdico y se convierte en el medio para quebrar a los otros.

La división entre propietario y no propietario establecida en el *Landlord's Game* se intensifica en el *Monopoly* ya que, según el campo de acción posible que éste establece, los jugadores parten necesariamente de la condición de no propietarios y todos, menos uno, deben regresar a ella. Es por eso que desaparece toda protección (incluso bajo la figura de exención de impuestos) y se prohíbe que los jugadores puedan prestarse dinero entre sí: proteger, apoyar o facilitarle recursos al otro contradice el objetivo del juego al evitar, o al menos retrasar, su quiebra.

A diferencia del *Landlord's Game*, en el *Monopoly* todas las propiedades (no sólo los ferrocarriles y los servicios públicos) tienen una relación de contiguidad espacial y referencial a través de la cual se generan los monopolios que sustentan el juego. Cada propiedad es parte de un bloque (de dos o tres propiedades) que debe ser comprado en su totalidad (monopolizado) para incrementar su valor. Este monopolio es necesario, a su vez, para poder hacer las mejoras sobre la tierra. Dichas mejoras, que antes aparecían como una función vacía, son llenadas en el *Monopoly* a través de la figura altamente especializada de las casas y los hoteles<sup>55</sup>.

Si comparamos el mecanismo lúdico del *Monopoly* (su objetivo, su campo de acción posible y la relación de posiciones que componen su tablero) con el del Turista, podemos ver que son prácticamente iguales. La diferencia radica, más bien, en su estructura representativa. En el *Monopoly* se juegan espacios urbanos que son comprados, vendidos y

---

<sup>55</sup> Con cada casa (cuyo precio y rendimiento varía según la posición que la propiedad ocupe en el tablero), se incrementa el valor de la tierra y después de cuatro casas se puede construir un hotel.

alquilados (en concordancia con el mecanismo lúdico centrado en la acumulación y la bancarrota), mientras que en el Turista se representan estados o países que deben ser viajados (en desfase con dicho mecanismo).

Ese desfase entra la estructura representativa y el mecanismo lúdico es esencial para entender al Turista. Como mostré en la primera sección de este capítulo, los juegos de mesa con temática de viaje suelen tener un mecanismo lúdico basado en la llegada a un punto específico: se viaja, sobre todo, para regresar a casa. El Turista, en cambio, utiliza una estructura (basada plenamente en el espacio metafórico de la propiedad) que se enfoca en circular para acumular: en él no hay un punto de llegada o meta, sino un circuito continuo; y en ese circuito continuo el viaje no tiene lugar. El viaje se manifiesta, en síntesis, como tema del Turista, pero no forma parte de su objetivo lúdico ni de su campo de acción posible ni de la relación de posiciones que conforman su tablero.

Según lo visto hasta aquí, es posible concluir que el Turista es una contradicción lúdica generada en el punto de fusión de dos procesos socioculturales: la producción, desde la segunda mitad del siglo XVIII, del juego de mesa como recurso topológico de imaginación turística y el despliegue, durante el siglo XX, de un mecanismo lúdico enfocado en la acumulación y la quiebra del otro.

## CAPÍTULO V

### Caravana: el objeto desde su propio lenguaje

*El joc no pretén ser un reflex de la realitat del moviment. Tot le contrari.*

**Indignats versus Polítics [joc de taula]**

Hasta aquí he hablado del Turista con base en el lenguaje académico, en este capítulo lo haré utilizando, también, el lenguaje lúdico. En las siguientes páginas presentaré el prototipo de un juego (“Caravana”) que apuesta por aludir al Turista desde su propio lenguaje y, a la vez, por ejercerse como espacio de imaginación política; esto es, como arena donde se disputan las fronteras de lo posible y de lo imposible.

Desde hace más de una década, el *Monopoly* ha sido objeto de intervenciones académicas enfocadas en estimular el pensamiento crítico y la imaginación sociológica (Cfr. Coghlan y Huggins, 2004; Danner (s/a); Fisher, 2008; Jessup, 2001; Warren, 2011). En dichas intervenciones, el *Monopoly* ha conservado su mecanismo lúdico y su estructura representativa, y sólo se han alterado algunas de sus reglas para destacar determinados aspectos socio-económicos y culturales (la desigualdad y el racismo, por ejemplo). Caravana es parte de esa tendencia, pero, a diferencia de las anteriores, implica un desplazamiento topológico que transforma el mecanismo lúdico del Turista (eminentemente económico) y sobre-representa a sus referentes. Si pensamos a la estructura representativa de Caravana a

través de una metáfora, la podemos entender como un espejo deformante del Turista Mundial que resalta en exceso algunas de sus características, y que juega con ellas. Caravana no enmienda o mejora al Turista, pone en juego su estructura, sus dinámicas y sus referentes.

Aunque está basada en ciertas formulaciones teóricas vinculadas con lo político (siguiendo fundamentalmente a Rancière y a Laclau), Caravana no es una plataforma conceptual que sirva para pensar al mundo ni una herramienta didáctica que pretenda educar a los jugadores; es un juego que traduce en su propio lenguaje el lenguaje de lo político. Y, en este contexto, traducir significa alterar, simplificar, reducir y mecanizar. En Caravana no reina la lógica política (centrada en las relaciones de equivalencia, según Laclau; o en la presuposición de igualdad, según Rancière), sino la lógica de lo lúdico (centrada en la competencia y el azar; el *ludus* y la *paidia*) cimentada en lo político.

En Caravana, el jugador se enfrenta al orden policial de lo posible (tal y como está instaurado en el Turista) y lo rompe a través de una serie de acciones desplegadas a lo largo del juego. Además de hacer posible lo imposible (apropiarse políticamente del espacio por el que se cruza), el jugador juega a hacer imposible lo que en el Turista es perfectamente posible: la privatización de todo lo público.

En síntesis, Caravana (casa en movimiento, comitiva, desplazamiento colectivo que crece en su camino) desplaza al sujeto económico del Turista y coloca en su lugar a un sujeto político (traducido al lenguaje lúdico) que recorre un camino pre-establecido apropiándose de él a través de ciertas acciones que rompen lo posible y ponen en juego los límites de lo público.

## 5.1 El tablero de Caravana como espejo deformante del Turista Mundial

Caravana es un juego de cooperación-competición cuyo objetivo es bloquear al tablero (su propio tablero, que sobre-representa al del Turista Mundial). Su funcionamiento es muy similar al del Turista, lo que cambia es la naturaleza de su estructura representativa y, sobre todo, de su mecanismo lúdico. En Caravana el jugador no compra el contenido de las casillas (los países en el Turista Mundial o las entidades federativas en el Turista Mexicano), sino que interviene en ellas.

Cada jugador inicia la partida con 20 aliados (todos los aliados que no se reparten pertenecen al tablero y se colocan sobre él, al centro) y un identificador del mismo color. A lo largo del juego, los participantes deben cooperar o competir entre sí para bloquear las casillas y las acciones del tablero y, con eso, obtener aliados. Las casillas se bloquean a través de tres intervenciones: clausuras simbólicas, boicots y sabotajes; las acciones, a su vez, se contrarrestan con acciones políticas indicadas en las tarjetas (al igual que en el Turista, las tarjetas representan correos electrónicos o E-mails y mensajes de celular o SMS<sup>56</sup>).

En tanto espejo deformante, el tablero de Caravana juega con la estructura representativa del Turista, la cual está compuesta, como vimos en el tercer capítulo, por una serie de sinécdoques (frontera, patrimonio cultural, banco y movilidad) a través de las cuales se llenan ciertos “todos” o significantes vacíos (Estado, nación, economía y turismo). De este modo, el tablero de Caravana está compuesto por muchas de las casillas del Turista Mundial, sólo que aquí están sobre o sub-representadas y tienen otra función.

---

<sup>56</sup> Debido a que Caravana es un desplazamiento del Turista que mantiene, en la medida de lo posible, los mismos elementos representativos, las tarjetas no reemplazan los mecanismos de comunicación unidireccionales (EMAIL y SMS) por mecanismos multidireccionales (que sólo son representados en la casilla de Red Social).



Como muestra la figura 9, las casillas de Caravana no representan a países, sino a hoteles que se encuentran en ellos (hotel en México, hotel en Francia, hotel en Egipto). En este sentido, Caravana empieza donde, idealmente, al Turista Mundial le gustaría terminar: con el tablero totalmente comprado y ocupado por hoteles, uno en cada país.

**Figura 9. Tablero de Caravana**

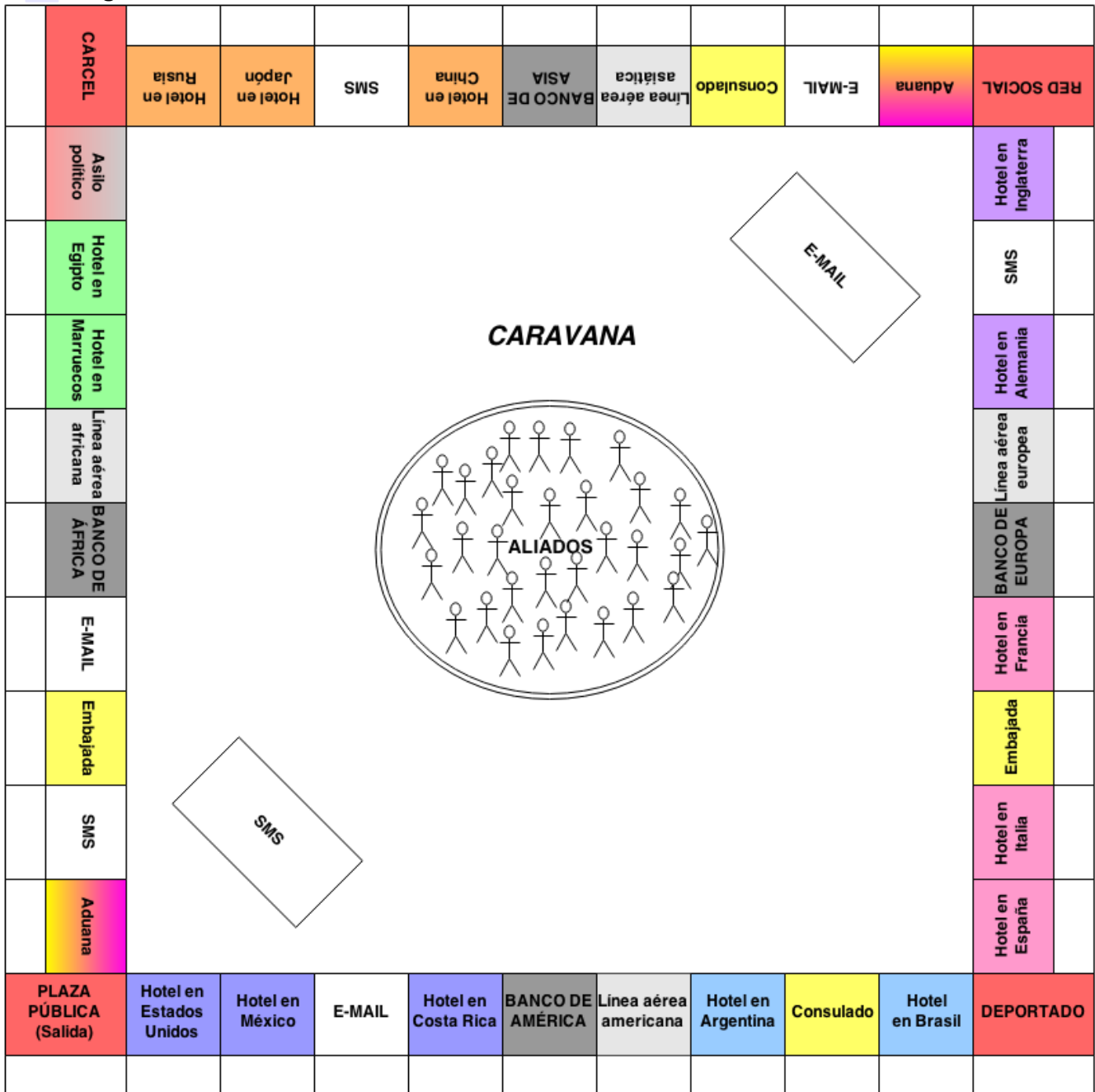


Figura 9. Composición del tablero de Caravana con base en la sobre y sub-representación de las estructuras sinecdóquicas del Turista Mundial.

A diferencia del Turista Mundial, que incluye entre 24 y 32 países, en Caravana sólo están representados 15 (5 de América, 5 de Europa, 3 de Asia y 2 de África). Esta selección está basada en su frecuencia de aparición: son los únicos que están presentes en todas las versiones de la muestra (Cfr. Figura 7.3).

Esa doble sub-representación (el escaso número de países y su reducción al hotel) se debe a que en el mecanismo lúdico del Turista la nación es mucho menos importante que la propiedad, el banco y las fronteras soberanas. El banco, que en el Turista tiene un papel abstracto que da sentido a todo el juego y que no se materializa en el tablero, ocupa las cuatro casillas centrales de Caravana. Las fronteras, por su parte, están sobre-representadas por la repetición de tres casillas: Consulado, Embajada y Aduana.

En el Turista, la Aduana es una casilla de cobro que obliga al jugador a pagarle cierta cantidad de dinero al banco, mientras que el Consulado y la Embajada son propiedades que es posible comprar (aunque en ellas no puedan construirse restaurantes y hoteles, como en los países). En Caravana, por el contrario, el Consulado, la Embajada y la Aduana tienen distintas funciones lúdicas y mayor peso representativo que cualquiera de los continentes (el doble que Asia y el triple que África).

Además de las casillas de Consulado, Embajada y Aduana, las fronteras se manifiestan en Caravana a través de los espacios de Deportado y Cárcel. En el Turista, la casilla de Deportado obliga a trasladarse a la Cárcel (o en algunas versiones a Groenlandia) y decidir entre pagarle cierta cantidad de dinero al banco o perder tres turnos. En Caravana ambas casillas cumplen una función totalmente opuesta: cuando el jugador cae en ellas recibe 10 aliados.

A nivel representativo, las líneas aéreas se mantienen exactamente igual que en el Turista (con cuatro casillas, una por lado), pero, a nivel lúdico, su función cambia de manera

radical. Como veremos más adelante, esas casillas (al igual que las de los bancos, los hoteles en los países, las embajadas, los consulados y las aduanas) pueden ser intervenidas políticamente por los jugadores.

Además del banco, hay tres casillas de Caravana que no aparecen en ninguna versión del Turista: Plaza Pública, Red Social y Asilo Político. La Plaza Pública potencia una función básica para el Turista: la salida y el reinicio del circuito. En el Turista, cada que un jugador pasa por la casilla de salida (que suele ser México) recibe cierta cantidad de dinero; en Caravana, esa función se desplaza hacia los aliados y aumenta su importancia: cada que un jugador pasa por la Plaza Pública recibe, mínimo, 5 aliados (la cantidad aumenta con relación al número de acciones políticas que el jugador tenga al momento de su cruce). La casilla de Red Social, por su parte, cubre una función similar a la anterior: cuando un jugador cae ahí (es necesario que los dados lo lleven exactamente a ella) duplica el número de aliados que tenga en cada una de las casillas que ha intervenido. El Asilo Político, por último, nos remite a una función lúdica que apareció en la versión del *Landlord's Game* de 1904: la casilla de resguardo, la cual impedía que los jugadores quedaran en bancarrota. Como vimos en el capítulo anterior, esa función desapareció ante la radicalización del espacio metafórico de la propiedad que cristalizó en el *Monopoly*. Ahora, en Caravana, esa función regresa bajo la etiqueta del asilo: cuando un jugador se queda sin aliados (porque los ha perdido ante el tablero o ante los otros jugadores), puede ir a esa casilla en espera de recibir ayuda de algún otro jugador o de un tiro de dados que le permita pasar por la Plaza Pública y empezar de nuevo.

## **5.2 Del hacer económico al hacer político: las funciones lúdico-comunicativas**

De manera similar a lo que realicé en el análisis de la estructura tropológica del Turista (Cfr.

Figura 6) y en el análisis de su diacronía (Cfr. Figura 8), es posible despojar al tablero de Caravana de sus referentes concretos (países, bancos, líneas aéreas, etc.) para observar sus funciones lúdico-comunicativas y la relación de posiciones entre sus casillas.

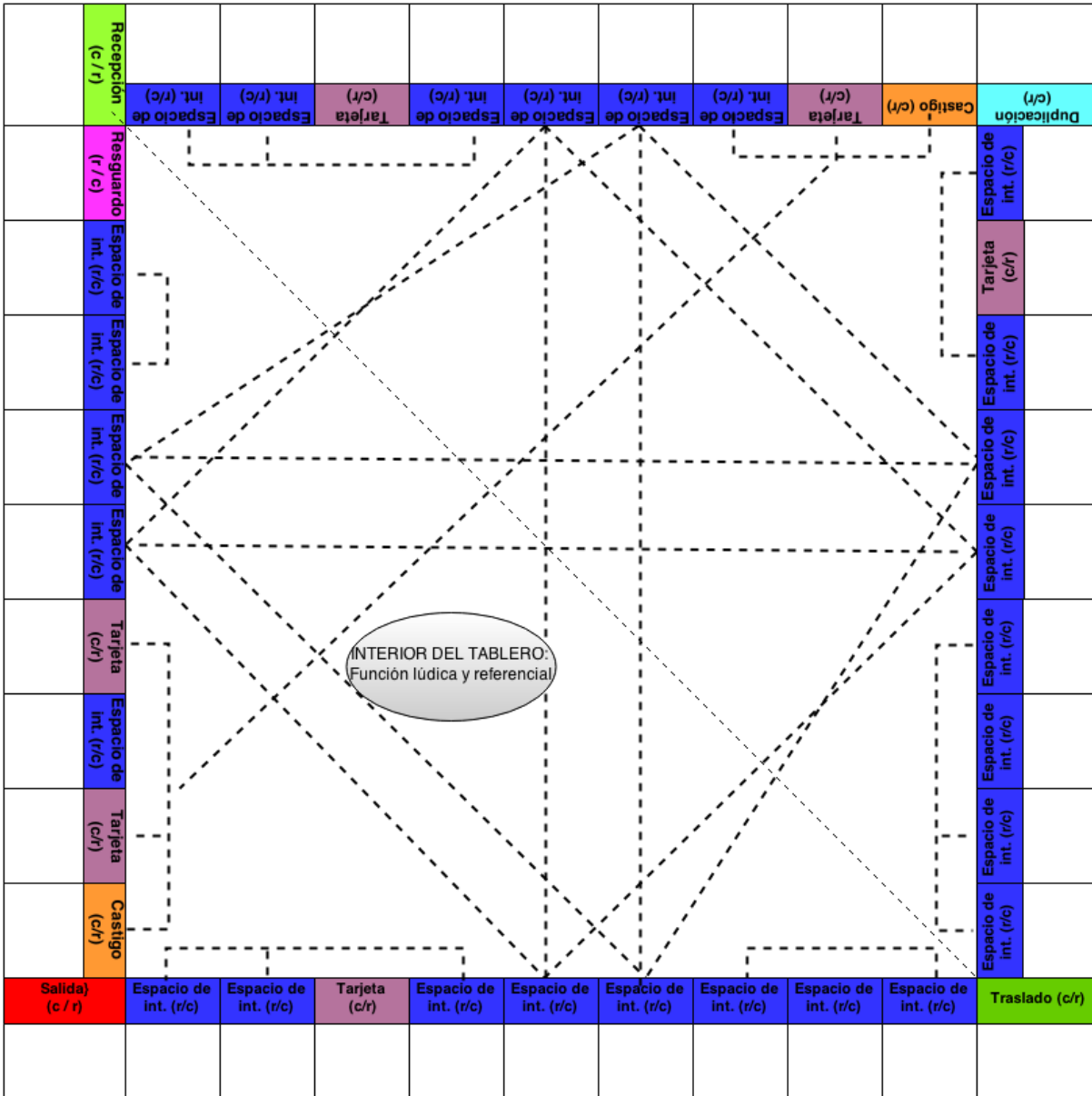
Para el Turista, la función lúdica predominante es la de propiedad y con base en ella se desarrolla todo el espacio metafórico propietario/no-propietario. La figura 10 muestra que en Caravana, en cambio, la función más importante es la del espacio de intervención (en color azul) y con base en ella se despliega el sujeto político como metáfora fundacional del juego.

De las 40 casillas que componen a Caravana, 27 corresponden a la función de espacio de intervención. En términos referenciales, ese espacio es llenado por los hoteles en los países, los bancos, las líneas aéreas y con algunas de las entidades estatales vinculadas con las fronteras soberanas (Consulado y Embajada). Cuando un jugador cae en cualquiera de esas casillas, tiene dos opciones: darle 3 aliados al tablero (regresándolos al centro) o intervenir la casilla a través de dos acciones políticas: clausura simbólica o boicot. Ambas acciones se realizan colocando aliados sobre la casilla y tienen un orden jerárquico. Es decir, primero deben colocarse las clausuras simbólicas y, a partir del siguiente turno, empezar el boicot<sup>57</sup> (para realizar la clausura, el jugador debe colocar 5 de sus aliados en la casilla correspondiente; para el boicot, 5 más). Las clausuras y los boicots aumentan o pierden fuerza con relación a las otras funciones mostradas en la figura 10.

---

<sup>57</sup> Como puede notarse, estas acciones siguen la misma lógica que la función de mejoramiento de las propiedades que viene desde el *Landlord's Game*, sólo que en lugar de construir en las propiedades se trata de intervenir en ellas.

Figura 10. Funciones lúdicas y comunicativas en el tablero de Caravana



**FUNCIONES LÚDICAS DE LAS CASILLAS:**

- SALIDA: casilla que da inicio al juego y, cada vuelta, otorga al jugador cierta cantidad de aliados (según el número de intervenciones que éste haya realizado)
- ESPACIO DE INTERVENCIÓN: casilla en la que el jugador debe intervenir a través de determinadas acciones políticas
- TARJETA: obliga al jugador a tomar una tarjeta que puede tener tres funciones: acción del tablero, acción política o desplazamiento
- CASTIGO: obliga al jugador a permanecer ahí por tres turnos y entregar a 10 de sus aliados
- DUPLICACIÓN: casilla que duplica el número de aliados que el jugador tiene en cada una de sus intervenciones
- RECEPCIÓN: casilla a la que debe dirigirse el jugador al caer en la de TRASLADO (el jugador recibe 10 aliados)
- TRASLADO: casilla que conduce directamente a la de RECEPCIÓN (el jugador recibe 10 aliados)
- RESGUARDO: casilla a la que puede trasladarse el jugador en caso de quedarse sin aliados

**FUNCIONES COMUNICATIVAS (PREDOMINANTES) DE LAS CASILLAS**

r = función referencial  
c = función conativa

-----  
Líneas punteadas:  
Contigüidad (combinación) lúdica (además de referencial)

Figura 10. Funciones lúdicas y comunicativas de las casillas de Caravana.

Las casillas de salida y de duplicación (llenadas por Plaza Pública y Red Social, respectivamente) cubren una función muy importante: incrementar el número de aliados vinculados con las acciones políticas. Cada que el jugador pasa por la casilla de salida recibe 5 aliados (sin importar que tenga o no espacios del tablero intervenidos). Adicionalmente, obtiene aliados por todos los espacios intervenidos que tenga (2 por clausura, 4 por boicot) y si ha conseguido apropiarse de un bloque completo de ellos, consigue el doble<sup>58</sup>. A su vez, si el jugador cae en la casilla de duplicación (Red Social) recibe 5 aliados por cada clausura que tenga y 10 por cada boicot. Por su parte, las casillas de traslado y recepción (Deportado y Cárcel) otorgan también 10 aliados a los que caen en ellas.

Las casillas de castigo (que son llenadas por la Aduana) tienen una función opuesta a las anteriores: quitarle aliados a los jugadores<sup>59</sup>. Cada que un jugador cae en esas casillas, debe permanecer ahí por tres turnos y darle 10 aliados al tablero. El primer jugador (o jugadores, en el caso de que decidan hacer alianza) que consiga hacerse de 6 de los 10 bloques de espacios de intervención (incluyendo los espacios fronterizos), tendrá la opción de ejercer una tercera acción política sobre estas dos casillas: el sabotaje. A través del sabotaje, se inhabilita el funcionamiento de las casillas de Aduana y se convierten en espacios de paso libre para todos los jugadores.

Cuando un jugador cae en una casilla intervenida por otro, tiene dos opciones: apoyar la acción política (dándole al jugador correspondiente 3 de sus aliados, en el caso de la clausura; 6, en el caso del boicot) o bien disputarla. Para disputarla, el jugador debe colocar sus aliados en la casilla intervenida (5 en clausura, 10 en boicot) y tirar un dado al mismo

---

<sup>58</sup> En caso de tener las dos casillas de Embajada y las dos de Consulado, el jugador recibe el triple de aliados. En cuanto a los bancos, el jugador recibe el doble de aliados por dos espacios, el triple por tres y el cuádruple por cuatro.

<sup>59</sup> Para efectos del mecanismo lúdico, es importante que el tablero cuente con, al menos, un par de casillas que le quiten aliados a los jugadores. De lo contrario, su acción se reduciría a las tarjetas.

tiempo que el jugador correspondiente. El que saque el número más alto gana la disputa (en caso de empate gana el que defiende). Si el jugador que defendía su intervención saca el número más alto, mantiene la casilla y recibe los aliados del que se la disputó; si gana el otro, libera a la casilla de la intervención y se queda con los aliados del jugador que defendía.

Las casillas de tarjeta, por su parte, tienen una función muy similar a las del Turista: cuando el jugador cae en alguna de ellas debe tomar una tarjeta y seguir lo que ahí se le indique. Incluso, a nivel referencial, son llenadas por los mismos referentes (E-MAIL y SMS), lo que cambia es su contenido<sup>60</sup>. En Caravana, las tarjetas pueden tener tres modalidades: desplazamiento, acción del tablero o acción política. El desplazamiento indica que el jugador debe trasladarse de una casilla a otra y asumir las consecuencias que ello le acarree: “avance hasta el hotel más cercano”. La acción del tablero está dirigida a quitarle aliados al jugador con base en temas vinculados con su estructura representativa (bancarrota, embargo, deportación, etc): “Por no traer documentos, detienen a 10 de tus aliados. Colócalos al centro del tablero”. La tercera función, la de la acción política, es la más importante para el juego, ya que se nutrirá de casos concretos (a manera de memoria histórica de los modos de hacer) y de casos ficticios (que el jugador podrá inventar y registrar en las tarjetas) a través de los cuales se obtienen aliados: “Por mal uso de fondos, tú y un grupo de clientes del Banco de Asia deciden declararlo formalmente clausurado, cerrar todas sus cuentas e inhabilitar sus embargos. Recibe 20 aliados”. Tanto para el caso de las acciones del tablero como para las acciones políticas, el juego incluirá tarjetas en blanco que los jugadores podrán llenar. En términos ideales, Caravana debería ir creciendo conforme los jugadores registren en esas tarjetas sus propios referentes y modos imaginados de hacer.

---

<sup>60</sup> A través de las tarjetas actuarán las instituciones supranacionales que no tienen cabida en el tablero.

### 5.3 Entre cooperar y competir: el campo de acción posible de Caravana

El campo de acción posible que establece Caravana es más amplio que el del Turista, aunque su espacio metafórico es más reducido. Todas las acciones que el jugador puede realizar en el Turista están basadas en transitar de la posición metafórica del no-propietario a la del propietario absoluto (aquél que es capaz de regresar a los demás a la condición inicial de no propietarios, Cfr. Figura 4), mientras que en Caravana las acciones están centradas en las intervenciones que el sujeto político (entendido como el sujeto capaz de romper el orden de lo posible y de lo imposible; un sujeto que no está pre-constituido, sino que se hace a sí mismo en el momento de la acción) puede realizar sobre el tablero.

Figura 11. Campo de acción posible según el espacio metafórico de Caravana

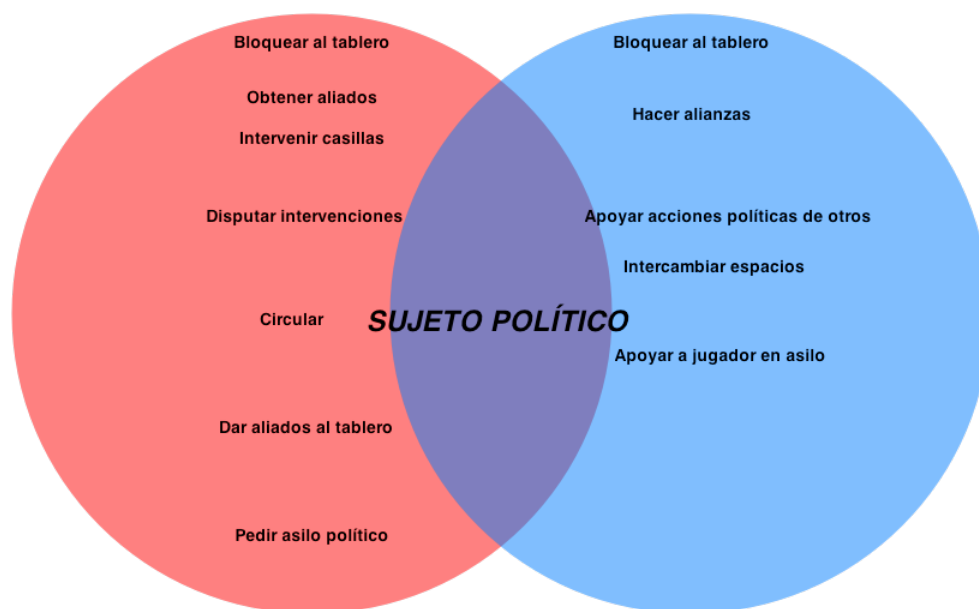


Figura 11. Distribución de las acciones que puede realizar el jugador en Caravana. En el círculo rojo se muestran las acciones individuales; en el azul, las que implican cooperación. Entre más arriba esté localizada la acción, más positiva resulta para el jugador.



Caravana genera la oportunidad de cooperar además de competir; no hay aquí dos posiciones metafóricas entre las cuales se deba transitar, sino dos espacios de acción: el individual y el cooperativo. Ambos espacios se traslapan según las decisiones que los jugadores van tomando durante el transcurso del juego.

La partida puede ser ganada por el tablero o por uno de los jugadores (o varios, si deciden hacer una alianza). El tablero gana si dos o más jugadores permanecen por tres turnos en la casilla de Asilo Político, pero si el tablero se queda sin aliados, gana el jugador que haya conseguido más de ellos durante la partida. Así, antes que contra los otros, el jugador compite contra el tablero.

Como muestra la figura 11, la mejor acción individual que el jugador puede realizar es obtener aliados a través de sus intervenciones políticas sobre el tablero, y la peor (cuando no tiene suficientes aliados para seguir circulando) es pedir asilo en la casilla de resguardo (el jugador nunca se ve obligado a salir del juego).

A través de la cooperación, por su parte, el jugador puede generar alianzas que no sólo estén encaminadas a competir con otros jugadores, sino a bloquear la acción del tablero en los espacios de intervención y en las casillas de Aduana (haciendo de ellas espacios de tránsito libre en los que ningún jugador pierde aliados). Evidentemente, apoyar a alguien que está en el Asilo Político es la acción cooperativa menos conveniente para el jugador, pero si no lo apoya corre el riesgo de entregarle la partida al tablero. Intercambiar espacios de intervención, por su parte, es una actividad conveniente para ambos jugadores: al igual que pasa con las propiedades en el Turista, si un jugador necesita un espacio para juntar el bloque puede intercambiarlo por otro que alguien más necesite.

La acción más tensa entre la competencia y la cooperación es la disputa por las intervenciones del otro. El jugador puede decidir pelear la casilla tomada por otro para

romperle el bloque (y disminuir el número de aliados que consigue por vuelta) o bien simplemente sumar aliados a dicha acción. Sin duda, más que en la cooperación, esta última decisión puede estar basada en la idea de que se arriesga más peleando la intervención del otro que apoyándola.

Más allá de las decisiones individuales, es en medio de esa tensión entre la competencia y la cooperación (mediada por el azar) como el jugador quiebra la cristalización metafórica que sitúa al Estado como la fuente única de acción política y se relaciona (haciendo) con los modos de hacer política cotidiana. Caravana se manifiesta, así, no como una construcción utópica en la que la cooperación sería la fuente de toda convivencia, sino como *un* lugar (reducido a la lógica lúdica) desde donde se puede hablar de lo posible.

## CAPÍTULO VI

### De Turista a Caravana: conclusiones, operaciones y aperturas

#### 6.1 De Turista a Caravana: conclusiones empíricas

Escribir es lidiar con las dudas. A través del trabajo sobre el detalle, la escritura es capaz de fluir y generar efectos de certeza. Estos efectos no son falsos, no proceden del engaño, simplemente producen una imagen de completitud donde sólo existe lo incompleto.

Cuando la escritura se ejerce para dar cuenta de un proceso de investigación social, esos efectos se potencian. En la investigación se juega el doble juego de la certeza: el que sustenta el proceso de creación de conocimiento y el que lo traduce (y vuelve a hacer) en forma de texto. El juego, hay que insistir en eso, nada tiene de falso, y sí mucho de artificio y separación, de reglamentación y libertad, de incertidumbre y objetivación.

El conocimiento sólo juega a estar seguro de sí para poder *ser*. Si se embelese con sus propios efectos de certeza, corre el riesgo de acercarse demasiado a lo instrumental. La certeza es sólo un atajo productivo.

Muchas dudas (sobre el juego, el poder, la imaginación, las dinámicas del presente en tanto pasado y futuro) se transformaron en una pregunta que guió todas las operaciones de esta investigación: ¿Qué relación tiene el juego de mesa Turista con la imaginación política moderna?

El proceso de transformación de las dudas a la pregunta no fue, por supuesto, lineal ni inmediato ni plenamente consciente e individual. Hoy, para acceder a lo que realmente pensaba en un inicio (no a lo que ahora creo que antes pensaba, con los efectos de certeza que me acompañan, sino a lo que dejé escrito), debo buscar en mis archivos de la tesis. Me sorprende comprobar, por ejemplo, lo ingenua y carente de densidad teórica que era la primerísima versión de la pregunta. Sólo fue a través de la inmersión en los textos, del ejercicio de la reflexión como eje cotidiano, del trabajo colectivo en los seminarios de tesis de la maestría, de mis sesiones de asesoría y de los comentarios que recibí en los coloquios, que pude llegar a una pregunta corta y sólida. La frontera entre el trabajo individual y la ayuda de los otros (vivos o muertos, en palabra hablada o escrita) es tan débil, que a la larga uno ya no sabe con exactitud de dónde surgió lo que piensa.

La perspectiva relacional fue, sin duda, la clave analítica más importante de esa pregunta de investigación. A través de ella, pude tomar por separado los dos elementos de la pregunta (el objeto empírico y el concepto teórico) y, posteriormente, analizar sus vínculos sincrónicos y diacrónicos. Esto evitó que reprodujera la idea (como en cierta forma lo estaba haciendo en mis primeras formulaciones) de que el juego es un simple reflejo de su época y que, por consecuencia, el Turista es un retrato del capitalismo y de la modernidad. Si bien, en cierto momento, me desmarqué conceptualmente de esa idea reproductivista del juego, mi pregunta no tenía aún la clave analítica que me permitiera romperla del todo. Sólo fue hasta que formulé la perspectiva relacional cuando encontré esa clave. Ya no se trataba de estudiar al Turista como una “parte de”, sino “en relación con”.

La pregunta relacional, entonces, me obligó a buscar elementos teóricos y metodológicos que realmente me permitieran responderla en toda su complejidad. La primera pista la encontré, curiosamente, en el texto que me sirvió de contraste (de frontera externa

constitutiva, diría Laclau) durante toda la investigación: *Jugar es un acto político* (Reboredo, 1983). En ese texto, la autora anuncia (en unos pocos párrafos) una postura metonímica y sinecdóquica del juego que de inmediato abandona para asumir una perspectiva reproductivista que mantiene durante todo el texto. Reboredo enuncia lo tropológico, pero no lo aplica. En ese momento, tal enunciación me pareció sólo una parte más de la posición reproductivista y, por lo tanto, la dejé de lado.

Sólo fue hasta que empecé a trabajar el concepto de imaginación política cuando noté que ésta solía funcionar a través de tropos (más allá de que los autores lo asumieran así o no). Decidí entonces retomar la tropología como un camino posible para contestar la pregunta de investigación. Después de recorrer distintas posiciones teóricas, concluí que los trabajos de Rancière y de Laclau eran los que más me acercaban a ese camino. Sin embargo, a pesar de que ambos autores tienen una perspectiva tropológica de lo político, sus planteamientos no funcionan para las mismas cosas. Laclau asume lo tropológico como parte fundante de lo social (por lo que la imaginación política es una parte constante de la estructuración social, más allá de lo sedimentada o naturalizada que esté en cierto momento histórico) y proporciona los recursos metodológicos para su estudio en cualquier sistema significativo, mientras que para Rancière lo tropológico ocurre sólo como ruptura del orden sedimentado (por lo que la imaginación política se convierte en un acontecimiento). Con estas nociones teóricas en la mano, pude dedicarme a desarrollar la estrategia metodológica que me permitió analizar al Turista desde una perspectiva político-tropológica (basándome en el trabajo de Laclau) y proponer el prototipo de un juego enfocado en el desplazamiento de sus estructuras (con base en Rancière).

En el despliegue de dicha estrategia metodológica, decidí que para mantener la coherencia con la perspectiva relacional de la pregunta debía evitar el movimiento más

evidente y, hasta cierto punto, más cómodo: definir a la imaginación política moderna y, con base en esa definición, explicar su relación con el Turista. En su lugar, me planteé caracterizar temáticamente a dicha imaginación y utilizar esa caracterización sólo como una guía que, junto con los elementos propios del juego, me servirían para el análisis político-tropológico. De este modo, del análisis sincrónico del juego debían salir los elementos socio-históricos que, en sus propias formas y dinámicas, lo vinculaban con las características principales de la imaginación política moderna.

Con base en el ejercicio de la estrategia metodológica, me fue posible concluir que el Turista está estructurado en torno a dos niveles, analíticamente distinguibles, que se superponen y que son la base de sus relaciones sincrónicas y diacrónicas con la imaginación política moderna. Estos niveles son: su mecanismo lúdico (el modo de hacer) y su estructura representativa (sus temáticas).

El mecanismo lúdico del Turista está compuesto por un espacio metafórico que tiene dos posiciones opuestas en constante tensión: propietario y no-propietario. Todas las acciones que el jugador puede realizar dentro del juego están estructuradas en torno a esas dos posiciones. El objetivo del juego es, precisamente, volver absoluta (a través de la acumulación) la posición de propietario (de un solo propietario) regresando a todos los demás jugadores a la condición de no-propietarios en que iniciaron el juego. La trayectoria de cada jugador dentro del espacio-tiempo del juego (que no es igual al espacio-tiempo histórico que se representa en el juego ni al espacio-tiempo en que se juega el juego) depende completamente de la posición que ocupe en el espacio metafórico. En términos diacrónicos, ese mecanismo lúdico es parte de una tendencia en los juegos de mesa simulados (característicos de la modernidad) enfocados en aproximar simbólicamente al jugador a la acumulación y el enriquecimiento y, particularmente, tiene su origen en un juego patentado

en 1904 por Lizzie J. Magie: el *Landlord's Game*. Como vimos en el capítulo IV, el espacio metafórico de la propiedad se fue radicalizando durante casi tres décadas (en lo que, al parecer, fue un acto de creación colectiva, anónima y subrepticia que dejó su huella sobre las patentes a las que nosotros ahora tenemos acceso) hasta llegar a la forma cristalizada que caracteriza al *Monopoly* y al Turista (que, en este aspecto, son prácticamente iguales).

La dimensión representativa del Turista, por su parte, está compuesta por una serie de estructuras sincedóquicas a través de las cuales se juegan ciertas partes del Estado, de la nación, de la economía y del turismo. De esta forma, las fronteras soberanas, el patrimonio cultural, el banco y la movilidad son las partes que en el Turista llenan el espacio vacío de un “todo” temático. Esas cuatro estructuras sinecdóquicas se despliegan, a su vez, en torno a una más, vinculada con tres tipos de sujeto (que se traslapan durante todo el juego): sujeto jugador, sujeto político y sujeto económico. Este último, que es sin duda el preponderante (los otros dos suelen convertirse en él), es el que conecta lo sinecdóquico con el espacio metafórico de la propiedad. Con base en su dimensión sinecdóquica, el Turista representa a un todo (el mundo) que puede recorrerse y comprarse a través de sus unidades (las naciones separadas por fronteras soberanas). En términos diacrónicos, esa estructura representativa forma parte de una larga tradición de juegos de mesa (iniciada alrededor de la segunda mitad del siglo XVIII) que tienen como tema central al viaje. Más que un epifenómeno, este tipo de juego de mesa se desplegó como uno de los recursos tropológicos de los que se ha alimentado la imaginación turística. Su razón de ser radica en lo metonímico: si el juego de mesa (práctica y objeto cultural a la vez) tiene sentido es porque forma parte de una cadena equivalencial de recursos que aluden a la experiencia del viaje.

En otras palabras, ante la pregunta ¿a qué se juega en el Turista? (pregunta que me planteé como recurso metodológico) es posible responder que, desde la perspectiva del

mecanismo lúdico, se juega a pasar de la posición metafórica del no-propietario a la del propietario absoluto, mientras que desde la perspectiva de la estructura representativa, se juega a lo universal con lo particular: a viajar y comprar el mundo (en el caso del Turista Mundial) o el país (en el caso del Turista Mexicano), con los elementos sinecdóquicos que aluden a las fronteras, al patrimonio cultural y a la movilidad. Ambos niveles están íntimamente relacionados y de sus desplazamientos depende el sentido del juego; ambos aproximan simbólicamente una realidad espacio-temporal inagotable e inabarcable (el mundo y el país) y la conectan con dos experiencias igualmente inagotables e inabarcables: el *ser* propietario y el *ser* viajero.

Pero eso no es todo. Si bien es cierto que el sentido del Turista depende de ambos niveles estructurales, es necesario entender que, a la par, su fusión produce un desfase o contradicción lúdica fundamental. Visto desde su dimensión sincrónica, el Turista (en cualquiera de sus ediciones) tiene un desfase entre su estructura representativa (cuyo objetivo es viajar) y su mecanismo lúdico (cuyo objetivo es acumular propiedades y dinero para quebrar a los oponentes). Desde una perspectiva diacrónica, el Turista es una contradicción lúdica generada en el punto de fusión de dos procesos socioculturales: la producción del juego de mesa como recurso tropológico de imaginación turística y el despliegue del mecanismo lúdico enfocado en la acumulación y la quiebra del otro.

Los juegos de mesa con temática de viaje suelen tener un mecanismo lúdico basado en la llegada a un punto específico: se viaja, sobre todo, para regresar a casa. En ellos, la estructura representativa (el viaje) y el mecanismo lúdico (arribar al destino) se compenetran. El Turista, en cambio, utiliza una estructura (basada plenamente en el espacio metafórico de la propiedad) que se enfoca en circular para acumular: en él no hay un punto de llegada o meta, sino un circuito continuo; y en ese circuito continuo el viaje no tiene lugar. El viaje se



manifiesta, en síntesis, como tema del Turista, pero no forma parte de su objetivo lúdico ni de su campo de acción posible ni de la relación de posiciones que conforman su tablero. Así, en lugar de desplegarse en torno a la metáfora del viajero, el jugador del Turista desarrolla su trayectoria alrededor del espacio metafórico de la propiedad.

A pesar de que está compuesto por ambos niveles estructurales en desfase, el corazón del Turista está en el mecanismo lúdico; mientras se mantenga el núcleo del espacio metafórico de la propiedad, los cambios en la estructura representativa no alteran la naturaleza del juego. Es por eso que es tan parecido al *Monopoly*, siendo a la vez distinto. El mecanismo lúdico de ambos juegos es el mismo (proceden de la misma matriz), pero su estructura representativa no. En el *Monopoly*, se juegan espacios urbanos que son comprados, vendidos y alquilados (en concordancia con el mecanismo lúdico centrado en la acumulación y la bancarrota), mientras que en el Turista se representan estados o países que deben ser viajados (en desfase con dicho mecanismo). El desfase lúdico es una característica del Turista que no necesariamente pertenece a todos los juegos de mesa simulados.

Ahora bien, esa flexibilidad del espacio metafórico de la propiedad (que, desde el inicio, tuvo la capacidad de vaciarse de contenidos referenciales concretos sin perder su potencial lúdico), es el que explica por qué se pueden encontrar tantas variantes temáticas de él. Como ocurre con una gran frecuencia, cualquier película o libro o serie de televisión puede convertirse fácilmente en una nueva edición del *Monopoly*, sin que se altere en lo más mínimo su mecanismo lúdico.

Es importante aclarar, también, que dicho desfase se da a nivel lúdico, no histórico. Es decir, se trata de una contradicción lúdica generada por la mezcla de dos tradiciones en un sólo juego, lo cual, evidentemente, tiene efectos en la estructura representativa del mismo.

Pero eso no significa que esas dos tradiciones (la imaginación turística y la propiedad) sean opuestas. Al contrario, ambas forman parte del despliegue de la imaginación política moderna, de sus fuerzas de seducción, de su producción afectiva. El Turista, en este sentido, es capaz de producir goce y afectos no por las cualidades propias de su estructura interna, sino por las formas en que ésta representa a la imaginación política moderna, porque le propone al jugador un espacio metafórico en el que puede no sólo estar *como si* fuera propietario, sino que lo convierte (dentro de los varios niveles espacio-temporales del juego) *en* propietario.

El Turista es, en este sentido, una representación catacrética de otra representación catacrética; alude tropológicamente a la imaginación política moderna que alude tropológicamente al espacio vacío del mundo en tanto unidad ordenada y jerarquizada.

Con esa doble representación catacrética es con la que juega el prototipo de Caravana presentado en el capítulo V. Más que una simple oposición, ese prototipo busca sobre-exponer la estructura representativa del Turista y desplazar hacia lo político un mecanismo lúdico que es esencialmente económico. Como mencioné anteriormente, la creación de Caravana significó para esta tesis no sólo la producción de una propuesta de juego y un lugar desde donde hablar de lo político, sino también un recurso insospechado para analizar al objeto y para hablar de él.

## **6.2 De Turista a Caravana: operaciones cognitivas**

¿Cómo fue que el Turista se convirtió en Caravana?, ¿cuáles fueron las operaciones cognitivas que sustentaron ese desplazamiento? Partiendo del supuesto de que el ejercicio de la memoria situada no implica aprehender lo cognitivo en toda su complejidad, intentaré trazar los elementos clave que me guiaron en el análisis del Turista y en la producción del

prototipo de Caravana. El primer elemento está en la formulación misma del problema de investigación. Desde las primeras construcciones conceptuales, tuve en mente que de los resultados de mi análisis debían salir las bases para generar el prototipo del nuevo juego. Al inicio, lo que buscaba era analizar sólo al Turista Mexicano y generar un “Anti-turista” que relativizara sus referentes, pero en esa fase no había encontrado aún el sustento teórico-metodológico necesario para realizar dichas operaciones, y mi idea del prototipo era todavía muy oposicional.

Fue hasta mi encuentro con la perspectiva político-retórica de Laclau y de Rancière cuando estuve en condiciones de establecer las pautas necesarias para analizar la dimensión tropológica tanto del Turista Mexicano como del Turista Mundial (en sus diferentes versiones) y diseñar lo que en ese entonces llamé “Turista Político”, un oxímoron que combinaba el viaje por placer a través de un camino pre-establecido y la irrupción práctica del orden policial para generar un nuevo sentido: el sujeto político que recorre un camino pre-establecido apropiándose de él a través de ciertas acciones que rompen lo posible.

Fue también en las mismas entrañas de lo tropológico donde encontré la conexión entre ambas operaciones: de lo que se trataba era de realizar un desplazamiento metonímico desde la estructura económica del Turista hacia la estructura política del nuevo juego. En este sentido, los mismos instrumentos con los que analicé las estructuras sinécdoquicas, el campo de acción posible, la funciones lúdico-comunicativas y la composición geopolítica del Turista (Cfr. Figuras 3-8), fueron la base para generar el mecanismo lúdico y la estructura representativa del Turista Político (Cfr. Figuras 9-11). Al final, por consejo de mi directora de tesis, decidí buscarle otro nombre al juego, uno que quebrara el énfasis en lo turístico. Nació así “Caravana”, casa en movimiento, desplazamiento colectivo que crece en su andar y se abre camino entre lo desértico y lo sobrepoblado; lo de nadie, lo de algunos y lo de todos.

La única gran constante en esas operaciones cognitivas fue que el prototipo del nuevo juego se mantuvo siempre como el punto de llegada, el horizonte de la investigación. El prototipo como horizonte produjo, sobre todo, que me enfocara en la estructura general del juego, y en su evolución a través del tiempo, más que en las particularidades de cada edición o en sus posibles usos. Conforme avanzaba en la investigación, noté que estaba reproduciendo una especie de culpa teórica, algo así como un remordimiento académico por estar “cayendo” en el estructuralismo. Esta culpa heredada (que no sólo aqueja a mi generación) se debe, me parece, al momento por el que pasan las ciencias sociales; en específico, a que la “superación” de la hegemonía estructuralista no ha sido superada del todo. Hoy que es tan común escuchar hablar de la centralidad del sujeto, parece sospechoso, por decir lo menos, enfocarse *de nuevo* en las estructuras y sólo en las estructuras. Durante un tiempo sentí, entonces, esa especie de prurito estructuralista, aunque sabía que era la mejor forma de pasar del análisis del juego a la producción del prototipo. Después entendí (y es una de las enseñanzas teórico-metodológicas que me dejó esta tesis) que hablar de la estructura es otra forma de hablar del sujeto y de la agencia, ya que ésta, a fin de cuentas, no es más que acción humana sedimentada. El asunto está en saber leer la sedimentación como acción.

Durante un tiempo estuve sondeando qué herramientas podía utilizar para estudiar las estructuras del Turista. Después de un rodeo por la semiótica y la teoría literaria, concluí que en la neo-retórica y en el estudio de los tropos podía estar mi respuesta. Así que mi primera lectura del Turista fue de orden sinecdóquico. Esa lectura me confirmó que en los tropos estaba la clave analítica para interpretar al Turista y que necesitaba un mayor corpus teórico-metodológico que me permitiera analizar lo tropológico y vincularlo con lo político. Esta búsqueda fue aún más larga que la primera. Así llegué a Rancière y a Laclau. Aunque ambos

hacen una lectura topológica de lo político, fue Laclau el que me permitió conectarlo con técnicas de análisis específicas (por la naturaleza de su trabajo y su énfasis en la construcción de sistemas significativos). Una vez sintetizado todo lo que me servía de Laclau, regresé al análisis estructural del Turista. Esto me permitió afinar mi primera aproximación sinecdótica y relacionarla con lo que llamé el espacio metafórico de la propiedad. Pero la llegada a la conceptualización de dicho espacio no fue directa, primero tuve que dar una vuelta alrededor de algo que en un principio no tenía planeado hacer: observar, registrar y analizar partidas de Turista.

En cierto momento, mi directora de tesis (y posteriormente mi co-tutor externo) me sugirieron poner en juego al juego como una forma de cuestionar metodológicamente los límites y alcances de mi interpretación estructural. Con esa intención organicé, grabé y analicé varias partidas piloto. La observación de las formas de jugar el juego, de la mano del registro de los verbos que cruzaban su lógica y estructura (acumular, comprar, vender, fincar, hipotecar, etc.), me permitió identificar que todas las acciones estaban involucradas con dos posiciones a las que los jugadores, necesariamente, se debían adscribir durante todo el juego: el que es propietario y el que no es propietario. En sus desplazamientos y tensiones, ambas posiciones generan el espacio metafórico que da sentido al juego.

En las puestas en juego del Turista, identifiqué dos tipos de jugador cuya relación con el espacio metafórico de la propiedad es totalmente opuesta (aunque el campo de acción posible sea, por el contrario, plenamente relacional). El primero es el que podríamos llamar jugador-competitivo, el cual se adhiere a dicho espacio metafórico, intentando llegar lo más rápido posible a la posición de propietario absoluto y potenciando todo el tiempo su posición. Éste es el jugador que no sólo se acopla a las reglas originales del juego, sino que las goza y, en términos de Bourdieu, juega al límite de ellas, sin romperlas. El segundo tipo es el

jugador-cooperativo, que desvía en su uso las reglas del juego: perdona deudas o presta dinero, no busca la bancarrota de sus oponentes, no se arriesga a construir muchas casas u hoteles, apoya la creación de fondos comunes (con dinero que no llega al banco) a los cuales los jugadores tienen acceso vía el azar. Este tipo de jugador promueve y apoya acciones que alargan el juego al dificultar que alguien pueda convertirse en el propietario absoluto. En otras palabras, el jugador-competitivo se apega al espacio metafórico (“Aquí no hay espacio para la piedad”), mientras que el cooperativo atenúa la violencia de dicho espacio a través de prácticas y reglas “de casa” que contradicen el mecanismo lúdico (“Págame sólo la mitad, luego me das el resto”). Entre esos dos polos suelen moverse los jugadores.

En su momento, consideré la posibilidad de generar una tipología de jugadores con base en lo recién descrito, pero decidí que un estudio realmente serio sobre este tema estaba fuera de los límites que me había planteado y, sobre todo, que no formaba parte del núcleo de la respuesta a la pregunta de investigación. La creación de dicha tipología o, mejor aún, de una etnografía enfocada en los modos de jugar y re-hacer el juego, quedan como materias pendientes. Mi intención es que cualquiera pueda continuar con esa investigación tomando como base (y poniendo a prueba) el análisis topológico-estructural que he realizado. Al respecto, sólo estoy en posición de afirmar una cosa: más allá de lo que para cada persona signifique jugar al Turista, más allá de las razones por las que les gusta o no jugarlo, más allá de lo que cada quien ponga en juego a la hora de jugar el juego, todos, necesariamente, deben trazar su propia trayectoria con relación a la posición de propietario absoluto y no propietario que el campo de acción posible del Turista establece. Los jugadores pueden, incluso, pasar por alto la estructura representativa y no interesarse por lo que están jugando a nivel temático, pero no pueden desentenderse de ese mecanismo lúdico. Si

quieren jugar el juego, si quieren jugar ese juego, deben relacionarse con el espacio metafórico y la relación de posiciones que éste les propone. En palabras de Caillois: “Nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. Es preciso *jugar al juego* o no jugar en absoluto” (1994, p. 11). La forma particular en que cada jugador se relacione con el mecanismo lúdico es un asunto completamente distinto.

Aunque no desarrollé la tipología de jugadores, las puestas en juego del Turista me sirvieron para poner a prueba y potenciar la coherencia de mi análisis tropológico-estructural, así como para imaginar las posibilidades del espacio metafórico de Caravana, el cual se enfoca, precisamente, en una sola posición (sujeto político) cuyo campo de acción posible le permite desplegarse entre lo competitivo y lo cooperativo (Cfr. Figura 11). A su vez, el análisis de las tensiones socio-históricas de producción del Turista me sirvió también para imaginar la forma y el fondo de Caravana (la casilla de “asilo político”, por ejemplo, es heredera directa de la función de resguardo generada por Lizzie J. Magie según la patente de 1904 del *Landlord's Game*). El diálogo entre lo sincrónico y lo diacrónico permitió trazar una línea analítica entre el mecanismo lúdico en sus primeras versiones y el prototipo de Caravana. En este sentido, Caravana no es sólo un desplazamiento del Turista o del *Monopoly*, sino que forma parte de la evolución de un mecanismo lúdico que cruzó todo el siglo XX.

En su carácter de desplazamiento político-tropológico del Turista, Caravana reproduce la contradicción lúdica entre la estructura representativa del juego (el viaje) y el mecanismo centrado en circular para acumular, sólo que en ella no se acumula dinero y propiedades, sino aliados. En este sentido, la virtud de Caravana (su permanente alusión y confrontación con el Turista) es también su gran defecto. Por eso, el prototipo de Caravana debe ser entendido como una bisagra entre lo teórico y lo lúdico, cuyas fronteras pueden ser trabajadas, expandidas y potenciadas fuera de los márgenes de esta tesis.

### **6.3 De Turista a Caravana: la política como totalidad mítica y el juego como objeto parcial**

Junto con las operaciones cognitivas sintetizadas anteriormente, el desplazamiento del Turista hacia Caravana estuvo basado en un principio metodológico (construido en torno a su negatividad) que me planteé desde el inicio de la tesis: no hacer del juego un aparato teórico o un instrumento didáctico que educara al jugador. Caravana nació, así, con la consigna de mantenerse como juego y herramienta de imaginación abierta a los senderos personales y no convertirse en un panfleto, un artificio doctrinario o un objeto educativo donde lo que imperara fuera el aprendizaje o la moraleja y no las fuerzas del azar, de las estrategias y de la reglamentación productiva.

El mecanismo lúdico de Caravana está basado en algunos postulados teóricos de Rancière y de Laclau, pero en él no se juega *la política* enfocada en la ruptura sinecdótica de lo posible como acto de presuposición de igualdad, según el primer autor, o en la articulación de cadenas de equivalencia, según el segundo. Por el contrario, Caravana reduce, simplifica, mecaniza la política para que funcione dentro del lenguaje de lo lúdico.

De Laclau, Caravana toma la conexión metonímica entre las casillas (entendidas como las unidades significativas básicas) y la articulación como una opción dentro del campo de acción posible (de la mano de la competencia); de Rancière, toma la idea de la ruptura en el orden policial a través de la interrupción de los límites entre lo contado y lo incontado, lo público y lo privado, lo posible y lo imposible.

Si el prototipo de Caravana estuviera basado plenamente en la política según Rancière, tendría que superar el espacio metafórico de la propiedad (y su lógica de acumulación de aliados) y dejar de lado toda relación metonímica (de desplazamiento de sentido) con la estructura tropológica del Turista. Es decir, tendría que ser no sólo un juego



sin límites fijos, sino uno que contuviera tanto sus propias dinámicas de reconfiguración estructural como los mecanismos de su propia aniquilación; tendría que ser un juego que contuviera un orden lúdico representado como un todo unificado y, a la par, que fuera capaz de admitir permanentemente la irrupción en ese orden de la parte de los que ahí no tienen parte, esto es, que tuviera como principio absoluto “la igualdad de cualquier ser parlante con cualquier otro ser parlante” (Rancière, 1996, p. 45). El juego ranceriano sería, en suma, un artificio capaz de construirse y destruirse a sí mismo en cada acto de representación.

A su vez, si el prototipo estuviera enfocado en hablar la política según Laclau, tendría muy poco que ver no sólo con el Turista, sino también con los mecanismos del juego simulado. Los jugadores se dedicarían todo el tiempo a generar cadenas de equivalencias vaciando, en la medida de lo posible, sus particularidades. Es decir, tendrían que utilizar los componentes de las unidades significativas (¿países, estados, regiones?) para volverlos equivalentes al resto a través de un desplazamiento hegemónico-sinecdóquico. El jugador que lograra generar las mayores articulaciones ganaría el juego. El problema está en que convertir a la articulación en la lógica del juego haría de la cooperación una obligación permanente (un contra-sentido en la lógica agonística de la política) y rompería con el espacio metafórico centrado en la competencia (característica básica del juego simulado). En otras palabras, convertir a la articulación en un proceso permanente, mecánico y forzado sería un exceso que no lo haría justicia ni al juego ni a la política.

Si Caravana, en resumen, intentara *ser política* siguiendo con rigor los planteamientos de estos autores, o de cualquier otro, terminaría siendo una caricaturización de aquellos postulados que emula o bien una síntesis teórica que usaría algunos componentes lúdicos pero que ya no sería un juego. Caravana, por lo tanto, no es un aparato ranceriano o laclauiano, sino un juego limitado y finito que alude tropológicamente (es decir, parcialmente

y a través de las sustituciones) a la política en tanto proceso ilimitado e infinito. Y es que la política desborda los contornos de cualquier tablero. Puesto en términos tropológicos, la política es la totalidad mítica y el juego simulado es su concreción (distorsionada e imposible) en un objeto necesariamente parcial.

#### **6.4 De Turista a Caravana: conclusiones teórico-metodológicas**

La estrategia teórico-metodológica que desarrollé en esta investigación vincula al juego, a la política y a la imaginación a través de una perspectiva comunicativa particular: lo tropológico. Si bien la comunicación no se reduce a los desplazamientos tropológicos, es innegable que éstos constituyen una poderosa ramificación de los procesos sociales de producción de sentido.

Cada representación social que alude a una totalidad es una catacresis ( nombra a un todo que no se puede nombrar excepto a través de lo figurado) que funciona a través de ciertas operaciones hegemónicas vinculadas con los tropos (sinécdoques, metonimias y metáforas). De esta forma, lo tropológico (al enfatizar la puesta en común de un todo necesario e imposible a través de la parcialidad, la sustitución y la distorsión) nos conduce directamente a la dimensión comunicativa de la política. Cuando Laclau y Rancière utilizan los tropos (en particular la sinécdoque) para pensar la política (el primero de manera mucho más explícita que el segundo) están aludiendo, precisamente, a dicha dimensión. Ya sea a través de la irrupción de la parte de los que no tienen parte o de la producción de cadenas metonímicas de equivalencia que derivan en significantes vacíos, la política se compone de desplazamientos tropológicos en el juego de efectos de universalización que dan vida a la totalidad social.

Fue esta perspectiva tropológica de la comunicación la que me permitió reemplazar la

socorrida noción del “reflejo” como principio explicativo del juego y poner en su lugar el estudio sincrónico y diacrónico, inductivo y deductivo, de los desplazamientos sinecdóquicos, metonímicos y metafóricos a través de los cuales se imaginan y comunican las totalidades lúdicas. El constante diálogo entre los ejes de lo sincrónico/inductivo (la estructura interna del Turista) y lo diacrónico/deductivo (la imaginación política moderna, la evolución de la estructura interna y los procesos socio-históricos de producción del juego en tanto objeto cultural), fue fundamental para poder sintetizar las relaciones lúdicas, comunicativas y políticas que cruzan al Turista.

La estrategia teórico-metodológica que desarrollé con base en dicha perspectiva puede ser utilizada tanto para estudiar como para generar otros juegos de mesa que simulen una realidad espacio-temporal determinada. En este sentido, todo juego simulado puede ser estudiado desde dos dimensiones interrelacionadas: su dimensión lúdica (vía su lógica y campo de acción posible) y su dimensión comunicativa (vía los tropos). De los vínculos, homologaciones, contradicciones o desfases que existan entre ambas dimensiones dependerá el sentido del juego (sentido que, hay que insistir, no es una propiedad inmanente del juego, sino un entramado socio-histórico relacional que lo cruza y que, al mismo tiempo, está sedimentado en su estructura).

El juego de mesa es una actividad libre, separada, incierta, reglamentada y ficticia (Callois, 1994, pp. 37-79) y, a la vez, un objeto cultural que tiene sentido en tanto forma parte de una cadena equivalencial de recursos tropológicos que aluden (de manera necesariamente distorsionada) a la misma representación espacio-temporal. Por lo tanto, en el análisis del juego es necesario no sólo entender las interrelaciones entre la dimensión lúdica y la comunicativa, sino también estudiar de manera dialógica las complejas relaciones entre los ejes de lo sincrónico/inductivo (su estructura interna) y lo diacrónico/deductivo (la

evolución de la estructura interna y los procesos socio-históricos cristalizados en ella) que le dan vida.

Ahora bien, esta estrategia teórico-metodológica puede ser utilizada no sólo para estudiar y generar otros juegos de mesa simulados, sino también para interpretar estructuras lúdicas más allá del juego formal —según lo señalado por Huizinga (1972)—, así como para analizar cualquier objeto cultural, forma simbólica o sistema significativo con base en los desplazamientos tropológicos de sus unidades o elementos de sentido (Cfr. Figura 1). La imaginación política se convierte, así, en un proceso socio-histórico que puede ser estudiado según formas concretas de representación.

Pero las ventajas de la estrategia son también sus desventajas. Los mismos procedimientos tropológicos que permiten analizar la dimensión comunicativa de la política en formas concretas de representación, impiden aprehender el acontecimiento, lo espontáneo, los flujos y el azar. Las estructuras sinecdóquicas del Turista (banco, Estado, nación, movilidad), por ejemplo, pueden tener más dimensiones lúdico-comunicativas de las que identifiqué en mi análisis. Me parece, sin embargo, que la solución a esto no se encuentra en abandonar el barco tropológico o en abordarlo desde el “afuera” de la hegemonía —al estilo, por ejemplo, de lo que propone Arditi (2010)—, sino, por el contrario, en fortalecerlo con base en otros autores que han trabajado, a su manera, la dimensión tropológica de la política. Aunque realizar esa labor está más allá de los límites de esta tesis, tengo muy claro cuáles son dos de los autores con los que se debe empezar: Michel de Certeau y Paul Ricoeur. En señalar esa ruta termina mi tesis de maestría y en la intención de caminarla iniciará mi tesis doctoral (más allá del Turista, de Caravana y del juego de mesa).

En la carta de exposición de motivos que escribí para entrar a la maestría, contaba que hacía tiempo había notado que la afición por construir cosas era la constante que unía a

mis juegos infantiles con mis intereses teóricos. Y es que la construcción de una tesis no se aleja demasiado de la creación de un cuento o de la edificación de una ciudad de plastilina. En cada caso las reglas del juego cambian (la investigación exige visibilizar el proceso de creación, mientras que la escritura de ficción suele esconder los mecanismos que la hacen ser, por ejemplo), pero, como impulso, el goce del apego al juego se mantiene intacto. A dos años de aquella carta, observo la pequeña ciudad que levanté con la ayuda de muchos y quedo contento. Es una ciudad pequeñita, acaso con bordes demasiado recortados y colores que uno quisiera que no fueran tan uniformes, pero que invita a pasar, sentarse un rato e imaginar dónde quedaría mejor tal muro, dónde el patio.

## REFERENCIAS

- Aciego, R., Garcia, L. y M. Betancort. (2011). Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares. Facultad de Psicología. Campus de Guajura. Universidad de La Laguna. Tenerife. Islas Canarias.  
<http://es.chessbase.com/portals/0/files/images/2012/Leontxo/TBAH/EI%20trastorno%20por%20d%C3%A9ficit%20de%20atenci%C3%B3n%20con%20hiperactividad.pdf>
- Agnew, J. (2005). *Geopolítica: una revisión de la política mundial*. Madrid: Trama Editorial.
- Albertarelli, S (2000). 1000s Ways to Play Monopoly, pp. 117-121. *Board Game Studies, International Journal for The Study of Board Games, Vol 3*.
- Anderson, B. (1993). *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. Traducción de Eduardo L. Suárez. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Traducción de Gustavo Remedi. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, Ediciones Trilce.
- Arditi, B. (2010). Post-hegemonía: la política fuera del paradigma postmarxista habitual, en Cairo Heriberto y Franzé Javier, *Política y cultura*, Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 159-193.
- Aremu, A. (2008) The Acquisition of Environmental Knowledge through the Development of Games in a Higher Degree Course in Nigeria. *The International Journal of Learning*, 15(5), 299-306.
- Bourdieu, P.; J. C. Chamboredon y J. C. Passeron (1990). *El oficio de sociólogo*. Traducido por F. Azcurra y J. Sazbon. 13ª ed., México: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Traducido por Thomas

Kauf. Barcelona: Anagrama.

Boyer, M. (2002). El turismo en Europa. De la edad moderna al siglo XX. *Historia Contemporánea*, 25, pp. 13-31.

Brougère, G. (1981). Del juguete industrial al juguete racionalizado. *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, pp. 110-136. Robert Jaulin (compilador). Traducción de Eduardo Molina. México D.F.: Siglo XXI.

Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Coghlan, C. y D. W. Huggins (2004). "That's Not Fair!": A Simulation Exercise in Social Stratification and Structural Inequality. *Teaching Sociology*, vol. 32 no. 2 177-187. doi: 10.1177/0092055X0403200203

Danner, M. (s/a). Monopoly and monopoly in a stratified society. Instructions, Assignment Ideas, and Worksheets for Teaching about Social Inequality Using the Monopoly Gameboard. *Paul Justice page*. <http://paulsjusticepage.com/elite-deviance/monopoly.htm>

Denieul, P. (1981). Juegos de sociedad. *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, pp. 99-107. Robert Jaulin (compilador). Traducción de Eduardo Molina. México D.F.: Siglo XXI.

Díaz Bautista, Ma. (1990). "Gramática y estilística de los tropos". *ELUA. Estudios de Lingüística*. N. 6, pp. 153-182. Disponible en [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6569/1/ELUA\\_06\\_09.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6569/1/ELUA_06_09.pdf) Consultado el 10 de octubre de 2013.

Duvignaud, J. (1997). *El juego del juego*. (2a ed) Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

Edo, M. Y Deulofeu, J. (2006). Investigación sobre juegos, interacción y construcción de

conocimientos matemáticos. *Investigación didáctica. Enseñanza de las ciencias*, 24(2), 257-268.

Euceda Amaya, T. M. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tesis de maestría. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa.

Fisher, E. (2008). USA Stratified Monopoly: A Simulation Game about Social Class Stratification. *Teaching Sociology*. Vol. 36, No. 3, pp. 272-282

Giménez, G. (2007). La concepción simbólica de la cultura. En *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*, pp. 25-51. México: CONACULTA, ITESO.

Goodfellow, C.G. (1998). The Development of the English Board Game, 1770-1850. *International Journal For The Study of Board Games*, 1:70-80.

Gordon, B. (2002). El turismo de masas: un concepto problemático en la historia del siglo XX. *Historia Contemporánea*, 25, pp. 125-156.

Grimson, A. (2007). Introducción. Cultura y Neoliberalismo. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Buenos Aires. Red de Bibliotecas Virtuales de Ciencias Sociales de América Latina y el Caribe, de la red de centros miembros del CLACSO. Recuperado de [http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/grupos/grim\\_cult/Introduccion.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/grupos/grim_cult/Introduccion.pdf)

Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura: crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores. Colección antropológicas.

Hernández Ortiz, C.M. (2001). *Lotería urbana : un juego para pensar la ciudad*. Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, ITESO.

Hernández White, M.R. (1991). *La dimensión lúdica del hombre y su importancia en la*



*comunicación : el caso de maratón*. Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional Autónoma de México.

Hiernaux, D. (1988). El espacio turístico, ¿metáfora del espacio global?, en *Revista Diseño y Sociedad, Territorios, UAM-Xochimilco, No. 9*, pp. 9-18.

Hiernaux, D. (2006). Geografía del Turismo, en *Tratado de Geografía Humana*, Alicia Lindón y Daniel Hiernaux (Dir.), Barcelona: Anthropos, pp. 401-432.

Hofer, M. (2003). *The Games we Played: The Golden Age of Board and Table Games*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.

Jessup, M. (2001). Sociopoly: Life on the Boardwalk. *Teaching Sociology* 29, 102-109 [doi: 10.1177/0092055X0403200203]

Kennedy, R. (2004). *Monopoly: The Story Behind the World's Best-Selling Game*. Layton: Gibbs Smith.

Laclau, E. (1996). ¿Por qué los significantes vacíos son importantes para la política? En *Emancipación y diferencia*, PP. 69-86. Buenos Aires: Ariel.

Laclau, E. (2002). Política de la retórica. En *Misticismo, retórica y política*. FCE: México D.F, pp. 57-99.

Laclau, E. (2003). Catacresis y metáfora en la construcción de la identidad colectiva. *Phrónesis. Revista de filosofía y cultura democrática*. 3 (9). Disponible en [www.oocities.org/epai\\_insti/Catacresisymetafora.doc](http://www.oocities.org/epai_insti/Catacresisymetafora.doc) Consultado el 7 de febrero de 2014.

Laclau, E. (2004). Construyendo la universalidad. En *Contingencia, hegemonía, universalidad*. Butler, J, Laclau, E y Zizek, S. FCE: México D.F, pp. 281-306.

- Laclau, E. (2005). *La razón populista*. FCE: Buenos Aires.
- Laclau, E. (2010). La articulación y los límites de la metáfora. *Studia politicae*, N°. 20, 2010 , págs. 13-38.
- Lotman, I. (2003). “La retórica”. En *Lotman desde América*. Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura. No. 2. Noviembre. Suplemento Escritos 9. Versión Electrónica, pp. 127-148. Disponible en <http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos.htm> Consultado el 12 de octubre de 2013.
- Ludueña, G. (2011). Discurso, performance e imaginación política en un ritual católico. *Sociedad y Religión*, 36:XXI, pp. 89-115.
- Ludueña, G. A. (2012). La noción de imaginación en los estudios sociales de religión. *Horizontes Antropológicos*, vol.18, no.37, Porto Alegre. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832012000100012>
- Mantilla, L. (1985). *El juego y el jugar*. Tesis de maestría en Antropología Social, Colegio de Michoacán.
- Neil, S. (2004). The Family Chess Board and Projective Genoprogramming: Two Tools for Exploring Family Systems. *Journal of Family Psychotherapy*, pp. 173-186.
- Nevado Fuentes, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *Revista de didáctica ELE*. 7:1-14. Disponible en: [http://marcoele.com/descargas/7/nevado\\_juego.pdf](http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf)
- Offen, K. (2009). O mapeas o te mapean: Mapeo indígena y negro en América Latina. *Tabula Rasa*. Bogotá - Colombia, No.10: 163-189, enero-junio.
- Preciado Coronado, J. Y Uc, P. (2010). La construcción de una geopolítica crítica desde América Latina y el Caribe. Hacia una agenda de investigación regional. *Geopolítica(s)*. *Revista de estudios sobre espacio y poder*, vol. 1, núm. 1, 65-94.

- Rancière, J. (1996) *El desacuerdo. Política y filosofía*. Traducción de Horacio Pons. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Reboredo, A. (1983). *Jugar es un acto político. El juguete industrial: recurso de dominación*. Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo (CEESTEM). México D.F.: Nueva Imagen.
- Rose, T. M. (2011). Instructional design and assessment. A Board Game to Assist Pharmacy Students in Learning Metabolic Pathways. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(9):1-7.
- Santos, B. (2009). Una epistemología del Sur: La reinención del conocimiento y la emancipación social. Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Thompson, J. (1993). Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas. México D.F.: UAM-Xochimilco.
- Villoro, L. (1998). Del Estado homogéneo al Estado plural. *Estado plural, pluralidad de culturas*. México, D.F: Paidós, UNAM, pp. 13-62.
- Walton, J. K. (2002). Aproximación a la historia del turismo en el Reino Unido, siglos XVIII-XX. *Historia Contemporánea*, 25, pp. 65-82.
- Warren, W. (2011). Using Monopoly to Introduce Concepts of Race and Ethnic Relations. *The Journal of Effective Teaching*, Vol, 11, No. 1, pp. 28-35.
- Whitehill, B. (1999). American Games: A Historical Perspective, pp. 116-141. *Board Game Studies, International Journal for The Study of Board Games, Vol 2*.

## JUEGOS CITADOS

- Betts, J. (1853). A Tour Through The British Colonies and Foreign Possessions. [Juego de mesa]. Londres: John Betts. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26285/atour-through-the-british-colonies-board-game-betts-john/> Consultado el 25 de enero 2014.
- Chad Valley Company Limited (1912). The New Game of Motor Tour from Edinburgh to London. [Juego de mesa]. Londres: Chad Valley Company Limited. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26098/the-new-game-of-motor-board-game-chad-valley-company/> Consultado el 7 de abril de 2014.
- Darton, W. (1822). The Noble Game of Elephant and Castle or Travelling in Asia. [Juego de mesa]. Londres: William Darton & George Smallfield. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26338/the-noble-game-of-elephant-board-game-darton-william/> Consultado el 22 de enero 2014.
- Harris, J. (1809). Geographical Recreation or A Voyage Around the Habitable Globe. [Juego de mesa]. Londres: J. Harris at the Juvenile Library. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26310/geographical-recreations-or-a-voyage-board-game-harris-john/>. Consultado el 6 de abril de 2014.
- Laurie, R.H. (1823). Royal Geographical Amusement or the Safe and Expeditious Traveller Through all the Parts of Europe by Sea and by Land. [Juego de mesa]. Londres: Robert Sayer and Co., Fleet Street. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26316/royal-geographical-amusement-or-the-board-game-r-h-laurie/> Consultado el 1 de abril de 2014.
- McLoughlin Brothers (1883). Bulls and Bears: The Great Wall Street Game. [Juego de mesa]. Nueva York: McLoughlin Brothers. New-York Historical Society, Liman Collection.

Descripción de catálogo disponible en <http://www.nyhistory.org/exhibit/bulls-and-bears-great-wall-street-game-0>. Consultado el 6 de mayo de 2014.

McLoughlin Brothers (1886). Game of District Messenger Boy or Merit Rewarded. [Juego de mesa]. Nueva York: McLoughlin Brothers. New-York Historical Society, Liman Collection. Descripción de catálogo disponible en <http://www.nyhistory.org/exhibit/game-district-messenger-boy-or-merit-rewarded-0>. Consultado el 6 de mayo de 2014.

Parker Brothers (1898). Game of Playing Department Store. [Juego de mesa]. Salem: Parker Brothers. Descripción disponible en <http://boardgamegeek.com/boardgame/14243/the-game-of-playing-department-store>. Consultado el 6 de mayo de 2014.

Sayer, R. (1787). A New Royal Geographical Pastime for England and Wales. [Juego de mesa]. Londres: Robert Sayer. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26348/a-new-royal-geographical-pastime-board-game-robert-sayer/> Consultado el 3 de abril de 2014.

Spear J. W. & Sons. (1930). A Flight Around the World. [Juego de mesa]. Londres: Spear & Sons Ltd. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26373/a-flight-around-the-world-board-game-j-w-spear/> Consultado el 7 de abril de 2014.

Spooner, W. (1849). The Travellers of Europe, with Improvements and Additions [Juego de mesa]. Londres: Spooner William. Descripción de catálogo disponible en <http://collections.vam.ac.uk/item/O26332/the-travellers-of-europe-with-board-game-spooner-william/> Consultado el 7 de abril de 2014.

State Library of South Australia (2007). Geographical recreation, or, A voyage round the habitable globe. [Juego de mesa]. State Library of South Australia: Treasures Wall.

Friends of the State Library of South Australia exhibition. Descripción de catálogo disponible en <http://www.samemory.sa.gov.au/site/page.cfm?u=965&c=3714>.

Consultado el 25 de marzo de 2014.

Waddingtons Limited (1961). Go; The International Travel Game. [Juego de mesa]. Londres:

Waddingtons Limited. Descripción de catálogo disponible en

<http://collections.vam.ac.uk/item/O1248164/go-the-international-travel-game-board-game-waddingtons-limited/> Consultado el 3 de abril de 2014.

Wallis, E. (1818). Wallis's New Game of Wanderers in the Wilderness. [Juego de mesa].

Londres: Edward Wallis. Descripción de catálogo disponible en

<http://collections.vam.ac.uk/item/O26490/walliss-new-game-of-wanderers-board-game-wallis-edward> Consultado el 3 de abril de 2014.

Wallis, J. (1794a). New Geographical Game Exhibiting a Tour of Europe. [Juego de mesa].

Londres: John Wallis. Descripción de catálogo disponible en

<http://collections.vam.ac.uk/item/O26288/new-geographical-game-exhibiting-a-board-game-wallis-john/> Consultado el 3 de abril de 2014.

Wallis, J. (1794b). Tour Through England and Wales, A New Geographical Pastime, [Juego de mesa]. Londres: John Wallis. Descripción de catálogo disponible en

<http://collections.vam.ac.uk/item/O26289/tour-through-england-and-wales-board-game-wallis-john/> Consultado el 3 de abril de 2014.

# ANEXOS

## ANEXO A. Turista Mexicano Montecarlo (en circulación)



ANEXO B. Turista Mundial Montecarlo (en circulación)





ANEXO C. Turista Mundial Platino Montecarlo (en circulación)



ANEXO D. Turista Mundial Fotorama (en circulación)



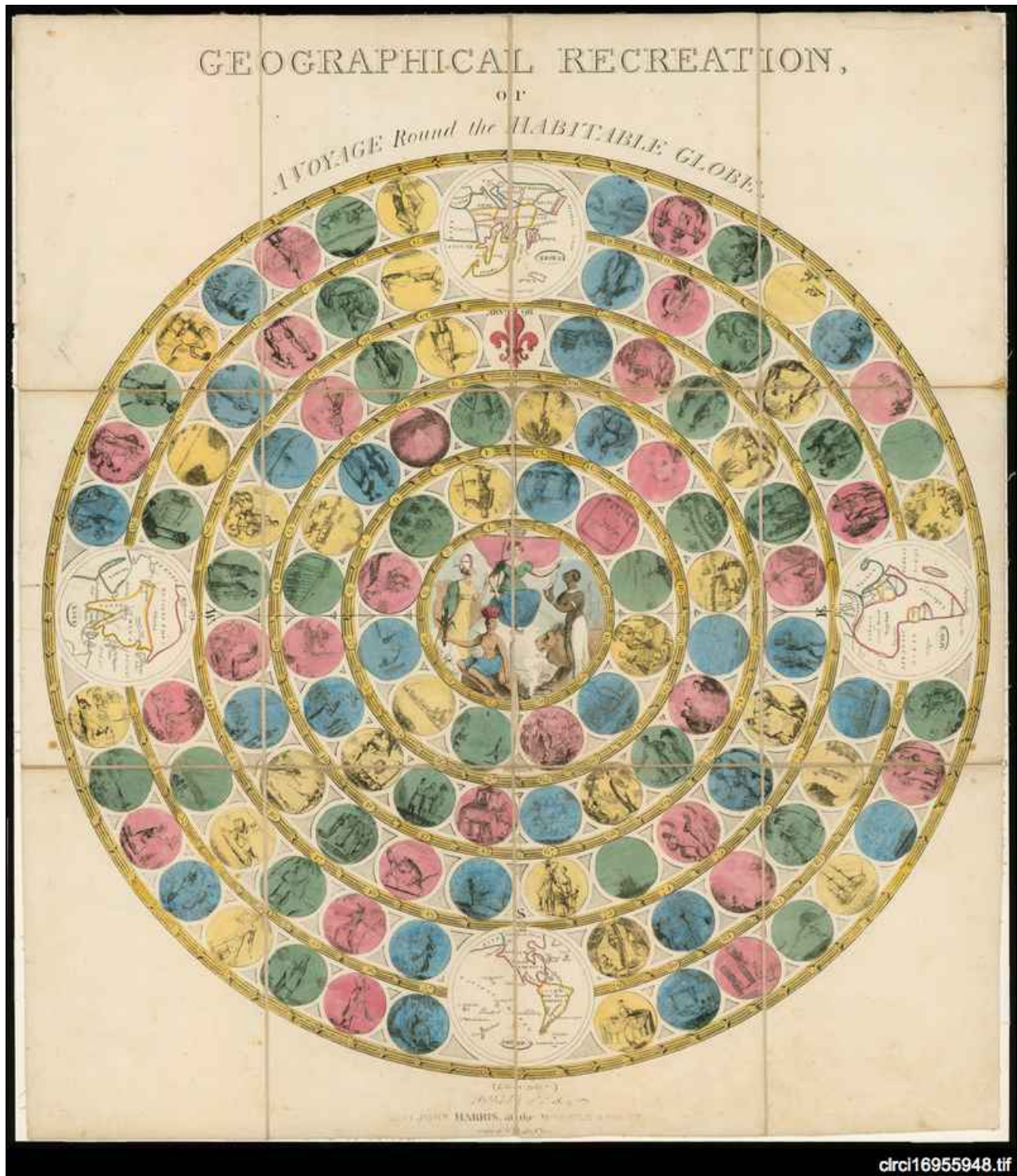
ANEXO E. Turista Mundial Electrónico Fotorama (en circulación)



ANEXO F. Turista Mundial Montecarlo (descontinuado)



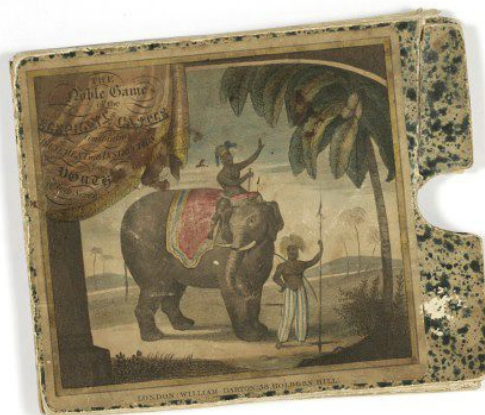
ANEXO G. Geographical Recreation or A Voyage Around the Habitable Globe (Harris, 1809)



# ANEXO H. Tour Through England and Wales, A New Geographical Pastime (Wallis, 1794b).



ANEXO I. The Noble Game of Elephant and Castle or Travelling in Asia (Darton, 1822).



ANEXO J. The Landlord's Game, tablero de la patente original (1904)

No. 748,626.

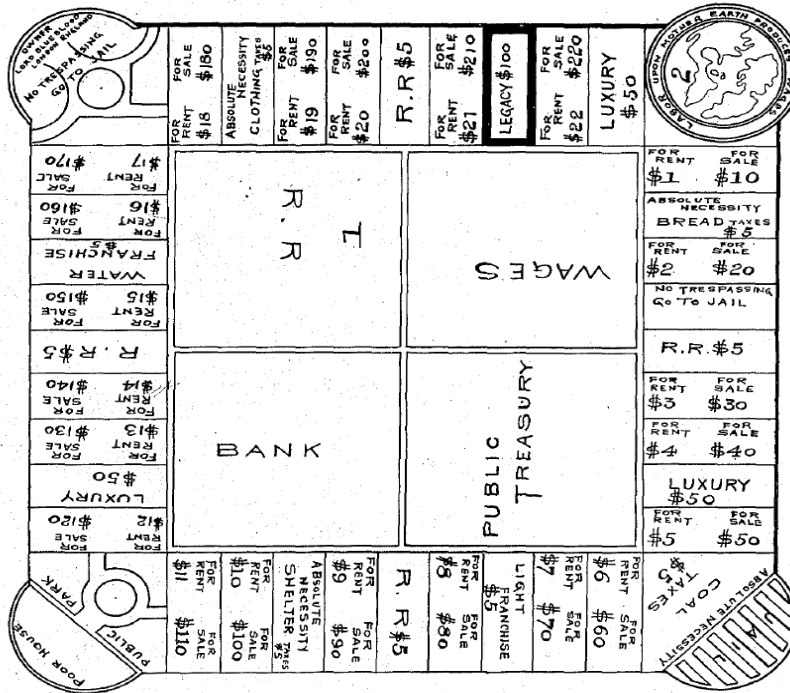
PATENTED JAN. 5, 1904.

L. J. MAGIE.  
GAME BOARD.

APPLICATION FILED MAR. 23, 1903.

NO MODEL.

2 SHEETS—SHEET 1.



Witnesses  
F. L. Curand  
M. H. Curand

Fig. 1.

Inventor  
Lizzie J. Magie  
by John A. Aul  
Attorney



ANEXO K. The Landlord's Game, tablero de la segunda patente (1924)

Sept. 23, 1924.

1,509,312

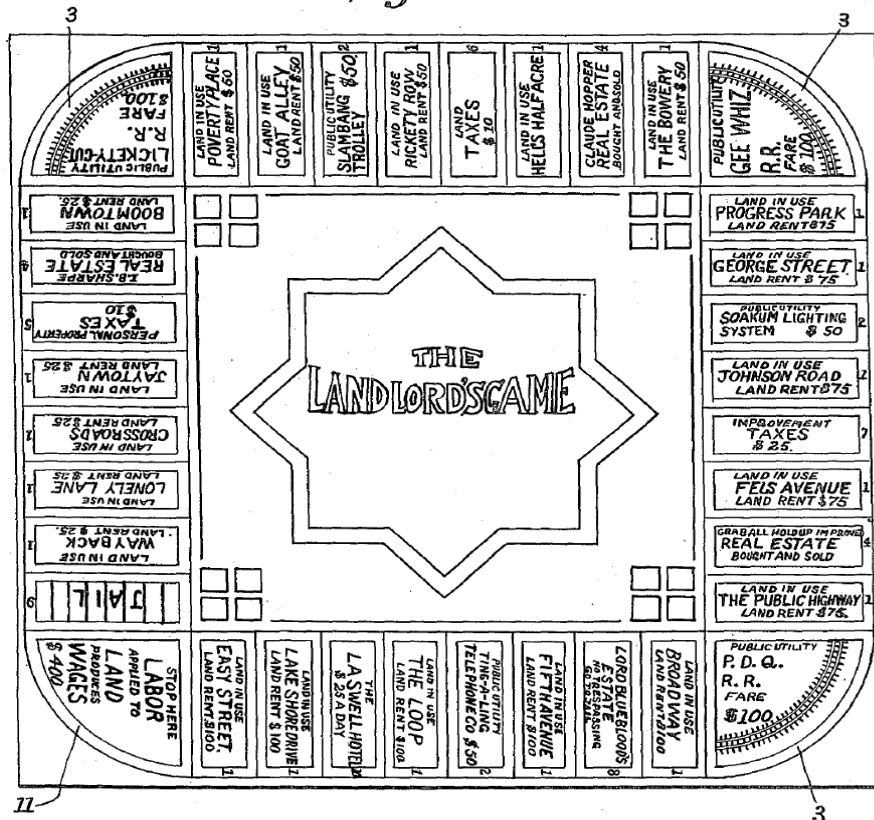
E. M. PHILLIPS

GAME BOARD

Filed April 28, 1923

2 Sheets-Sheet 1

Fig. 1.



INVENTOR  
*Elizabeth Magie Phillips,*  
 BY *John A. Scales*  
 ATTORNEYS.

ANEXO L. Monopoly, tablero de la patente original (1935)

Dec. 31, 1935.

C. B. DARROW  
BOARD GAME APPARATUS  
Filed Aug. 31, 1935

2,026,082

7 Sheets-Sheet 1

Fig. 1.

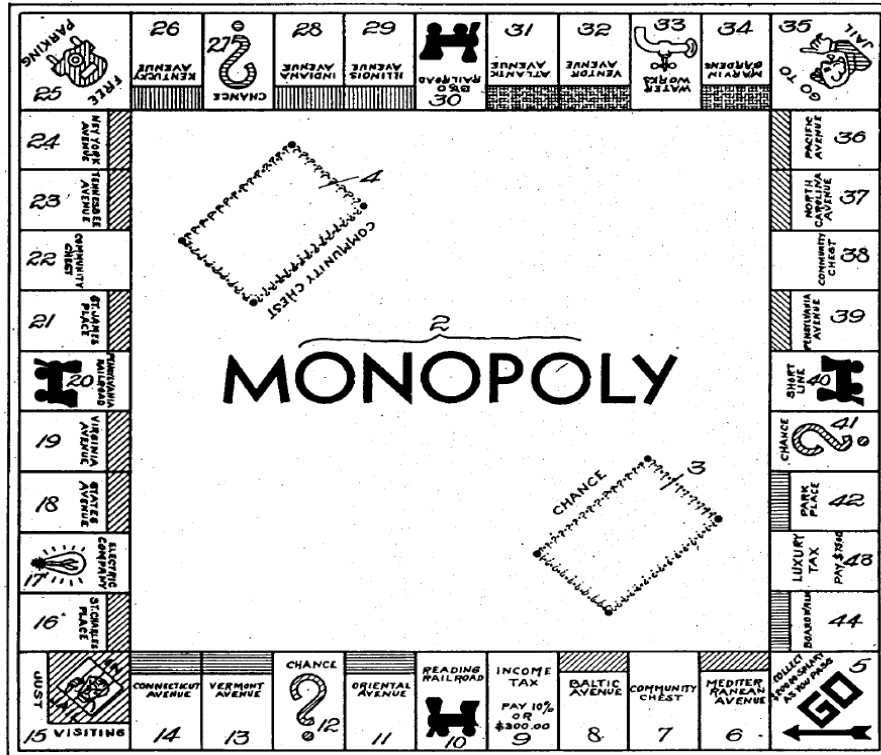


Fig. 2.



Fig. 3.

Fig. 4.

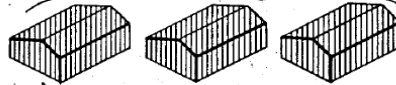


Fig. 5.



Inventor:  
Charles B. Darrow.  
by Emory, Bond, Townsend, Mott and Lucian  
Attys.

