

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

## **La metáfora del juego para pensar la relación entre agencia y estructura. Reflexiones teóricas a partir de un estudio etnográfico sobre la escuela de cadetes del servicio penitenciario bonaerense.**

Iván Galvani.

Cita:

Iván Galvani (2009). *La metáfora del juego para pensar la relación entre agencia y estructura. Reflexiones teóricas a partir de un estudio etnográfico sobre la escuela de cadetes del servicio penitenciario bonaerense. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/1254>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evbW/2h6>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# La metáfora del juego para pensar la relación entre agencia y estructura

**Reflexiones teóricas a partir de un estudio etnográfico sobre la escuela de cadetes del servicio penitenciario bonaerense**

***Iván Galvani***

*UNSaM – UNLP – CONICET*

*ivangalvani@yahoo.com.ar*

Los establecimientos destinados a formar al personal de las fuerzas de seguridad, son lugares donde hay una estricta regulación de las rutinas y actividades, a la cual se tienen que someter los aspirantes a agentes. Esta característica es, a grandes rasgos, lo que a partir de Foucault, se entiende por disciplina.

Desde una mirada foucaultiana, la disciplina tiende a borrar la voluntad de los subordinados, haciendo que éstos se sometan a la voluntad de la autoridad. Imponiendo una disciplina, las instituciones producen el “sujeto obediente”: “...el individuo sometido a hábitos, a reglas, a órdenes, a una autoridad que se ejerce en torno suyo y sobre él, y que debe dejar funcionar automáticamente en él” (1989:134).

Lo que fui observando a lo largo de mi trabajo de campo en la Escuela de Cadetes del Servicio Penitenciario Bonaerense (en adelante SPB), es que incluso dentro de un establecimiento donde se propende a generar un cierto tipo de subjetividad homogénea, sin embargo a través de la manipulación y uso estratégico de las reglas por parte de los diferentes actores que allí conviven, se

producen importantes diferencias<sup>1</sup>. La disciplina no producía exactamente los mismos efectos en todos los cadetes, y que ésta no era interpretada de la misma manera por los diferentes actores dentro la escuela. Además, que la “institución” tampoco es algo homogéneo. Por lo tanto, era importante considerar las diferencias para comprender también, cómo lo que significa “ser cadete” o “ser agente”, es producto de una constante negociación y resignificación por parte de los sujetos involucrados.

Esta característica se acentuó en el período en el que realicé el trabajo de campo, porque se practicó en la escuela un cambio de régimen. A mitad de año, el régimen pasó de ser internado (los cadetes permanecían dentro de la escuela de lunes a viernes), a ser abierto (los cadetes concurrían solamente en los horarios de cursada, y dormían en sus casas).

Casi a finales de año, durante la vigencia del régimen abierto, me encontraba dentro de las compañías masculinas de segundo año junto a uno de los cabos, cuando los cadetes se estaban preparando para salir de la escuela. Notaba que algunos cadetes que ingresaban al lugar decían en voz muy alta “atención” y “permiso señor”, dirigiéndose al cabo. Luego se reían. Lo hacían marcadamente a modo de broma, en parte debido a mi presencia. Unos meses atrás, dejando de lado el tono irónico o jocoso, éstas eran formalidades que los cadetes debían cumplir obligatoriamente. Lo que percibí en ese momento fue que al cambiar las reglas dentro del establecimiento, cambiaba el sentido de algunas prácticas. En este caso lo que antes era una conducta obligatoria que debía denotar obediencia y disciplina, en ese momento era motivo de ironía.

Esta anécdota me llevó a reflexionar que si hay una relación entre reglas y disciplina, también hay una relación estrecha entre reglas y sentido. El funcionamiento de toda institución supone la imposición de ciertas normas, pero éstas son generalidades que no regulan cada acto concreto de la vida cotidiana. En el transcurso de la interacción los agentes ponen en juego ciertas reglas que suponen acuerdos tácitos, y que se van redefiniendo constantemente. De este modo lo que podemos denominar las normas del establecimiento, son actualizadas y negociadas, en cada situación de interacción concreta, en base a la interpretación generalmente implícita que realicen los participantes.

Esta capacidad de agencia y de construir y resignificar la realidad por parte de los sujetos, es muy tenida en cuenta en importantes corrientes de la sociología y la antropología, como la etnometodología o las teorías de Wittgenstein y sus seguidores. Entonces, basado en esas teorías,

---

<sup>1</sup> Por razones de espacio, no puedo mencionar en extenso estas diferencias, o ilustrar en mayor medida estas afirmaciones con el material empírico que fui relevando. Para quien le resulte de interés, puede consultar otros de mis trabajos. (Galvani 2006, 2007)

me propuse conocer cómo funciona la capacidad de agencia y de construcción y negociación de significados que tienen los sujetos, en un contexto donde esta capacidad se intenta eliminar, para producir sujetos obedientes.

Pero también, un punto importante que esta perspectiva tiende a soslayar, es la dimensión del poder. Éste es en cambio uno de los puntos fuertes de Foucault. Los miembros de esta institución tenían cierta capacidad para negociar y manipular las reglas, pero también era evidente que había cierto tipo de reglas respecto de las cuales tenían muy poca ingerencia, y que más bien eran formuladas por actores sociales que no pertenecen a la institución, y que detentan el poder político. Esto no significa relacionar las cuestiones de poder directamente con la estructura, o pensar en una teoría conspirativa (hay actores sociales más poderosos que son los que en definitiva formulan las reglas e inciden en la conducta de los demás). La conducta de las personas no se puede deducir simplemente de las reglas, o de su conocimiento o no de las mismas. Pero tampoco se puede dejar de lado su carácter constrictivo.

Por otra parte, en el orden de la interacción, también aparece la dimensión del poder, sin que esto signifique que alguno de los actores involucrados pierda su cuota de agencia. Las reglas se negocian en la interacción, pero quienes participan no lo hacen en condiciones de igualdad. En la Escuela de Cadetes, el principal factor de desigualdad son las jerarquías. No obstante, hasta los que están en las posiciones más subordinadas, tienen un margen de negociación, y ciertas alternativas para elaborar estrategias.

### *La manipulación de las reglas y la construcción de sentido*

Teniendo en cuenta todo esto, me propuse hacer un esquema donde pueda identificar (solamente con fines heurísticos y no de manera taxativa), distintos tipos de reglas según la relación que los participantes tengan con ellas. El objetivo de este esquema es, sin dejar de tener en cuenta el carácter constrictivo que tienen las reglas, evitar ciertos reduccionismos que implican deducir la conducta de las personas, del análisis de ciertas reglas formales que están vigentes (de manera teórica, pero no siempre de manera práctica), en las instituciones.

La particularidad que tiene el juego, es que es un espacio que está autocontenido por sus propias reglas. (Gadamer, 1991) Lo que sucede dentro del juego tiene sentido dentro de ciertas reglas particulares, y fuera de ellas no tendría sentido. Así por ejemplo, un “gol”, solamente tiene sentido dentro de las reglas del fútbol. Considero que la metáfora del juego es muy útil para comprender el

significado de la acción social. Debe hacerse la salvedad de que la mayoría de las actividades de la vida cotidiana, no son tan fácilmente delimitables como lo que constituye o no el espacio de un juego. Pero por otra parte, justamente por tener la característica de ser donde esto se manifiesta más claramente, la metáfora puede ser reveladora, puede hacernos ver más fácilmente lo que es difícil de encontrar en otros lugares.

Para Wittgenstein, realizar una actividad implica siempre seguir una regla. A partir de sus aportes, se asume que no se puede considerar a las reglas fuera de las situaciones particulares en que se aplican. Las reglas no tienen un carácter determinista, sino que son los agentes quienes deciden qué reglas deben ser aplicadas en cada caso. “...dado que las situaciones en que puede aplicarse una regla variarán en los detalles específicos, el *sentido* característico de la aplicación de la regla también diferirá en cada conjunto de circunstancias.” (Heritage, 1990: 313)

Por eso, si por un lado las reglas establecen límites, por otro son la condición misma de que pueda existir algo que se pueda denominar acción social. Las reglas por lo tanto, condicionan y a la vez habilitan la acción. Además, no son generalmente producto de un cálculo enteramente racional por parte de los individuos, sino que su aplicación depende más bien de un saber práctico. Se trata de “lo que se sabe cuando nadie nos pregunta, pero ya no se sabe cuando debemos explicarlo...” (Wittgenstein, 2002: 115) La acción se entiende utilizando la metáfora del juego: es una actividad reglamentada y por lo tanto arbitraria, pero donde los sujetos participan activamente en su elaboración.

En *El sentido práctico* (1991) Bourdieu utiliza y reelabora este concepto de regla. Combinando sus planteos con los de Wittgenstein, se pueden identificar diferentes tipos de regla según la manera en que condicionan y a la vez habilitan la acción.

En primer lugar se pueden identificar las que se podrían denominar “reglas del juego”. Son aquellas que ponen las condiciones y definen lo que se va a jugar. Son las que de no estar, el juego sería otro. Por ejemplo, la que define que para jugar al fútbol hay que pegarle a la pelota con el pie o con la cabeza, y no con la mano. Los jugadores, en la situación de juego, generalmente no tienen demasiada ingerencia directa en la formulación de estas reglas. Pueden proponerse cambiarlas, pero cualquiera que los observara interpretaría que están jugando a otra cosa que no es el fútbol. De todos modos, por más que estas reglas son más difíciles de modificar en la cotidianeidad, los jugadores pueden decidir si quieren jugar o no. Por otra parte, estas reglas no son inmutables, pero para su modificación se necesita recurrir a ciertos mecanismos que se consideren legítimos y que tengan algún grado de formalización. También pueden ser modificadas en el desarrollo de *un* juego en particular, es decir en una partida. Pero esto no constituiría un cambio en las reglas de juego, ya que por más que haya sido alterada, la regla continuará vigente para todas las demás partidas del

mismo juego. Las reglas del juego son entonces aquellas que pretenden regular a todos los juegos del mismo tipo. En mi caso, son las que determinan, por ejemplo, si el régimen es internado o no, o cuáles son los horarios de las distintas actividades. Son abstractas, y en cada juego particular son actualizadas con algunas modificaciones. Siguiendo el ejemplo, si algún cadete llega tarde a la escuela, esto no implica que deje de existir una regla que determina el horario de llegada. Pero también resulta evidente que esta misma regla no constriñe de manera inflexible la conducta de cada individuo.

Por eso estas reglas no determinan mecánicamente todas las acciones. Sobre todo cuando se trata de prácticas cotidianas, los límites del juego nunca son tan claros ni están estrictamente delineados. ¿Hasta qué punto la modificación de una regla implica que se está jugando a otro juego, o implica simplemente una variante dentro del mismo juego? Es una cuestión que no tiene una respuesta a priori. Pero puede haber respuestas empíricas, teniendo en cuenta lo que los propios sujetos investigados consideren en cada caso.

Bourdieu propone algo similar cuando se refiere a las “condiciones objetivas”: “Producto de la experiencia del juego, de las estructuras objetivas del espacio de juego por tanto, el sentido del juego es lo que hace que el juego tenga un sentido subjetivo...” (Bourdieu, 1991: 113) Lo que agrega Bourdieu a este esquema es importante porque propone que a través de estas reglas se generan ciertas condiciones que de alguna manera unifican las experiencias. Por eso la capacidad de un agente para modificar la realidad, tampoco es ilimitada ni totalmente diferente a la de otros con los cuales haya compartido cierto tipo de experiencias.

Se puede identificar además un segundo nivel: dentro de determinadas reglas del juego, los jugadores pueden elaborar diferentes estrategias (Bourdieu, 1991). Pueden estar continuamente atacando al adversario, esperar que el adversario ataque para contraatacar, dar preferencia a uno de los flancos de ataque, etc. A veces las estrategias pueden estar planificadas de antemano y otras veces simplemente se van desarrollando a lo largo del juego de manera más o menos conciente. De todos modos, por más que el jugador planifique una estrategia, luego tendrá que modificarla en alguna medida, al confrontarla con la de su adversario / interlocutor. En la construcción de este tipo de reglas, los agentes tienen mayor ingerencia, aunque para su aplicación tienen que confrontarlas con otras. Por lo tanto los resultados de su seguimiento no son necesariamente los previstos por los agentes. De este modo, las reglas no son producto de decisiones individuales, sino que se terminan de construir en la interacción. Implican necesariamente la presencia de otro que al menos potencialmente las pueda interpretar. A través de este mecanismo también se origina lo que Giddens (1996) denomina “consecuencias no deseadas de la acción”. Es importante considerarlo aquí, puesto que es algo que Bourdieu no tiene en cuenta, y es una herramienta teórica que

permitiría evitar entender la relación entre agencia y estructura exclusivamente en términos de reproducción.

Es cierto que la elección de las estrategias está limitada por las reglas de juego. Hay acciones que las reglas de juego directamente no permiten. Pero también es cierto que si no fuera dentro de dichas reglas, las estrategias no tendrían sentido. Si no hay reglas de juego, entonces, no hay posibilidad de generar estrategias. No hay una sola estrategia posible. Sin embargo, tampoco se puede desarrollar cualquier estrategia.

Los cadetes, a lo largo de su estancia en la escuela, van desarrollando diferentes estrategias que tienen que ver con su mayor o menor tendencia a obedecer las órdenes, o a hacer que otros las obedezcan. En sus propios términos, el cadete “cachivache” es quien está siempre transgrediendo las reglas; mientras que los cadetes que aspiran a ser cabos, tratarán de obedecer en todo y de colaborar en la mayor medida posible; y los “verdugos” tienden a abusar de los que tienen menor jerarquía que ellos.

Por último, se puede identificar además otro tipo de reglas que son las que se desarrollan específicamente en el orden de la interacción (Goffman: 2004). Volviendo al ejemplo del fútbol, un equipo puede haber elegido, supongamos, la estrategia de jugar al contraataque. Cada jugador lo sabe porque esto se le ha comunicado de alguna manera. Pero cuando tiene la pelota en los pies, el jugador debe decidir cuestiones más concretas: si trata de eludir al rival, si da un pase, si corre hacia la derecha o hacia la izquierda, si levanta la pelota o la hace correr al ras del piso, etc. En el nivel de la interacción es además donde se actualizan y definen las reglas más abstractas de los otros dos niveles.

A partir del concepto de “reflexividad”, elaborado originalmente por Garfinkel, se puede entender la manera en que entran en juego los aspectos conscientes y no conscientes de la construcción del sentido en la interacción, a través de la construcción de ciertas reglas. De acuerdo a esta concepción, las reglas funcionan como “elementos que desempeñan una función constitutiva en el proceso mediante el cual los actores reconocen en qué consiste una acción.” (Heritage, 314) Según Coulon (1988), en todos los grupos hay “códigos”, reglas del juego que no son siempre explícitas. Estas reglas se vuelven máximas de conducta. El código se actualiza en la interacción, “...no es algo externo a la situación, sino algo práctico [...] es generalmente tácito, pero al mismo tiempo estructura la situación.” (43) En una situación rutinaria, el código no se enuncia; se enuncia solamente cuando hay un riesgo, es decir, cuando la interacción toma un cauce no esperado por los participantes.

Es lo que sucede muchas veces en un contexto de cambio de las reglas de juego, como era el caso de la escuela de cadetes en el año 2005. Sobre todo luego del cambio de régimen, el sentido se tenía que negociar sobre normas diferentes a las que los agentes estaban habituados a utilizar.

Según Garfinkel, las reglas sirven a los actores para orientar su acción y determinar si una conducta es o no correcta, según se ajuste o no al sentido que está puesto en juego en cada situación de interacción. Acorde a esto, las reglas también tienen para Garfinkel un aspecto normativo, pero no afectan unidireccionalmente a los participantes.

De todos modos, las decisiones concretas que hay que tomar dentro de una situación de interacción, si bien pueden ser infinitas, están orientadas por las reglas de los otros niveles. En relación con el primer nivel, el jugador sabe que en el fútbol, para trasladar la pelota tiene que usar el pie y no la mano. (Sin embargo puede decidir usar la mano, cometiendo una falta y arriesgándose a ser sometido a una sanción). En relación con el segundo nivel, la estrategia que se haya elegido limita también las posibilidades. Si se eligió jugar al contraataque, es más probable que el jugador intente dar un pase largo a otro compañero que esté más adelante, antes que avanzar él con la pelota, o que dar un pase corto a un compañero que esté cerca. El jugador no obstante puede decidir no hacer lo esperable de acuerdo a la estrategia elegida. Pero ya el hecho de que la acción sea no esperada, indica la presencia de una regla que hace que no lo sea. Sea cual fuere el caso, ni las reglas del juego ni las estrategias condicionan inflexiblemente la acción. Pero no dejan de existir porque alguna vez no sean cumplidas.

Por otra parte, las decisiones que se tomen en el orden de la interacción también están influenciadas por ciertos esquemas corporales que posee el jugador, producto de su entrenamiento, de prácticas que han ido sedimentando en su cuerpo. Si con anterioridad el jugador practicó reiteradamente ciertas acciones, tales como por ejemplo dar pases largos, es más probable que haga esto y no otra cosa. De este modo, las reglas, que se actualizan en cada situación particular de interacción, se interiorizan fundamentalmente a través del cuerpo de los sujetos involucrados. Mediante las reglas se generan ciertas condiciones que propenden a generar ciertos patrones de interacción. Éstas a su vez, condicionan las futuras prácticas. Del mismo modo que en un juego, las reglas coadyuvan a producir ciertos patrones de interacción acordes a las mismas, y así van recreando las mismas condiciones que les dan sentido.

Ahora bien, la relación de causalidad puede recorrer también el camino inverso. Para Bourdieu, las diferentes estrategias que se pueden desarrollar están siempre condicionadas por las condiciones objetivas. Pero también habría que considerar si la recurrencia de ciertas prácticas relacionadas con el nivel de la interacción, puede llevar (a través de ciertas mediaciones) al cambio de las reglas del



juego. También pueden hacer variar las estrategias: por muy bien planificada que pueda estar una estrategia de juego, se necesitan ciertas técnicas (corporales) para poder llevarlas a cabo. De nada sirve por ejemplo planificar intentar llegar al gol a través del juego aéreo, si no hay buenos cabeceadores.

En síntesis, este esquema me ha resultado de utilidad para comprender la relación entre agencia y disciplina en el caso que estoy investigando; y considero que puede ser de utilidad también en otros casos. Principalmente, porque permite comprender de alguna manera, cómo tanto a nivel micro como macroanalítico se desarrollan simultáneamente las dimensiones de agencia y estructura.

## Bibliografía

- Bourdieu, Pierre (1991) *El sentido práctico*. Madrid: Taurus
- Coulon, Alain (1988) *La etnometodología*. Madrid: Teorema
  
- Foucault, Michel (1989) *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI
- Gadamer, Hans-Georg (1991) *Verdad y método*. Tomo I. Salamanca: Ediciones Sígueme
- Galvani, Iván (2006) *Cuando cambian las reglas del juego: las normas y el sentido de las prácticas en la Escuela de Cadetes del Servicio Penitenciario Bonaerense*. Salta: Actas del VIII CAAS
- Galvani, Iván (2007) *"Si te quedás pensando te vuelan la cabeza"*. Técnicas corporales, disciplina y reflexividad en la Escuela de Cadetes del Servicio Penitenciario Bonaerense, La Plata: Actas de las Jornadas de Cuerpo y Cultura
- Giddens, Anthony (1996) *La constitución de la sociedad*. Buenos Aires: Amorrortu
- Goffman, Erving (2004) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu
  
- Heritage, John (1990) "Etnometodología". En Giddens, Turner y otros, *La teoría social hoy*. Madrid: Alianza. pp. 290-350
- Maynard, Douglas (1991) "Goffman, Garfinkel and Games". En *Sociological theory*. Vol. 9 N° 2 (Autumn) Pp. 277-279
- Winch, Peter (1990) *Ciencia social y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu
- Wittgenstein, Ludwig (2002) *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica