

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **Historia, Etnografía, Pedagogía y Clínica de los Juegos**

Puesto que abordar la historia, el estudio etnográfico, y la utilización pedagógica y clínica de los juegos resultaría en una tarea imposible de terminar. Mejor hemos elegido algunos casos y ejes teóricos que nos permiten darnos una idea de los fundamentos que soportan este estudio. Aun si estos fundamentos provienen de distintas disciplinas, resaltamos su complementariedad.

La filosofía considera al juego como un elemento universalmente humano, y al hombre como una especie que se recrea ambiciosamente. Tras la observación animal, el filósofo Johan Huizinga (2007) declaró que el juego era incluso más antiguo que la cultura, y por tanto más íntimo. Así, aunque para los filósofos, antropólogos y psicólogos del siglo XIX parecía un elemento universal, los estudios de campo han podido comprobar lo contrario. Gran escándalo causó contemplar algunas culturas que carecen de juegos. Aunque para la tranquilidad de la filosofía, son en todos los casos “grupos tropicales, con patrones de supervivencia y tecnología simples, una pobre organización política, clanes homogéneos, prácticamente sin clases sociales, y con poco interés en la socialización infantil” (Avendon y Sutton Smith 1971: 4) Por lo tanto es posible concluir que todas las culturas complejas tienen juegos. Ahora comienza realmente la investigación al preguntarnos sobre su función en la vida humana.

El estudio de los juegos es extenso en el campo de la antropología arqueológica. Los clásicos tanto como los contemporáneos concluyen sobre la validez del análisis de los juegos para comprender a la cultura que los practica. Los niveles de análisis son muy variados, retoman desde posturas éticas, lúdicas o económicas, hasta las dimensiones mágico-religiosas. Por ejemplo el arqueólogo y etnólogo indio Padmanabhachari (citado en Avendon y Sutton-Smith 1971) quien a partir de catalogar y analizar los vestigios de juegos, trató de determinar la naturaleza y progreso tecnológico y cultural de distintos grupos de la India.

Así en México también la arqueología y la antropología van en búsqueda de ligar los símbolos y los juegos prehispánicos. El primero en construir algunas inferencias alrededor del juego prehispánico del Patolli fue Alfonso Caso (1927). Además de anotar los registros arqueológicos en que aparecen los tableros, también realizó una investigación de campo antropológica y descubrió que aun era jugado en la Sierra de Puebla. A partir de revisar el uso del juego, junto con los registros arqueológicos, apunta sus hipótesis a la vinculación del evento lúdico con los ritos religiosos. Swezey (1970) continúa por ese camino, y resuelve que el juego de mesa es una representación del juego de pelota. El juego no es recreación en este caso, sino una manifestación simbólica y sagrada de la ideología mexicana.

Si avanzamos sobre la literatura etnográfica, distinguimos que el estudio de los juegos ha atravesado varios momentos. Primeramente encontramos los estudios clásicos que vinculan las expresiones lúdicas con el “folklore” propio de cada cultura. Encontramos bibliografía desde finales del siglo XIX como Daniel T.Z. quien describe con purismo etnográfico el Kansu un juego de azar Sioux (Avendon y Sutton-Smith 1971); pasando por las construcciones histórico antropológicas de Howard sobre los juegos de canicas en Australia (Avendon y Sutton-Smith 1971); hasta Boellstorff (2008) quien re-construye utilizando la observación participante las implicaciones del mundo virtual y las “segundas vidas” para los participantes de estos juegos. Todos ellos otorgan a los juegos un valor simbólico, capaz de sintetizar en sus reglas y en sus usos, elementos únicos de cada grupo social.

Los juegos así como han sido estudiados bajo la óptica etnográfica, también han sido abordados desde una posición pedagógica. Es decir que existen juegos que han sido, desde su diseño, planeados como herramientas educativas. En estos casos, es difícil abordar los juegos antiguos, puesto que aunque la mayoría de ellos cumple fines pedagógicos, ha sido imposible validar históricamente que esa haya sido su razón de existir. De acuerdo a la bibliografía los primeros juegos de mesa utilizados como herramientas de adiestramiento fueron los juegos de estrategia militar.

Aun si es difícil determinar cuales fueron los primeros juegos de guerra. Los ancestros del ajedrez son sin duda los primeros modelos con fichas claramente diferenciadas según su función táctica. Su originalidad se discute entre el Chaturanga de la India o el Xianqi de China, ambos con tableros fechados alrededor del 500 d.C. Aunque aquellos autores más reconocidos clarifican que la más alta probabilidad es que el origen sea indio y posteriormente se moviera a Oriente (Murray, 1963). No obstante algunos juegos más antiguos que el ajedrez, parece que también tuvieron como esencia la estrategia armada. Hay autores que consideran, aunque sus fichas no estén caracterizadas militarmente, el Wei Hai chino, el Petteia griego, el Latrinculi romano y el Tablut escandinavo (Murray 1963, Avendon y Sutton-Smith 1971, Perla 1990), eran juegos de estrategia y adiestramiento militar.

A la llegada de la Edad Media, los juegos de mesa de estrategia militar obtuvieron poca promoción por parte de la Iglesia Católica. Pero al margen de ello, surge el primer juego utilizado plena y documentadamente como herramienta pedagógica: el Ritmomachia o Guerra de Números (Núñez 2004, Perez y Alvarez 2007). Las primeras referencias al Ritmomachia aparecen en los manuales de juego de los monjes centro-europeos del siglo XI Hermannus Contractus, Accolytus, Odo y Fortolfus. Mas queda claro con su estilo encriptado de escritura, que no buscaron la popularización del juego, sino que lo promovieron exclusivamente dentro del sistema escolástico monacal.

Al paso del tiempo fueron varios los intelectuales que dieron fuerza al Ritmomachia. Juan de Salisbury, Roger Bacon y Tomás Moro lo consideraron fuente de entretenimiento y herramienta de aprendizaje aritmético. Con la llegada de la imprenta, se popularizó y se utilizó el Ritmomachia dentro de los salones de clases universitarios en Francia, Inglaterra, Alemania y España. Los profesores universitarios consideraron al juego como una herramienta eficaz para sensibilizar a los estudiantes en la pureza de las proporciones matemáticas y su relación perfecta con “la creación divina” (Núñez 2004, Perez y Alvarez 2007). A pesar de su popularidad académica, el Ritmomachia entró en desuso en el Siglo XVII.

Fue en ese tiempo que las academias centroeuropeas retoma los juegos de estrategia militar con fines pedagógicos. Avendon y Sutton-Smith (1971) consideran a Helwig, maestro de pajes de la corte del Duque de Brunswick, en la Prusia de 1780 como el primero en inventar y aplicar juegos militares con fines académicos. No obstante Perla (1990) argumenta que el Koenigspiel de Weikhmann inventado en 1664 fue el primero en utilizarse en las academias prusianas. Weikhmann consideraba que su juego no perseguía únicamente fines recreativos, sino que “adornaría al jugador que lo estudie con el compendio más útil de principios militares y políticos” (Perla 1990: 17). Es importante notar que el objetivo principal de la utilización de estos juegos fue el entrenamiento estratégico, pero también funcionó como una forma de adiestramiento mental y de disciplina moral para los militares prusianos (Murray 1963, Perla 1990).

El efecto fue tal en Prusia, que rápidamente los Kriegspiels (modelos de guerra de Helwig) fueron implementados en academias militares de Inglaterra, Austria, Italia, Francia, Rusia, Turquía y los Estados Unidos. Tiempo después el teniente Meckel de la escuela de Hannover, introdujo su propia versión los modelos de guerra (Free Kriegspiel) a Japón, atribuyéndosele a tal entrenamiento que Japón derrotara a Rusia en 1905 (Avendon y Sutton-Smith 1971: 275).

Los alemanes siguieron trabajando arduamente en el desarrollo e implementación académica de juegos de guerra. A tal grado fue el éxito obtenido, que las batallas de la

Primera Guerra Mundial eran “ensayadas” primeramente en un tablero. Incluso tras la prohibición de ejercicios militares impuesta a Alemania después de la Gran Guerra, su foco de entrenamiento se mantuvo en los juegos. Existe la impresión de que tales entrenamientos permitieron que resurgiera como una potencia militar en menos de 30 años (Avendon y Sutton-Smith, 1971).

Los resultados positivos obtenidos en el ambiente militar fueron reaplicados a la otra faceta imperialista: la economía y los mercados. Así a partir de los años 50s, comenzaron a desarrollarse y aplicarse juegos para la capacitación gerencial. Los juegos de administración empresarial trataban de involucrar a los participantes en la planificación y estrategia de la toma de decisiones. Así debían de calcular los costos de producción, distribución y venta, la programación de la manufactura, los precios de la acciones, entre varias otras actividades. Estos juegos también dieron muestra de ser altamente eficaces en la pedagogía corporativa de adiestramiento mental y ético (Brooks 1987, Cretien y Jennings 1988, Henshaw y Jackson 1978, Miles y Randolph 1985, Scott 1984, Vance 1960).

Actualmente los juegos de estrategia siguen siendo utilizados en academias militares y en las escuelas de negocios de todo el mundo. La tecnología permitió dejar de lado los tableros, y ahora impera la inteligencia artificial. Para ambos casos, continúan dando muestra de su validez empírica especialmente para el estudio de toma de decisiones y modelado de escenarios (Elgood 1988, Gentry 1990, Perla 1990).

En otra esfera de las ciencias humanas, el psicoanálisis tomó las riendas para el estudio del comportamiento humano en los juegos. Freud en 1920 describe el juego de un infante de 18 meses como una manifestación simbólica de los conflictos inconscientes. En este juego, el niño elaboraba el trauma de la separación mediante el lanzamiento de un carrito de hilo. Después de Freud, la escuela inglesa del psicoanálisis comenzó a sistematizar el trabajo clínico infantil alrededor de los juegos y los juguetes (Klein 1964, Winnicott 1981). Es una constante en todos los teóricos psicoanalíticos, que el juego funciona como plataforma proyectiva en la que los sujetos manifiestan de forma

inconsciente sus traumas y modos neuróticos de relación. De acuerdo esta postura, la observación de cómo juega una persona, nos ofrece pistas sobre cómo se comporta en otros momentos de su vida.

En la psicología, no todo quedó en manos del psicoanálisis. Para los investigadores en el campo de la adquisición de conocimiento y los procesos cognitivos, como Piaget (1952) o Bandura (1977), el juego se convierte en la tarea ideal para el desarrollo de competencias. El juego ofrece grandes ventajas cognitivas, es una actividad con un locus de motivación interno, con la facultad para reforzarse a sí mismo, estimula el desarrollo de estrategias, al mismo tiempo que inspira a los participantes a mejorar constantemente.

### **El juego como estructura**

Entre la bibliografía encontramos varias definiciones del juego. Avendon y Sutton-Smith (1971: 405) definen juego como: “el ejercicio voluntario de sistemas controlados, en el que entran en competencia varios poderes, confinados por reglas para producir un resultado desequilibrado”. Igualmente Kinzie y Joseph definen juego como: “una actividad voluntaria y agradable, en la que un objetivo es perseguido a partir de reglas previamente acordadas. El juego ofrece un ambiente seguro para tomar riesgos, y desarrollar conocimientos y habilidades requeridas para ganar” (2008: 644). A la vez, el teórico clásico Huizinga (2007:46 énfasis en original) declara que “el juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de *ser de otro modo* que en la vida corriente.

Entre las dos primeras definiciones podemos encontrar un punto en concordancia y dos en disonancia. En concordancia se encuentra el hecho de que las reglas ofrecen el marco consensuado para jugar. Aunque por un lado Avendon y Sutton Smith (1971) hacen un mayor énfasis en la pugna de los poderes y la desigualdad en el resultado,

Kinzie y Joseph (2008) se enfocan más en los beneficios psicológicos y cognitivos que ofrece el jugar, sin siquiera mencionar ni la competencia ni el desequilibrio en el resultado. Huizinga por su parte da una visión más completa del fenómeno, por ello lo seguimos más cercanamente en su forma de abordar el fenómeno. Así para fines de este estudio, definiremos el juego como una estructura socialmente acordada mediante la cual friccionan y negocian los participantes, para buscar un resultado en la mayoría de los casos desequilibrado, a la vez que desarrollan habilidades de pensamiento y se recrean con el despliegue de estrategias.

Partamos de la premisa que los juegos son manifestaciones de los valores de la cultura dominante; y que actúan bajo formas de reforzamiento de conductas y modelos a partir de premios y castigos en la sociedad (Ward 1993). Entonces podemos considerar también que los juegos ponen en manifiesto los valores personales de los participantes. La observación de tales valores es posible puesto que los juegos fuerzan a los jugadores a tomar decisiones, y tales decisiones están directamente relacionadas con los valores de cada persona, puesto que nadie juega sin buscar un bien. Aun para el que busca perder, perder es un bien. De esta forma, en los juegos se hacen evidentes las negociaciones entre los valores personales y los valores de la cultura dominante.

En otras palabras, los juegos presentan estos valores dominantes como un escenario metafórico del mundo. Son representaciones de la vida humana simbólicamente ajustadas en un sistema organizado de reglas y piezas. Si seguimos esta lógica, supondremos que las reglas de un juego funcionan como una estructura por la que se mueve el sujeto. A través del juego mostramos nuestra identidad, pues estamos impedidos para llevar otra cosa al juego que no sea nuestra propia personalidad. Si bien definir identidad no es tarea fácil, podemos quedarnos con la aproximación de Ortner y Whitehead (1989), quienes enfocan la concepción del individuo como el contenedor de ideas, actos, decisiones y conducta moral. A lo que añadiríamos para este estudio que, estas concepciones sobre nuestras propias ideas, actos, dilemas morales y decisiones pueden ser evidenciadas por el comportamiento general y el discurso de los jugadores.

De esta forma podemos considerar las decisiones que se toman durante el curso de una partida, como expresiones de la identidad del sujeto que juega, y que se manifiestan de forma estructurada por las reglas del juego. Los individuos siempre imprimen, en su forma de hacer las cosas, la motivación, comportamiento, y estima social de otros (Goddard, 2000). Esta forma de valorar la motivación, conducta y valor, es una constante en la vida social, pero también es posible transportarla al escenario lúdico.

En este mismo sentido, los juegos funcionan como una red de significantes que estructuran al sujeto. Ortner y Whitehead (1989) subrayan el objetivo del investigador, quién trabajando por fuera de la lógica interna, se sustrae de las relaciones estructuradas de los símbolos culturales. Al mismo tiempo no pierde de vista que el objetivo es analizar la relación entre el símbolo y el significado en un lado, pero las relaciones sociales reales en el otro. En el caso de los juegos de mesa tenemos la estructura de significados acordada en las reglas, fichas y tableros, y también tenemos la forma en que los sujetos se relacionan entre sí a través de ellas.

En esta estructura lúdica el sujeto se presenta con sus varias identidades frente a otros sujetos de identidades fragmentadas. Juntos comparten un juego como un lenguaje común. Este lenguaje común permite que los sujetos negocien sus identidades dentro de la estructura del juego. Al mismo tiempo que las negocian, comienzan a identificarse entre ellos como otros jugadores, y crean una forma de identidad del jugador (Huizinga 2007).

Al momento de una partida, cada uno de las jugadoras proviene de un contexto distinto. Lo que implica una variada colección de identidades que se enfrentan a través de los juegos. Los juegos de mesa establecen reglas entre los jugadores, reglas que forman una línea base de análisis. A pesar de sus diferencias personales, al momento de jugar no hay una persona mejor que la otra. Al ejercicio lúdico se asiste con nada más que nuestra persona, parece que las atribuciones sociales o culturales quedan fuera.



Ahora más importante aun es preguntarnos si realmente quedan fuera las atribuciones sociales o culturales? Seguramente no. A pesar de que jugar permite a los jugadores relacionarse libres de prejuicios sobre el otro, ellos traen al juego esa misma estratificación. Nos conviene preguntarnos ahora si tal estratificación proviene en primer lugar de los demás jugadores que otorgan atribuciones a tal otro, o ese otro se adjudica una atribución en particular, pues le apetece como lugar conocido.

Aquí claramente vemos como para el investigador sería difícil dilucidar cual es el agente causal y estructural del ataque, si la posición pasiva de una, la activa de las otras, o la combinación de ambas. Lo que permanece como cierto es que las jugadoras atribuyen identidades tanto a sus personas, como a sus rivales en el momento de jugar. Si estas atribuciones son las mismas al momento de jugar un juego de estrategia militar que en otros ambientes sociales, es justamente lo que nos preguntamos. Especialmente si consideramos que los participantes organizaran sus equipos en relación al género y clase social, observaremos tales estrategias de forma colectiva y no individual.

### **Género, clase social y juego**

La literatura sobre juegos e investigación en las ciencias sociales es muy amplia. El tema es abarcado por educadores, economistas, antropólogos, psicólogos y sociólogos. Todos coinciden en la importancia de los juegos como herramientas de evaluación, aunque profesionalmente entre ellos existen diferencias interesantes en la forma de abordar los objetos de estudio.

Dentro de los estudios de género encontramos algunos ejemplos interesantes como Mable y Dolly (2008) que investigaron la preferencia según tema de juegos entre jóvenes de ambos sexos de secundaria. Utilizaron seis categorías: social, exploración, estrategia, solución de problemas, acción y creativo. Presentaron de forma equitativa las mismas opciones a los y las adolescentes. De esta forma encontraron diferencias significativas en los gustos por el tema de juego entre ambos sexos. Las diferencias fueron claras en la

preferencia femenina por los juegos de exploración y creatividad, en comparación con los hombres que prefirieron juegos de actividad física.

Las investigaciones de Hack y Lamer (2009) en ambientes de juego y género resulta interesante. Ellos propusieron un juego con tres posibilidades para ganar. De las tres opciones, una era claramente desfavorable. No obstante el mecanismo de juego para alcanzar las tres recompensas era igual de justo. Los investigadores no encontraron diferencias significativas entre la forma en que hombres y mujeres se comportan en un ambiente justo, aunque las mujeres tuvieron significativamente menos reacciones de rechazo ante la presentación de la opción menos favorable como recompensa.

Los juegos de video han brindado una ventana muy amplia a las investigaciones sobre género y formas de juego. Beavis y Charles (2005) realizaron investigaciones sobre la forma en que se construyen las estructuras domésticas y papeles en el juego social de Los Sims. En el mundo virtual, los adolescentes evaluados construyeron implicaciones sobre “lo doméstico” y “lo femenino”, distintas a lo esperable. Aunque no ofrecen resultados estadísticos, la exploración de este tipo de juegos para realizar investigaciones queda evidenciada.

Las identidades de género no se presentan claramente para los observadores de una partida, precisamente porque un juego difícilmente considera dentro de sus reglas una diferencia de género. Esta cuestión es de suma importancia a considerar, puesto que si encontramos diferencias de género en el transcurso de una partida, podemos estar absolutamente seguros de que tales diferencias fueron puestas en juego por los sujetos. De acuerdo con Kinsie y Joseph (2008) la mejor forma para abordar el estudio de género en los juegos es a través del establecimiento de “modos de juego”. Estos modos permiten construir una estructura de observación para estandarizar los resultados y discutir con bases menos endebles.

La propuesta consiste en poner a jugar a hombres y mujeres. Ortner y Whitehead (1989) consideran que las relaciones de género reciben un énfasis simbólico, pues son la

arena social en que los individuos realizan sus pugnas políticas y despliegan sus estrategias personales. Así la intención sería cambiar la arena simbólica por una arena real, y observar las estrategias personales y las propuestas políticas en lo manifiesto. Es esperable que tanto hombres como mujeres pongan en movimiento su identidad de género al momento de organizar estrategias. Los estereotipos de género se desarrollan y utilizan por ambos sexos para avanzar en la consecución de sus intereses socialmente construidos (Ortner y Whitehead, 1989). Observar si tal afirmación es válida para este experimento será muy interesante. Por ejemplo observar si las mujeres o los hombres sacan provecho de los estereotipos de su género para generar estrategias que les permitan ganar el juego.

¿Los jugadores se presentan a jugar con sus mismas identidades, o crean una identidad distinta al momento de jugar? Con la finalidad de perseguir tal investigación, es posible construir un instrumento de entrevista que permita estandarizar y analizar la información que los y las jugadoras nos ofrecen. Los reactivos posibles fueron construidos a partir de los planteamientos teóricos revisados por otros investigadores sobre las cuestiones de género.

Aunque Ortner (1989) desafía a Goddard (2000) en la utilización de la dicotomía Doméstico vs Público para analizar la identidad de género, no me pareció sobrado añadir algunos reactivos dentro de la entrevistas individuales, para tal vez validar que al menos para la muestra seleccionada, es significativa la dicotomía de Doméstico vs Público.

Igualmente Ward (1993) alerta la importancia de hacer un análisis en la forma en que los juegos presentan cuestiones de género y clase. El juego de mesa Cuatro Tribus, tiene como imágenes de las infanterías a la figura de caballeros. Por lo tanto también sería posible pensar que es un juego para varones, en tanto presenta varones en sus imágenes de juego. Para restar fuerza a este argumento se exploraría la posibilidad de que las mujeres jueguen con fichas con modelos femeninas, y cuidando de no caer en la mercantilización del cuerpo femenino sobre la que alerta el mismo Ward (1993).

Los juegos, como revisamos anteriormente, tienen un diseño que normalmente promueve el desequilibrio en el resultado. El juego de Cuatro Tribus no es una excepción en este sentido, no obstante, si ofrece la posibilidad de que los jugadores acuerden el fin del juego. Las investigaciones de Maccoby (1998), Kinzie y Joseph (2008), Weinberger y Stein (2008) apoyan la hipótesis de que las mujeres tienen una mayor afinidad por los juegos sociales, además la facilidad para convertir los juegos de competencia en cooperativos. Igualmente Cuatro Tribus es un juego que funciona con un eje político-social. Por lo tanto permite mezclar los ejercicios estratégicos militares por los político-sociales.

De acuerdo con las investigaciones de Weinberg y Stein (2008), ya en los infantes en edad preescolar se manifiesta que las mujeres tienen una clara preferencia por los juegos y esferas sociales, más que por los juegos de competencia. Esta tendencia hacia lo social y lo cooperativo permanece a través de tiempo (Maccoby 1998). Justificamos entonces la utilización de Cuatro Tribus, ya que combina la competencia a través de la estrategia militar, a la vez que requiere fundamentalmente de una estrategia social y política. Se ofrece con esto, igualdad de oportunidades a hombres y mujeres de acuerdo a sus patrones más estereotipados de conducta.

Aunque el eje fundamental de Cuatro Tribus es la estrategia militar, su diseño es tal que ante niveles equitativos de pensamiento estratégico, es la esfera social la que determina el rumbo de la partida. Que un evento sea más o menos probable, no está dado por el azar, sino por la relación política y social que establecen los jugadores. En este mismo sentido, fue muy interesante apreciar el comportamiento de hombres y mujeres, en la utilización simultánea del juego. Puesto que la mayoría de los participantes del taller tienen una historia de juegos no-mixtos, esto nos permite considerar que se presentaron al estudio con un repertorio de “conductas extremas estereotipadas en su forma de jugar” (Fabes, et al 2003). Así el juego también se convirtió en un espacio donde se encontraron estas conductas estereotipadas. Primeramente en el taller, pero con gran magnitud en el torneo final.

Kincheloe y Stenberg (1999) abordan en su texto varios ejes para repensar la función de las clases sociales en la organización humana. En el desafían tres mitos que movilizan y legitiman la hegemonía en el poder, a la vez que estabilizan a las clases en sus propias condiciones. Los mitos propuestos versan sobre la igualdad de oportunidades. Los investigadores exploran la meritocracia, la igualdad como conformidad, y la neutralidad en el poder. En este mismo sentido, es posible discutir los cruces entre el género y la clase social, que afectan tanto la identidad de género como el comportamiento de los grupos sociales femeninos o masculinos ante la presencia del otro.

De esta forma el juego se convierte en un lugar más para identificar las estrategias distintas entre las clases sociales. Si bien existe poca investigación al respecto, ya Fisher (2008) nos introduce a tal dificultad metodológica. Consideremos que a los estudiantes les parece más conveniente identificar al esfuerzo individual como el factor más importante en la distribución de clases, al mismo tiempo que tienden a devaluar los factores situacionales. (Ross 1977). Por tanto las manifestaciones del comportamiento de clase son mucho más sutiles y menos evidentes.

Aun si sutil, fue muy interesante observar el uso de coaliciones en relación al ejercicio del poder. Si contemplamos la formación de estrategias, también podremos observar un cambio en el ejercicio de poder (Borch y Willer 2006). Los autores nos invitan a considerar que el equipo bajo en el ejercicio de poder (sumiso) se supondrá siempre frente a un dilema. Mientras que aquel que se sitúa alto en el ejercicio del poder (poderoso) se supondrá siempre en una posición de privilegio. Luego entonces cuando discutamos sobre la formación de alianzas y su posición frente al poder durante el taller – torneo, tendremos un punto de argumentación fuerte en relación a la clase social.