

ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA  
DIVISIÓN DE POSGRADOS  
POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

---

SENTIDO DEL JUEGO EN UN GRUPO AJEDRECISTA DE  
LA CIUDAD DE MÉXICO

TESINA

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

PRESENTA  
ANTONIO AMADOR ARELLANO

DIRECTOR DE TESINA:  
DR. BERNARDO ADRIÁN ROBLES AGUIRRE

CIUDAD DE MEXICO

2018

*Todavía la enclítica no destruye  
Los peones reverentes ante él  
Millares de montañas  
Reinventan exquisitas  
Delante del sol rojo  
(no sol amarillo)  
Pensar innato en moldeadas rejas  
Torta transhumeante de vela sin fogón  
Quisiera ser masa lingüística  
Para cortarle la barba  
Ondas en preciosa lumbre  
Alzar bandera gratuita  
Kilómetros de nueces  
Y golpes en revelante torniquete  
Alejandra Pizarni “Ajedrez”*

## Índice

|                                                                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Proemio .....</b>                                                                                           | <b>i</b>  |
| <b>Agradecimientos.....</b>                                                                                    | <b>ii</b> |
| <b>Introducción .....</b>                                                                                      | <b>1</b>  |
| <br><b>Capítulo 1. Metodología en tres tiempos</b>                                                             |           |
| 1.1 Primer tiempo. El quehacer antropológico .....                                                             | 4         |
| 1.1.1 El problema de investigación .....                                                                       | 5         |
| 1.1.2 Objetivo de investigación .....                                                                          | 9         |
| 1.1.3 Hipótesis de trabajo .....                                                                               | 9         |
| 1.2 Segundo tiempo. Obtención de la información en campo .....                                                 | 10        |
| 1.2.1 Unidad de análisis y de estudio .....                                                                    | 11        |
| 1.2.2 Observación directa y participante.....                                                                  | 12        |
| 1.2.3 Entrevistas y <i>rapport</i> .....                                                                       | 14        |
| 1.3 Tercer tiempo. Ordenación de la información en campo .....                                                 | 18        |
| 1.3.1 Codificación de datos, interpretación y análisis de información.....                                     | 18        |
| 1.3.2 Estado del arte.....                                                                                     | 21        |
| <br><b>Capítulo 2. Juegos del lenguaje del juego</b>                                                           |           |
| 2.1 Los juegos del lenguaje .....                                                                              | 29        |
| 2.2 El juego del lenguaje del juego .....                                                                      | 32        |
| <br><b>Capítulo 3. Juegos del lenguaje en la práctica ajedrecística</b>                                        |           |
| 3.1 Orígenes y surgimiento del ajedrez .....                                                                   | 46        |
| 3.2 La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y la Federación Nacional de Ajedrez Mexicano (FENAMAC) ..... | 57        |
| 3.3 Del hotel Regis al Club Cuauhtémoc. Breve historia de un espacio de juego .....                            | 62        |
| 3.4 El sentido de juego de competencia en el ajedrez.....                                                      | 73        |
| 3.4.1 La partida de ajedrez .....                                                                              | 78        |
| 3.4.2 Jerarquías y juego en la práctica ajedrecística .....                                                    | 85        |
| 3.5 El sentido de amistad entre ajedrecistas .....                                                             | 88        |

|                                                       |            |
|-------------------------------------------------------|------------|
| 3.5.1 El cuerpo en juego .....                        | 91         |
| 3.5.2 La derrota en el juego .....                    | 93         |
| 3.6 El sentido de apuesta entre ajedrecista .....     | 97         |
| 3.7 La cultura ajedrecística: una forma de vida ..... | 102        |
| <b>Conclusiones .....</b>                             | <b>106</b> |
| <b>Fuentes .....</b>                                  | <b>109</b> |
| <b>Anexo. Ajedrez y ajedrecistas .....</b>            | <b>118</b> |

## Proemio

Mi relación con la práctica ajedrecística comenzó ya hace más de una veintena de años cuando jugaba unas veces con mi padre, otras tantas con mi tío, si bien no mostraba en aquel tiempo un interés particular por el juego, al paso del tiempo comencé a jugar con amigos de manera más acentuada, a participar en cursos, capacitaciones y certificaciones como jugador lego y a la postre como entrenador deportivo.

Mientras cursaba la educación media superior en el Colegio de Ciencias y Humanidades “Plantel Vallejo” comencé a jugar ajedrez de manera frecuente en los espacios destinados al ajedrez en aquella institución. Sin embargo, fue hasta mediados de mis estudios en nivel superior cuando con el afán de solventar parte de mis gastos, comencé a laborar en diferentes asociaciones civiles que se encargaban de la enseñanza ajedrecística y colaboré con ellas impartiendo clases de ajedrez, talleres y capacitaciones en escuelas y centros deportivos.

A raíz de esa experiencia, y casi al termino de mis estudios de licenciatura en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), elegí estudiar las representaciones sociales de dos grupos ajedrecísticos a través de un enfoque fundamentalmente cuantitativo, pensaba que conocer las estructuras a través de las palabras centrales de dos grupos ajedrecistas me ayudaría a comprender que era lo central, lo representativo en los ajedrecistas, y ciertamente la metodología utilizada lo permitió. Luego, dejé mis manías por intentar ordenar todo, y fue así como llegué al posgrado en Ciencias Antropológicas, esta vez ya no pretendía ordenar las palabras en frecuencias y esquemas sino conocer los significados y los contextos de enunciación de un grupo ajedrecista. Mientras eso sucedía incursioné en capacitaciones que la Escuela de Entrenadores Deportivos que la Ciudad de México lleva a cabo, las cuales tienen como objetivo certificar mediante evaluaciones a personas que de manera autodidacta han aprendido algún deporte, como lo ha sido en mi caso, el ajedrez.

## **Agradecimientos**

Concluir esta tesina para mí significa un camino lleno de muchos y diversos aprendizajes. Agradezco infinitamente a quienes durante mis estudios de posgrado me han apoyado. En un primer momento agradezco a mi amada ENAHversidad la cual me ha acogido, ahora como egresado de la maestría en Ciencias Antropológicas.

Agradezco al Dr. Bernardo Adrián Robles Aguirre quien, con paciencia, escucha activa y sabia, me ha orientado, y con quien he compartido no solo mi ansiedad y estrés cotidiano por concluir esta investigación, sino también ideas emergentes del proyecto aquí desarrollado, siempre a través de la humildad académica que lo caracteriza me ha enseñado una forma distinta de hacer investigación, una más amena, más gustosa.

A la Dra. Anabella Barragán Solís le agradezco su paciencia, opiniones y comentarios puntuales, su dedicación y también compromiso son para mí un ejemplo a seguir. Le agradezco infinitamente su apoyo, solidaridad y sobre todo el acompañamiento que en este camino decidió emprender conmigo.

Al Dr. Elio Masferrer le agradezco también su infinita paciencia, orientación en clases y sugerencias. Asimismo, agradezco a la Dra. Nallely Amezcua Constandce por el apoyo para lograr que este trabajo se materializará, las revisiones de un ojo agudo metodológico como el suyo contribuyeron a que este proyecto se pudiera materializar. Al Dr. Rolando Macías Rodríguez le agradezco sus comentarios, revisión puntual y oportuna del proyecto aquí desarrollado, así como su disposición por formar parte de este comité de sinodales.

Asimismo, le agradezco a la Dra. Elisa María Teresa Drago Quaglia, al Dr. Aàron Ramses Ra Moszowski, al Dr. Carlos Alberto Guerrero Torrentera Guerrero, a la Dra. Manola Sepúlveda Garza, al Dr. Franco Savarino Roggero y al Dr. Andrea

Múltulo su apoyo y acompañamiento en esta maestría, en este trabajo. No por aparecer al último son menos importantes. Sus enseñanzas para mi son invaluableles.

Agradezco también a mis colegas del posgrado, quienes pacientemente escucharon mi desiderátum sobre el ajedrez y los juegos. Le agradezco a Jesús Tecruceño Hernández por su apoyo, amistad y compañía, a Vanesa Loredó Pérez, a Elizabeth Díaz Brenis, a Norma Angélica Bautista Santiago, a Yadira Yetzabel Reyna Hernández, a Dominique Charlotte Xotti y a Janet Valverde Montaña. Su opinión y su presencia en mi vida es invaluable: les aprecio, les quiero, les estimo.

Agradezco a Cecilia Espíndola, a Arturo Rey Espíndola, a Alfonso Ferriz Salinas Mauricio Zúñiga y a Francisco Ramos Cruz.

Agradezco a mi madre por su apoyo, cariño, amistad y por todo lo bueno que he aprendido de ella. A mi hermano Alberto Tonatiuh Amador Arellano, también le agradezco su apoyo, hermano estamos en el mismo camino.

A los otros que siempre han estado ahí: Miguel Carranza Trejo, Roberto Giovanni Barrera Ortiz, Sandra Leticia Reyes Álvarez, Evelyn Cortes Silvestre y Lilia Isabel López Ferman.

Gracias totales

## Introducción

El trabajo que tiene en sus manos, o reflejado en la pantalla, fue realizado durante mis estudios en la Maestría en Ciencias Antropológicas, programa impartido en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Dicho trabajo tiene como finalidad profundizar en los significados que los ajedrecistas otorgan al juego y se pretende en los tres capítulos que componen esta investigación describir y analizar, a través de una metodología fundamentalmente cualitativa, las principales características del ajedrecista y su juego.

*Sentido del juego en la práctica ajedrecística en la Ciudad de México* es una investigación en la que se profundiza una de las aristas pendientes del trabajo que desarrollé para titularme como licenciado en Etnología en esta misma institución. La investigación producida se intituló *Interacción y Representaciones Sociales en el juego de ajedrez. Estudio comparativo de dos grupos ajedrecistas* (Amador, 2013).

En dicha investigación decidí estudiar las representaciones sociales de dos grupos ajedrecistas a través de un enfoque cuantitativo y su objetivo consistía en conocer los elementos centrales y periféricos en las representaciones sociales que en torno al ajedrez dos grupos tenían. Uno de ellos fue el Club de ajedrecistas profesionales ‘Mercenarios’; el otro, un espacio de juego ubicado en una plaza pública ‘Plaza del Ajedrecista’, ambos situados en la Ciudad de México.

Merced a dicha investigación surgieron más dudas que respuestas y en cierta medida, este trabajo las retoma, aunque también se separa considerablemente del enfoque, los conceptos y las técnicas utilizadas en el trabajo antes mencionado. Ahora se trata de un trabajo más amplio donde se recupera la voz de los ajedrecistas y los sentidos que asignan al juego y a su cotidianidad.

La investigación es resultado de una pregunta que analiza las definiciones de juego que se han desarrollado en la Antropología, y tiene también como objetivo proponer, a través del concepto juegos del lenguaje, utilizado por Ludwig Wittgenstein (2014), el análisis de los sentidos y los significados al jugar.

En el caso de la práctica del ajedrez, esta aproximación es relevante porque permite identificar otros sentidos del juego y no únicamente encasillar dicha práctica en la competición profesional y *amateur* (Wendling, 2010), ni en las relaciones sociales y amistosas que en torno a este se establecen, las cuales, si bien ya han sido estudiadas, no han reparado en los significados que los ajedrecistas otorgan al juego y únicamente los han estudiado de manera superficial. Por ello partimos de un acercamiento denso, en términos de Clifford Geertz (2003), en el que se analiza la manera de comprender el juego a través de sus significados y formas de jugar.

El universo simbólico del juego es vasto. En este universo se construyen formas de vida que permiten conocer otro orden expresivo, en dichas formas convergen una multiplicidad de sentidos en torno a la manera de jugar, y en el caso de la práctica del ajedrez, abonan a la comprensión de los juegos del lenguaje del juego.

Quienes practican ajedrez comienzan la partida, acomodan las piezas, compiten; calculan posibilidades, realizan jugadas, anticipan tiradas, señalan movimientos ilegales, tácticos y estratégicos, equivocan y corrigen; juegan en torneos, practican en clubes, escriben en papeletas; empatan, pierden y ganan. A veces juegan en silencio, otros en total algarabía, los menos utiliza juegos de palabras que acompañan los movimientos de piezas y jugadas en sus partidas.

Al jugar emerge una polisemia entre sus practicantes: hay quienes juegan por deporte, por dedicación, por gusto, por terapia, por competitividad, por necesidad, por negocio, por ganancia o por concurso. La práctica del ajedrez se vive de

diferentes maneras y en este trabajo se realiza un esfuerzo por recuperar los sentidos, las voces de los ajedrecistas, y los significados que colocan en las diferentes maneras de interactuar que se comparten en uno de los pocos clubes de ajedrecistas que en la Ciudad de México existen: El Club Cuauhtémoc.

Una vez mencionado lo anterior, es importante que el lector conozca la manera como está dividido este trabajo, el cual se integra por tres capítulos. El capítulo primero, “Metodología en tres tiempos”, trata sobre los métodos y técnicas utilizados: el problema de investigación, las preguntas detonantes, los objetivos, las hipótesis de investigación, las categorías de análisis y la manera como fueron sistematizados y codificados los diferentes materiales obtenidos en la revisión bibliográfica. Aquí también se profundiza en los caminos que se recorrieron para conocer el sentido del juego entre ajedrecistas del Club Cuauhtémoc.

El capítulo segundo, “Juegos del lenguaje del juego”, ahonda en las prácticas lúdicas y en el sentido del juego y la forma de vida; se analiza la manera como ha sido concebido el juego y se profundiza en sus sentidos. El capítulo tercero, “Juegos del lenguaje en la práctica ajedrecística”, efectúa una síntesis de las características del juego, sus orígenes míticos y la escena del ajedrez en México: clubes, escuelas públicas, colegios, torneos nacionales, internacionales, olímpicos y otros espacios en los que el ajedrez se ha popularizado. De igual forma, se realiza un acercamiento a tres diferentes perspectivas de los ajedrecistas: competencia, amistad y apuesta.

Finalmente, en el apartado, “Conclusiones”, se reflexiona sobre los sentidos del juego y la pertinencia de retomar la categoría *juego del lenguaje* en el análisis antropológico. Mediante este trabajo se espera que el lector conozca y contraste las diferentes rutas desarrolladas a través del análisis del juego y pueda formular las propias.

# Capítulo 1. Metodología en tres tiempos

## 1.1 Primer tiempo. El quehacer antropológico

La metodología utilizada en esta investigación se describe en tres apartados, lo anterior a través de una analogía con la preparación culinaria. Un aperitivo, tres tiempos: “El quehacer antropológico”, “Obtener la información en campo” y “Ordenación de la información en campo”, y una sobremesa conforman este capítulo.

Preparar un platillo gastronómico y hacer Antropología comparten algunas similitudes. En el primer caso se seleccionan ingredientes; en el segundo, marcos conceptuales y referenciales. En uno se manejan diferentes utensilios: sartenes, ollas, cucharones; en el otro, instrumentos: guías de observación, formatos de entrevista y cuadros de codificación.

En la preparación culinaria se sofríe la carne, se hornean las verduras, se salpimienta un filete; en la labor antropológica, se observa a los grupos, se utilizan diferentes técnicas para conocer al otro, se vincula con los individuos y se registran sus perspectivas. Estas dos disciplinas comparten una relación íntima con los otros, en tanto comensales de algún restaurante, o bien, como individuos de alguna colectividad.

La forma como se concibe el quehacer antropológico se menciona en el primer tiempo, así como el problema de investigación, las preguntas guía, los objetivos e hipótesis. La metodología y las diferentes técnicas que permitieron la recolección de datos son revisadas en el segundo tiempo, ahí se ahonda en la descripción de la unidad de estudio y de análisis, además de la forma como se realizó la observación participante, las entrevistas y los registros etnográficos.

El trabajo de gabinete, la operacionalización de categorías, la sistematización, codificación, análisis e interpretación de la información documental y la obtenida durante el trabajo de campo se encuentra en el tercer tiempo. Su presentación en cuadros pretende una visión sintética de las categorías de estudio y un acercamiento al análisis de las fuentes.

La preparación metodológica, los usos de enseres y los tiempos de espera en la cocción: corrección, adecuación y revisión de las diferentes etapas del trabajo, permiten degustar un platillo teórico-metodológico que se espera nutra los estudios antropológicos del juego o cuando menos entretenga el paladar al lector.

### **1.1.1 Problema de investigación**

La pregunta de investigación de este proyecto es producto de una reflexión en dos momentos. El primer momento parte de un cuestionamiento fundamental a la manera cómo se concibe el juego. Lo anterior se debe a que en un principio se pretendía realizar una investigación con una mirada, un objeto y una pregunta diferentes.

El proyecto tenía como fin identificar la relación entre la práctica del ajedrez, la enfermedad y la dependencia, y se pretendía responder a la siguiente pregunta: ¿en qué momento la práctica del ajedrez puede convertirse en una enfermedad donde prime la dependencia al juego, o bien, que afecte la cotidianidad del ajedrecista?

Esta pregunta cambiaría paulatinamente, debido a los contrastes con la realidad estudiada, el trabajo de campo, los registros y la convivencia con los ajedrecistas quienes paulatinamente hicieron que se reformulara la investigación, merced a la multiplicidad de sentidos que en torno al juego de ajedrez existen y no exclusivamente las que involucraba la enfermedad.

El segundo momento que modificó la pregunta de investigación se dio a raíz del diálogo y la interacción en el trabajo de campo. En uno de estos casos, una de las ajedrecistas con quien conversaba mencionó cómo había sido su acercamiento con la práctica del ajedrez “haz de cuenta que yo estaba volteando a cuatro paredes y el ajedrez me lanzó la cuerda, entonces empecé a subir a subir y ahí me di cuenta de que nunca lo iba a terminar de aprender” (Entrevista realizada a *Nadadorajedrecista*, octubre, 2017)<sup>1</sup>.

*Nadadorajedrecista* concebía la práctica del ajedrez como una salida, un escape, y también como un *continuum* en su aprendizaje, es decir, la manera como se relacionaba con el juego no estaba limitada a lo deportivo o a la competencia, como otros estudios sobre el tema habían señalado (Wendeling, 2002), por el contrario, se nutría de otros sentidos, de otros juegos del lenguaje, la mayoría de ellos, de hecho, habían pasado inadvertidos para otros estudiosos del tema.

Esto aunado a los comentarios realizados a los avances de investigación del proyecto<sup>2</sup>, implicó una revisión detallada del *corpus* teórico y de la manera en que se había conceptualizado el juego en disciplinas como la Antropología Social, la Filosofía y la Sociología.

Las definiciones y conceptos fueron ordenados en diferentes categorías que al paso de algunos meses llenaban una veintena de hojas y ahora el problema no solo era la pregunta de investigación, también era seleccionar una definición que permitiera comprender el sentido del juego, ya que en el caso de las definiciones revisadas no había una suficientemente precisa y las que registraba y fichaba contrastaban entre sí.

---

<sup>1</sup> Al término de las entrevistas se sugirió a los entrevistados mencionaron seudónimos con los cuales pudieran reconocerse en el texto. En la página 19 se colocó una tabla donde se pueden identificar el número total de entrevistados y los pseudónimos utilizados.

<sup>2</sup> La Dra. Anabella Barragán Solís y el Dr. Aäron Ramses Ra Moszowski en tercer Coloquio del Posgrado en Ciencias Antropológicas, celebrado del 22 al 25 de enero de 2018, sugirieron modificaciones que transformaron sustancialmente el proyecto que en un principio me había planteado, además de otras rutas para aproximarse al cuerpo y al juego, las cuales se exponen en este trabajo.

Hasta este punto se vislumbraban dos opciones para analizar el juego. La primera de ellas contemplaba utilizar categorías que definían el juego y permitían su clasificación *a priori*; la otra, retomaba el sentido de los jugadores. Es oportuno mencionar que esta investigación se centró en la segunda acepción y se primó no por un esfuerzo clasificatorio del investigador social, sino por retomar categorías que el colectivo otorgaba a sus prácticas.

De ahí la existencia de clasificaciones y tipos de juegos cuya divergencia se sustentaba en los diferentes materiales lúdicos utilizados para jugar y no en los sentidos del juego. En el caso de los estudios del juego puede apreciarse esta relación en una amplia gama de esfuerzos clasificatorios (Callois 1986, Norberck 1974a) que, por una parte, sesga el sentido que el jugador establece con el juego; por otra, agrupa a los juegos en función de reglas arbitrarias. Si bien como demuestran Tylor y Bogan (2006) esta distinción ha sido tema de diferentes discusiones en las que se pugna por una u otra de las versiones: la del nativo o bien la del investigador. Ambas son líneas que pueden desdibujarse ya sea en la hiperclasificación de actividades, o bien, en el etnocentrismo del científico social.

En el trabajo se optó por utilizar el concepto juegos del lenguaje que propone Ludwig Wittgenstein (2014), y aquella enorme madeja conceptual se deshiloó y en lugar de sumar diferencias, se optó por realizar una propuesta comprensiva que involucró el sentido de los jugadores.

Esto se debe principalmente a que el concepto juegos del lenguaje otorga un peso esencial a los significados que el individuo otorga a su cotidianidad, a las formas como concibe el mundo y sobre todo a la posibilidad de comprender los significados al jugar, dado que la relación en torno al juego involucra una multiplicidad de sentidos y usos que sirven como medio entre un significado germinal que despliega una inmensa malla que se ramifica y expande: el contexto de enunciación.

En la medida que los signos son compartidos por el individuo, constituyen relaciones y formas de vida en la colectividad. En este sentido considero al igual que Mary Douglas que “es posible clasificar, no los estilos de pensamiento en sí mismos, sino los tipos de unidades sociales a las cuales estos estilos de pensamiento les sirven como medio de comunicación” (Douglas, 1998:15).

Esta vez ya no se pretendía conocer si la práctica del ajedrez podía de alguna manera convertirse en condicionante para el desarrollo de enfermedades de sus practicantes, sino saber en el caso de los ajedrecistas del Club Cuauhtémoc: ¿Cuáles son los juegos del lenguaje del juego y cómo se relacionan con su forma de vida?

Mediante esta formulación se da un peso importante al jugador en relación con los significados que le otorga al juego, y permite concebir sus formas de vida, en correspondencia con la actuación de un lenguaje rebotante de significados de un público particular, en este caso, un público ajedrecista.

La primera pregunta de investigación concebía al juego como artífice del jugador, luego la óptica cambió, y se dio un peso preponderante al sentido del jugador sobre el juego. En una idea similar Bernard considera en relación con el *farmakon* la imposibilidad de concebir dicho concepto en términos de lo bueno y lo malo, por el contrario, el sentido correspondería a concebirlo a través de la relación que con él se establece:

Esto es muy importante para el pensamiento contemporáneo porque no hay ya el buen *farmakon* y el mal *farmakon*, hay el *farmakon* y las relaciones que origina, que pueden ser positivas, fracasadas, afortunadas, destructivas, etc.; pero el *farmakon* no es positivo o negativo, porque no hay sustancia: hay relación (Stiegler en Cortés, 2013:333).

Parafraseando a Stiegler el juego no es bueno o malo; sino que éste corresponde a las relaciones que establecen los jugadores, esto es lo que permite concebir el sentido y los usos que los ajedrecistas otorgan al juego.

### **1.1.2 Objetivos de la investigación**

Del problema de investigación se desprendió un doble objetivo de trabajo: describir y analizar los juegos del lenguaje del juego y la forma de vida en un grupo ajedrecista en la Ciudad de México: el Club Cuauhtémoc. Para cumplir con el primer objetivo es necesario analizar los significados de los ajedrecistas, sus sentidos en relación con el juego. En cuanto al segundo, la clave está en el reconocimiento de la forma de vida, la cotidianidad y la percepción que en relación con la práctica ajedrecística existe en el Club Cuauhtémoc. Se pretende corroborar que existen formas diversas de significar la práctica ajedrecística y o exclusivamente las que encasillan dicha actividad en su aspecto lúdico o deportivo.

### **1.1.3 Hipótesis de trabajo**

Se considera que la práctica del ajedrez no está acotada exclusivamente a sentidos deportivos y lúdicos, y que, por el contrario, el sentido del juego es una construcción polisémica que puede conllevar otros sentidos, por ejemplo, pasatiempo y apuesta.

## **1.2. Segundo tiempo. Obtención de la información en campo**

La revisión teórica y conceptual, como se verá en el segundo capítulo, sustenta y define los juegos del lenguaje del juego y el cuerpo, se desarrolló para orquestar los diferentes pasos que se llevarían a cabo en el tratamiento metodológico con el grupo ajedrecista que aquí se estudia. La estrategia de trabajo se valió del uso de técnicas de investigación *vis a vis*: trabajo de campo, observación participante y entrevistas semiestructuradas.

Como parte de la recolección de datos, se realizaron diferentes visitas exploratorias a espacios de práctica ajedrecística en la Ciudad de México durante 2017 (agosto-diciembre) y los primeros meses de 2018 (enero-abril). En un primer momento se pretendía comparar tres grupos ajedrecistas en la Ciudad de México. Cada uno con una amplia trayectoria en el ajedrez, a través de su promoción, enseñanza, práctica y fomento del ajedrez. La Escuela Nacional de Ajedrez (ESNAJ), el Centro Universitario Ajedrecistas (CUA) y el Club Cuauhtémoc, por ello se realizaron una serie de entrevistas durante 2017, así como registros en campo sobre la forma de jugar, el significado del ajedrez y las características de los espacios.

Sin embargo, de los tres grupos considerados, se optó por el estudio de uno solo. ¿A qué se debió la decisión de seleccionar un grupo en lugar de tres? Las prácticas que comparten los espacios de juego son similares: enseñanza del ajedrez y organización de torneos.

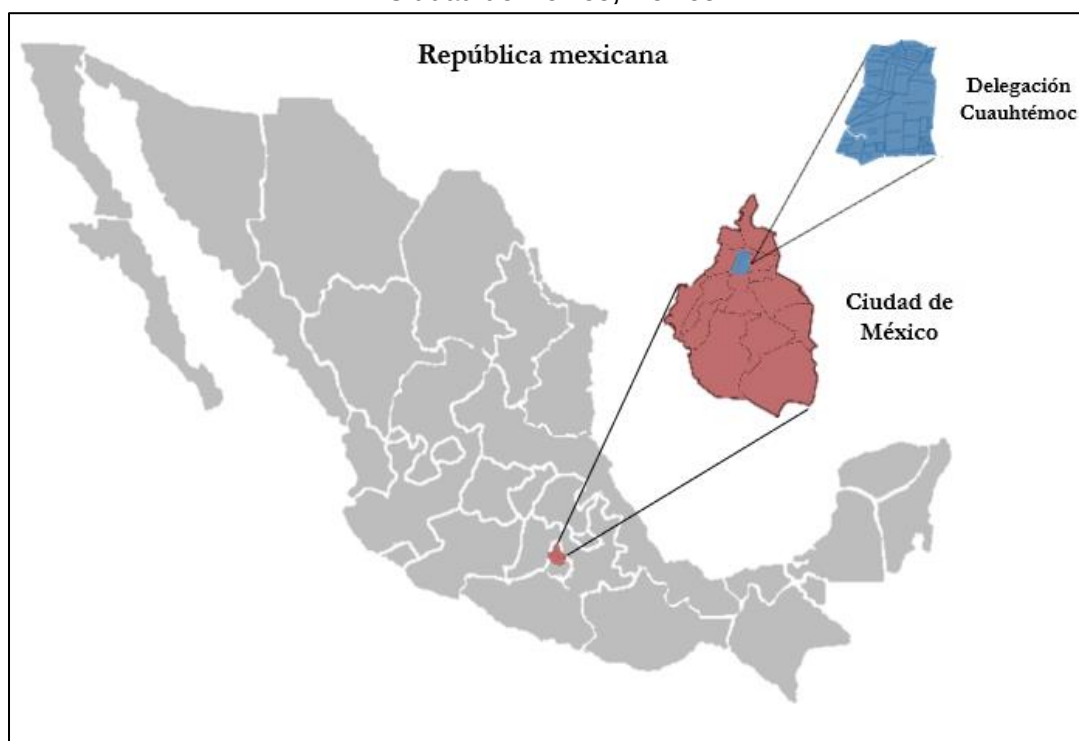
No obstante, en el Club Cuauhtémoc existen dos formas de jugar que no estaban presentes en los otros espacios. Una de ellas implicaba la verbalización durante las partidas y la otra la apuesta durante el juego. A pesar de que solo se realizó la investigación en un espacio, se retoman extractos de las entrevistas realizadas que, aunque no corresponden a integrantes del Club Cuauhtémoc, abonan a la pregunta de investigación que aquí se desarrolla. Cabe mencionar

que los registros estuvieron enfocados a la manera como los ajedrecistas practican, el espacio de juego y las diferentes dinámicas que se establecen en el Club.

### 1.2.1 Unidades de estudio y de análisis

La Unidad de Estudio (UE) corresponde al ámbito físico donde se desarrolló la investigación, de acuerdo con Rosana Guber (2001), permite identificar los límites geográficos y empíricos del estudio. En ese caso la UE se ubica en la Delegación Cuauhtémoc en la Ciudad de México (véase Imagen 1).

**Imagen 1. Delegación Cuauhtémoc  
Ciudad de México, México**



**Fuente: Modificado de <http://hemesa.com.mx/>**

La Delegación Cuauhtémoc alberga diferentes espacios de práctica ajedrecística: El Centro Cultural José Martí, la Plaza del ajedrecista, el Templo Azteca y el Club Cuauhtémoc. Este último se ubica cercano al primer cuadro de la Ciudad de México, colinda con una de las estaciones del Metro con más

conurrencia de la capital: la estación Hidalgo y con las avenidas Paseo de la Reforma y Puente de Alvarado. Así como con la iglesia de San Hipólito, recinto donde los días 28 de cada mes se lleva a cabo la celebración de San Judas Tadeo.

### **1.2.2 Observación directa y participante**

El ingreso al *Club Cuauhtémoc* se realizó a través de visitas esporádicas al espacio entre el periodo correspondiente de agosto (2017) a marzo (2018), de charlas ocasionales con sus practicantes, así como a través de la práctica ajedrecística y la participación en sus actividades y torneos. La información se obtuvo mediante estancias en campo en las cuales se registraron las dinámicas y actividades de los ajedrecistas del Club, los asistentes, las formas de practicar y la dinámica del espacio de juego, tanto los organizados dentro del Club Cuauhtémoc, como aquellos que se realizaban en otros espacios de la capital y que también frecuentaban los ajedrecistas del Club.

Los primeros acercamientos y observaciones en campo partieron de un ejercicio descriptivo, cercano y atento a los ajedrecistas. Las descripciones frecuentemente se llevaban a cabo una vez concluido el encuentro con los ajedrecistas, aunado a lo anterior, otros dos aspectos que facilitaron la inmersión en el grupo fueron el conocimiento de las reglas del juego de ajedrez, ya que fue a través de éste, de jugar con ellos y acompañarlos a los torneos, o bien asistir y dedicar horas de charla durante el juego y fuera del Club, lo que posibilitó el establecimiento de vínculos con diferentes ajedrecistas.

Este punto es nodal ya que constituye un acercamiento en función de las prácticas que puede conllevar un dilema, en relación con la calidad del antropólogo y el grupo estudiado. Por una parte, si el investigador social es lego en el conocimiento de determinado grupo, su inmersión sería lenta, aunque

considero que puede gozar de un amplio margen de registros que le permitan conocer las diferentes características del grupo estudiado.

Sin embargo, si existe un conocimiento de las reglas del juego, nos encontramos en el otro extremo, debido al conocimiento que se tiene sobre la práctica se pueden obviar aspectos. Esto deja al investigador ante una incertidumbre en la observación participante que puede llegar a tergiversarse por una participación activa. Karen Barad abona a esta idea:

“No obtenemos conocimiento parándonos fuera del mundo; conocemos porque ‘nosotros’ somos el mundo. Somos parte del mundo en su devenir diferencial”. Solo porque ya estamos en el mundo, porque somos compañeros de viaje junto con los seres y cosas que llaman nuestra atención, podemos observarlos. No hay ninguna contradicción, entonces, entre la observación y la participación; más bien, una depende de la otra (en Ingold, 2015:225).

En este trabajo de investigación el conocimiento de las reglas del juego facilitó la inmersión en el grupo y el establecimiento de vínculos de confianza, sin embargo, la manera en que el investigador concebía la práctica ajedrecística distaba considerablemente de la forma como los ajedrecistas de este espacio jugaban, a modo de ejemplo: En una de las ocasiones que tuve oportunidad de charlar con un ajedrecista del Club, este mencionaba a un jugador que recién se había incorporado a la mesa de juego, “no ese maestro (refiriéndose a mí) es de las personas que se cuelan a la fiesta y no saben lo que está pasando. Échale ganas maestro” (conversación informal con *Paco Rabanne*, noviembre, 2017).

Por una parte, se hacía referencia a mi incursión en el grupo como alguien nuevo ‘como quien se cuela a una fiesta’, por otra parte, contrastaba la manera como yo concebía cierto tipo de práctica ajedrecística que como se verá en el capítulo tercero, distaba de la forma de jugar en el Club, ya que yo consideraba al silencio como un factor nodal en la composición del juego de ajedrez, y por otra concebía al juego como un pasatiempo. Situación que contrastó notablemente con

los ajedrecistas del Club, debido a que existían diferentes formas de vida relacionadas con el ajedrez, las cuales se traducían en múltiples juegos del lenguaje del juego<sup>3</sup>.

El otro aspecto que facilitó mi incursión en el Club fue la apertura de los dueños y empleados de dicho espacio para realizar registros y entrevistas. De igual forma, mi experiencia previa realizando trabajo antropológico en grupos ajedrecistas facilitó la obtención de datos, debido a que se reunían en este espacio algunos ajedrecistas a quienes había podido entrevistar durante el desarrollo de mi tesis de licenciatura (Amador, 2013).

Otro aspecto importante fue el reencuentro de compañeros de educación media superior que al momento de realizar las estancias de trabajo de campo frecuentaban el espacio de juego, este fue otro factor de gran ayuda para establecer las relaciones de confianza necesarias en el grupo.

Es importante mencionar que con el objeto de no olvidar lo observado, me valí de una libreta de notas a modo de diario de campo, en la que apuntaba frases, palabras clave, que me permitieran recordar lo observado, así como de una grabadora de voz digital en la cual registraba las narraciones de lo acontecido en mis estancias en campo a manera de notas de voz en los trayectos los del Club a mi hogar, en los cuales relataba lo observado en campo y posteriormente transcribía.

### **1.2.3 Entrevistas y *rapport***

Las entrevistas a informantes clave fueron otra de las técnicas utilizadas para recabar información sobre los sentidos del juego en la práctica del ajedrez. Cabe mencionar que las entrevistas realizadas estuvieron sustentadas en la triangulación, es decir en el registro de diferentes datos que permitirán la

---

<sup>3</sup> Esta definición se analiza a detalle en el apartado “2.2 El juego del lenguaje del juego”.

obtención de información fidedigna, tal es el caso de registros etnográficos, entrevistas y revisión de referencias bibliográficas.

Se realizaron un total de nueve entrevistas y se consideró la importancia significativa del grupo de estudio, en la que “el número de casos estudiados carece relativamente de importancia. Lo importante es el potencial de cada caso (que permite) ayudar al investigador en el desarrollo de comprensiones teóricas sobre el área estudiada de la vida social” (Taylor & Bogdan, 2006: 108) y se pugnó por realizar preguntas enfocadas a datos relacionados con el sentido de los jugadores.

La aplicación de entrevistas conllevó tres etapas subsecuentes. La primera de ellas consistió en efectuar y grabar la entrevista. La segunda en la transcripción y la tercera involucró visitas en diferentes momentos en los que se ahondó en dudas que surgieron durante la fase anterior.

Las entrevistas aplicadas fueron complementarias a los registros elaborados en campo. Al realizar los registros en campo, los porteros<sup>4</sup> y los informantes se mostraron abiertos y optimistas respecto del trabajo que había realizado, consideré que en algún momento esto se debía a que previamente ya se había realizado una investigación con corte antropológico en este espacio (Gordillo, 2017). Sin embargo, al preguntar a directivos y ajedrecistas sobre ello, comentaron que no tenían conocimiento alguno del trabajo realizado.

Las estancias en campo también facilitaron la obtención de datos y al comentar abiertamente con los ajedrecistas el porqué de mi presencia en ese lugar e intentar explicarles el tema de investigación que realizaba, algunos de ellos se mostraban participativos. Al paso del tiempo comprendí que mi presencia en el

---

<sup>4</sup> Retomo el concepto de “portero” que utiliza Tylor & Bogdan (2006), para referirse a aquellas personas que se encargan de administrar, o de permitir la entrada del antropólogo al grupo de estudio.

espacio se traduc a como la de aquella persona que estaba realizando un libro, o bien, como el maestro flancito o el maestro antrop logo<sup>5</sup>.

Por otra parte, durante las entrevistas un factor que result  de ayuda fue el hecho de que los porteros me presentaron con algunos ajedrecistas del Club. De igual forma la paulatina interacci n con uno de los ajedrecistas, *Charly primero*, me permitir a la incorporaci n al grupo, ya que, al comentar sobre mi tema de investigaci n,  l se mostraba interesado y constantemente realizaba preguntas sobre su opini n del juego y sus beneficios.

Cabe mencionar que *Charly* tiene una formaci n acad mica en Psicolog a y una idea general de lo que intentaba investigar en ese espacio. *Charly primero* fungió como el presentador ante el grupo del proyecto que ah  desarrollaba. Aunado al apoyo de los ajedrecistas con quienes comenc  a interactuar, me val  de la t cnica ‘bola de nieve’ que consiste en “conocer a alg n informante y lograr que nos present  a otros” (Tylor & Bogdan, 2006:109). Gradualmente comenc  a tejer una red de informantes.

La incursi n en el grupo tambi n se fund  en mi paulatina relaci n con otro miembro del grupo, “El maestro lobo”, quien gozaba de cierto prestigio, por la antig edad de frecuentar el Club, pero tambi n por su manera de jugar: “es que ese g ey te caza cuando juegas. Por eso es el maestro lobo” (Extracto de entrevista realizada a *Charly primero*, diciembre, 2017). Si bien en un principio se mostraba a la expectativa conmigo, fue hasta que en una ocasi n ambos coincidimos en el Club con rezagos de una fuerte gripe, cuando comenzamos a establecer v nculos de confianza.

---

<sup>5</sup> La manera como los ajedrecistas se nombran: ‘maestros’ conlleva, por una parte, la manera como los ajedrecistas practican su juego, o bien se relaciona con alguna caracter stica personal: su formaci n, estudios, actividades laborales. De acuerdo con Erving Goffman “La informaci n acerca del individuo ayuda a definir la situaci n, permitiendo a los otros saber de antemano lo que la espera de ellos y lo que ellos pueden esperar de  l” (Goffman, 2001:13).

Pasé al Club unas horas después de salir de trabajar. Ahí encontré al “Lobo”, quien sudaba y tenía el rostro grasoso. Saludé a los de la mesa y me senté a observar. Él llevaba una caja de antigripales sólidos y tragaba saliva, yo llevaba un rollo de papel en la mano y una caja de antigripales efervescentes en la otra. Comenzamos a hablar sobre la partida de ajedrez, y luego la charla pasó a nuestros evidentes síntomas de gripe. Intercambiamos pastillas y surgió así una plática sobre enfermedades que abrió paso a una plática sobre lo que significaba para él el ajedrez (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

A raíz de lo anterior, reconozco diferentes momentos en el contacto con el grupo y en la recogida de datos que permitieron que la inmersión y apertura del grupo y mi inmersión en él. Aunado a ello se facilitó la recolecta y registro de frases reiterativas, así como de los juegos del lenguaje del juego.

### **1.3 Tercer tiempo. Ordenar, sistematizar, analizar**

De acuerdo con Oscar Jara, sistematizar es un término polisémico que puede relacionarse con clasificar, catalogar, ordenar datos e informaciones (Jara, 2003:7), en general, se trata de la “interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explica la lógica del proceso, los factores que han intervenido en él, cómo se han relacionado entre sí y porqué lo ha hecho de ese modo” (Jara, 2003).

Por ello cuando se recurre a la sistematización, “un instrumento para conocer mejor la realidad y nuestra ubicación en ella” (Bickel, 2006:18), es posible ordenar, conocer y posteriormente comprender la experiencia acumulada en una práctica social, y aún más, permite descubrir posibilidades de recrear y transformar el mundo. La sistematización está centrada en la experiencia: proceso, dinámica, avances, rupturas y retrocesos de un trabajo de investigación como el aquí desarrollado.

#### **1.3.1 Codificación de datos, interpretación y análisis de información**

Para esta investigación se realizaron nueve entrevistas y un registro reiterativo en campo. A continuación, se muestra en la Tabla I, el número de entrevistados. La mayor parte de estas se realizaron entre los meses de octubre (2017) a marzo (2018). Algunas se efectuaron en los espacios de trabajo de los ajedrecistas, en otros casos se acordaron citas en restaurantes y en las instalaciones del Club Cuauhtémoc.

| Tabla I. Entrevistados |         |         |                                                 |                    |
|------------------------|---------|---------|-------------------------------------------------|--------------------|
| Nombre/mote            | Sexo    | Edad    | Ocupación                                       | Grupo <sup>6</sup> |
| Nadadora ajedrecista   | Mujer   | 41 años | Lic. Educación Física                           | IND                |
| Arbitro 13             | Hombres | 60 años | Profesor educación básica<br>Arbitro ajedrez    | IND                |
| Juanaines              | Mujer   | 39 años | Doctora en Filosofía<br>Ajedrecista profesional | UNAM               |
| Alfonso Ferriz         | Hombre  | 65 años | Ajedrecista profesional                         | ESNAJ              |
| Charly primero         | Hombre  | 37 años | Lic. Psicología                                 | CC                 |
| Mauricio               | Hombre  | 40 años | Administrador del Club Cuauhtémoc               | CC                 |
| Paco Rabanne           | Hombre  | 45 años | Ajedrecista y comerciante                       | CC                 |
| El ruso                | Hombre  | 55 años | Dueño del Club Cuauhtémoc                       | CC                 |
| Roberto Fisher         | Hombre  | 30 años | Estudiante de Sociología                        | CC                 |

Fuente: Elaboración propia

Una vez realizadas las entrevistas y las estancias en campo se realizó la codificación. La siguiente parte correspondió a agrupar categorías similares, y también, en este momento se realizaron memorándums e interpretación-analítica de las categorías de estudio de este trabajo<sup>7</sup>.

Algunos ejemplos de la manera como se realizó la codificación de la metodología (Cuadro I), el sentido del juego (Cuadro II) y la información obtenida en campo (Cuadro III). Cada uno de los cuadros tienen dos columnas, en una de ellas se coloca la categoría; en la otra, la subcategoría. Cabe mencionar que los cuadros de codificación son parte una lista más amplia y en este caso solamente se colocaron para que el lector pudiera identificar la manera como se codificó la información en esta investigación.

<sup>6</sup> Las abreviaturas corresponden al grupo de adscripción del entrevistado, a saber: Independiente (IND), Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Escuela Nacional de Ajedrecistas (ESNAJ) Club Cuauhtémoc (CC)

<sup>7</sup> Una vez se define una categoría, se envuelve más fácil recordarla, pensar en ella y (lo que es más importante) desarrollarla en términos de sus propiedades y dimensiones y diferenciarla mejor al descomponerla en sus *subcategorías*, o sea, explicando cuándo, dónde, por qué y cómo que posiblemente existan en una categoría (Corbin & Strauss, 2002:125).

| Cuadro I “Metodología” |                                                                                                                                                          |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Concepto</b>        | Metodología                                                                                                                                              |
| <b>Categoría</b>       | Codificación                                                                                                                                             |
| <b>Subcategoría</b>    | Microanálisis de datos<br>Clasificar<br>Codificar<br>Rotular<br>Categorizar<br>Categoría Abierta<br>Subcategoría / Categoría axial<br>Categoría saturada |

Fuente: Elaboración propia

| Cuadro II “Juego del lenguaje” |                                                                                                    |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Concepto</b>                | Sentido del juego                                                                                  |
| <b>Categoría</b>               | Cultura de juego                                                                                   |
| <b>Subcategoría</b>            | Transmisión del juego<br>Identidad del jugador<br>Comunidad<br>Socialización<br>Alteridad al jugar |

Fuente: Elaboración propia

| Cuadro III “Juego del lenguaje” |                                                                                                                           |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Concepto</b>                 | Sentido de competencia                                                                                                    |
| <b>Categoría</b>                | Juego de torneo                                                                                                           |
| <b>Subcategoría</b>             | Inicio de juego<br>Silencio<br>Técnicas del cuerpo<br>Desarrollo del juego<br>Análisis <i>post mortem</i><br>Premiaciones |

Fuente: Elaboración propia

Durante el proceso de codificación abierta se obtuvieron categorías del fenómeno estudiado, en el caso de la codificación axial<sup>8</sup>, ésta se relacionó con el entrecruce de propiedades, dimensiones y nuevas categorías de investigación en el cual se reagruparon las categorías obtenidas durante la codificación abierta (Corbin & Strauss, 2002:130 y 135).

<sup>8</sup> “El propósito de la codificación axial es comenzar el proceso de reagrupar los datos que se fracturaron durante la codificación abierta. En la codificación axial, las categorías se relacionan con sus subcategorías para formar unas explicaciones más precisas y completas sobre los fenómenos” (Corbin & Strauss, 2002:135).

Se realizó la identificación de datos relevantes en textos teóricos y posteriormente, durante la aplicación de las entrevistas, en cierto sentido el investigador, tiene una noción de lo que buscará, sin embargo, es en campo, en la aplicación y transcripción de las entrevistas donde se suscita la codificación a través del análisis minucioso de los datos empíricos y de su relación con el contenido teórico.

Lo anterior permitió un segundo momento de clasificación y análisis de subcategorías, “Clasificar implica agrupar conceptos de acuerdo con sus propiedades sobresalientes, o sea, buscando similitudes y diferencias” (Corbin & Strauss, 2002:74). Cada una de las denominaciones que adoptamos y el descarte de opciones durante el análisis de los datos obtenidos en campo son parte del análisis profundo de contenidos teóricos y empíricos que, en el caso de este trabajo, se utilizan como códigos de los informantes que pueden tomarse de “las palabras de los entrevistados mismos. Estos suelen llamarse también ‘*códigos in vivo*’” (Glaser y Strauss, 1967 en Corbin y Strauss, 2002:14). Cabe mencionar que hubo diferentes brechas de análisis que en la codificación se abrieron y que se considera serán analizadas en posteriores investigaciones.

### **1.3.2 Estado del arte**

La práctica ajedrecística y su material lúdico ha sido estudiado ampliamente desde diferentes ángulos disciplinares. A continuación, el lector encontrará de manera general los principales estudios e investigaciones que se han realizado sobre ella especialmente en Antropología<sup>9</sup>.

Antes de continuar con el análisis de las diferentes fuentes bibliográficas es importante que el lector conozca que los documentos revisados fueron analizados

---

<sup>9</sup> Las fuentes que se encontraron se enlistan en el anexo I “Ajedrez y ajedrecistas. Listado de investigaciones por tema” y con ellas se pretende brindar a otros interesados en el tema, una lista de material que agilice la búsqueda y análisis de fuentes de otros investigadores interesados en el análisis de las prácticas ajedrecísticas.

a partir de cuatro cuestionamientos esenciales: 1) ¿Qué trabajos de investigación se han desarrollado en Antropología sobre la práctica del ajedrez o sobre ajedrecistas?, 2) ¿Qué objetivos se perseguía en las investigaciones? 3) ¿Qué metodología y marco conceptual fueron utilizados? y 4) ¿Cuáles fueron sus principales hallazgos?

Con el objeto de conseguir un adecuado manejo de la información se organizó en Cuadros explicativos, acorde con los siguientes rubros: fuentes, referencias bibliográficas, hemerográficas, entre otras. A continuación, se presenta el Cuadro IV. Fuentes consultadas, donde se colocaron cinco variables que se consideraron en el análisis de fuentes. En el caso de los indicadores, estos tuvieron como objetivo una manipulación más eficiente de las fuentes y finalmente, en periodicidad de considero la importancia de realizar un registro diario y semanal de las fuentes.

| Cuadro IV. "Fuentes consultadas" |                                         |                  |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------|
| Variable                         | Indicador                               | Periodicidad     |
| Tema                             | Sentido del juego y del cuerpo          | Diaria y semanal |
| Contenido                        | Texto n                                 |                  |
| Memorándum                       | Texto n                                 |                  |
| Referencia                       | Referencia n                            |                  |
| Ubicación                        | Copias, digital, estantería, físico, NA |                  |

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, el Cuadro IV. 'Trabajos de investigación', fue realizado con el objeto de sistematizar las principales características de los documentos de investigación: tesis, tesinas, artículos, cuyo principal contenido estaba enfocado a la práctica ajedrecística. Lo anterior ayudo a la realización y posterior análisis del estado del arte.

El Cuadro V tiene como objeto facilitar la sistematización de la pregunta ¿Qué trabajos se han desarrollado en las ciencias sociales y particularmente en la Antropología sobre el ajedrez/ ajedrecistas? Y se divide en dos columnas, una de

ellas contiene las variables a considerar en la revisión de fuentes y la otra los indicadores.

| Cuadro V. Trabajos de investigación                         |                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Variables                                                   | Indicadores                                                                                                                                                                  |
| <b>Fuente</b>                                               | Datos de tesis, artículos y otras investigaciones relevantes realizadas en Antropología y en las Ciencias Sociales que tengan como eje de análisis el ajedrecista (ajedrez). |
| <b>Lugar de investigación</b>                               | País, ciudad, localidad donde se desarrolló la investigación                                                                                                                 |
| <b>Unidad de análisis</b>                                   | Grupos de personas con los que se desarrolló este trabajo de investigación                                                                                                   |
| <b>Unidad de estudio</b>                                    | Conceptos y categorías de análisis utilizados en la investigación.                                                                                                           |
| <b>Objetivo</b>                                             | ¿Cuál es el objetivo de su investigación?                                                                                                                                    |
| <b>Metodología</b>                                          | ¿Qué metodología utilizó para recolectar información?                                                                                                                        |
| <b>Técnicas</b>                                             | ¿Qué técnicas utilizó en este trabajo de investigación?                                                                                                                      |
| <b>Teorías utilizadas</b>                                   | Teorías revisadas por el autor/a                                                                                                                                             |
| <b>Conclusiones ¿cuáles fueron sus reflexiones finales?</b> | Principales reflexiones suscitadas en este trabajo de investigación                                                                                                          |
| <b>Registros etnográficos</b>                               | Casos etnográficos                                                                                                                                                           |

Fuente: Elaboración propia

Los textos, tesis o trabajos de investigación académica donde se ha analizado la práctica ajedrecística son pocos en la disciplina del humano. Una de las primeras investigaciones sobre el ajedrez fue realizada por Dextreit & Engel (1981), *Juego de ajedrez y Ciencias Humanas*, cuyo objeto principal consistía en ubicar la práctica del ajedrez como una actividad capaz de construir, crear, y establecer relaciones sociales entre sus practicantes.

Destacan las investigaciones del etnólogo Thierry Wendling (1997), (2000), (2002) quien ha realizado un estudio amplio sobre las diferentes formas de jugar, la importancia del ajedrez como parte de los juegos escritos, la jerarquización que se establece en el juego, la relación del juego y el tiempo, las características del juego de torneo y las prácticas ritualizadas que en él se instituyen en Francia.

En su artículo *Jugar con los tiempos: el reloj de los jugadores de ajedrez (Jouer avec le temps: la pendule des joueurs d'échecs)* Wendeling (1996) realiza un análisis de clubes de ajedrez parisinos. Su objetivo consistió en conocer la relación que en la práctica ajedrecística se tiene respecto al tiempo, de igual forma, detalla las prácticas, lugares y tiempos de juego a la luz de procesos sociales, culturales y cognitivos.

Antepone en esta investigación la relación que en la cultura ajedrecística existe en relación con los movimientos de las piezas y el tiempo de juego “considerando paradójicamente al juego, como un juego de movimientos” (Wendeling, 1996:91). Sobresale entre sus reflexiones, el papel que otorga a la escritura del juego, el uso de la clepsidra, así como la descripción de diferentes ejemplos etnográficos de la práctica del ajedrez antes, durante y en el post-juego.

Wendeling (1997) plantea en su informe *El juego de ajedrez, un juego escrito (Le jeu d'échecs, un jeu écrit)*, una serie de reflexiones sobre oralidad y escritura, dicha relación estará presente en otras de sus obras. Asimismo, realiza un recorrido sociohistórico de las diferentes formas de practicar ajedrez de competición. Analiza las características y usos de diagramas en ajedrez, del estudio de los sistemas de notación y de las partidas ajedrecísticas. Sus primeras reflexiones sobre la oralidad, el tiempo y la escritura de la práctica del ajedrez.

Wendeling (2000) publicó *La construcción del rito en el juego de ajedrez de competición (La construction du rite dans le jeu d'échecs de compétition)*. En este artículo se centra en el paso que los ajedrecistas tienen por los torneos y en su colocación en los sistemas jerárquicos que, la propia escena ajedrecística establece, así como en la familiarización del jugador con las prohibiciones y la familiarización con el ritmo de juego: *blitz* o juego deportivo, en relación con la jerarquía global del juego, la construcción de sus imágenes áureas y de los usos del tiempo, el silencio y los sistemas clasificatorios que a través de la reglamentación convergen en el juego de ajedrez.

La suma de las diferentes investigaciones que Wendeling desarrolló, por más de ocho años, es posible conocerla en su trabajo *Etnología de los jugadores de ajedrez (Ethnologie des joueurs d'échecs, 2002)*. En dicho trabajo se realiza un amplio análisis de variables sociales, culturales y cognitivas de la práctica ajedrecística en clubes parisinos.

De igual forma, profundiza en el análisis de la oralidad en el juego, la escritura ajedrecística y el tiempo. En la obra se pueden conocer diferentes reflexiones sobre los aspectos rituales “del campeonato del mundo, el ajuste en la escena, el silencio, el aislamiento de los protagonistas, la presencia de un público ferviente, y el hecho de que hay más árbitros que jugadores” (Wendeling, 2002).

Por otra parte, otro de los investigadores que han reflexionado sobre la práctica del ajedrez es Jacques Bernard (2004, 2005, 2009) quien analiza las características del ajedrecista desde su enfoque lúdico y deportivo en clubes franceses, así como su relación con la locura, sus representaciones cinematográficas, su tenue línea con la enfermedad mental, su aspecto comunitario y las diferencias jerarquizadas de la cultura ajedrecística.

Bernard (2004) en *Un grupo nacido de una práctica lúdica. Los jugadores de ajedrez profesionales (Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels)* realiza una serie de reflexiones sobre las prácticas sociales y los comportamientos. Ahonda en prácticas y comportamientos: un *corpus* de representaciones compartidas, construidas en su propio lenguaje, sus ídolos y su coherencia poblacional (2004:4). En su artículo refiere a la jerarquización en el juego y distingue dos tipos de prácticas ajedrecísticas: la de competencia y la amistosa.

El propósito de esa investigación consistía en remarcar y señalar las preocupaciones, referencias, maneras de ser y de actuar que los ajedrecistas profesionales tienen en común y que son desconocidos para un público en general

(Bernard, 2004:122). El autor identificó cuatro características que dan como resultado un grupo coherente: una cultura común, una jerarquía propia, ritos de integración simbólica y un vocabulario particular (Bernard, 2004:124).

En *Socioantropología de los jugadores de ajedrez (Socio-anthropologie des joueur d'échecs)*, Bernard (2005) realiza un análisis del sujeto ajedrecista, a partir de sus principales diferencias sexo-genéricas y en relación con sus clasificaciones: principiantes y profesionales; tipos de juego: amistoso, familiar, de club y de torneo. Uno de los aportes de este trabajo de investigación es el análisis de las representaciones e imaginarios de la práctica ajedrecística en cine, literatura y música. Así como el esfuerzo por sistematizar fuentes y registros históricos, pedagógicos, literarios, cinematográficos.

Finalmente, en *La competición de ajedrez como espacio autónomo: La sujeción de la vida cotidiana por el mundo de la socialización lúdica (La compétition d'échecs comme espace autonome: La sujétion del vie ordinaire par le monde de la sociabilite ludique)* Bernard (2009) reflexiona sobre las diferentes relaciones que se generan en la competición profesional ajedrecística, destaca su análisis de los comportamientos sociales, la repercusión que tiene la competición en los ajedrecistas, así como las formas de socialización en los torneos de ajedrez.

Robert Deslarjaris (2011) y Robert Fine (2015) también han realizado diferentes acercamientos a la cultura lúdica ajedrecística. El primero analiza los clubes de ajedrez más antiguos de Nueva York y las prácticas que estos grupos tienen al jugar; el segundo, resalta la importancia del ajedrez como una práctica generadora de comunidad y su “investigación tiene como principal eje de análisis el material obtenido durante el registro que efectuó de 2010 a 2015, en diferentes espacios de práctica ajedrecística, en el cual detectó las relaciones constitutivas de un mundo en el que prima la jerarquía y el estatus” (Fine,2015:16).

En México se han desarrollado dos trabajos desde la Antropología, cuyo tema es el ajedrez y la práctica ajedrecística. La investigación que realizó Antonio Amador (2013) *Interacción y representaciones sociales en torno del juego de ajedrez. Estudio comparativo de dos grupos ajedrecistas* fue elaborada con dos grupos ajedrecistas de la Ciudad de México: Club de ajedrez Mercenarios y jugadores de Plaza del Ajedrecista. En su investigación analizó las principales interacciones sociales al jugar, antes, durante y después de una partida, así como las representaciones sociales a partir de un enfoque eminentemente estructural. En sus conclusiones desataca las diferencias entre prácticas lúdicas y deportivas asociadas al ajedrez.

La otra investigación fue la realizada por Yebhaim Gordillo (2017). En *Blancas y negras Juego y reproducción de la masculinidad entre ajedrecistas de las Ciudad de México*, profundiza en las relaciones de masculinidad que se establecen en torno a la práctica ajedrecística en tres espacios de práctica del ajedrez en la Ciudad de México: El Centro Cultural José Martí, los Ajedrecistas de Plaza Solidaridad y el Club Cuauhtémoc. El objetivo del trabajo de Gordillo consistió en analizar las formas de relación entre los sujetos y el juego, así como la expresión de la masculinidad dentro de un espacio de juego de ajedrez (Gordillo, 2017:13), esta investigación es desarrollada a la luz del juego, el deporte y el ocio.

Una vez mencionado el marco metodológico utilizado, así como la forma en que se sistematizó la investigación, en el siguiente capítulo, el lector, conocerá el marco teórico-conceptual de este trabajo.

Una vez realizado el análisis de las fuentes, considero que principalmente se ha primado por el estudio del ajedrez deportivo o de torneo (Wendeling, 2002), y existe un registro nulo de otras maneras de practicar ajedrez. No obstante, algunos autores como Bernard han realizado un esfuerzo por analizar el ajedrez familiar (2004). Sin embargo, sus investigaciones únicamente se han enfocado al análisis de las relaciones que se construyen en ajedrecistas profesionales,

omitiendo, por ejemplo, los sentidos y las perspectivas que sobre dicha práctica tienen ajedrecistas ocasionales, entrenadores deportivos y árbitros de ajedrez. Lo anterior aunado a la falta de una visión que permita comparar las diferencias entre las formas de jugar en infantes, adultos, y entre hombres y mujeres.

Sobre ellos, es importante mencionar que Robert Deslarjais (2011) y Robert Fine (2015) han realizado un esfuerzo mayúsculo por comprar las formas de juego y han puesto sobre la mesa, o más bien sobre el tablero, la importancia de estudiar la práctica del ajedrez en relación con la interactividad, así como la necesidad de identificar los procesos de socialización lúdicos que la práctica ajedrecística conlleva.

Una de las principales críticas a estos trabajos es que parten de las categorías del investigador social y no de las del colectivo, otorgan mayor peso a una forma de jugar y desdibujan las demás maneras en que el individuo se relaciona con el material lúdico, por ello esta investigación pretende entre otro de sus objetivos dar cuenta de las diferentes relaciones que el individuo establece con su juego.

## Capítulo 2. Juegos del lenguaje del juego

### 2.1. Los juegos del lenguaje

Los juegos del lenguaje del juego y la forma en que se ha teorizado el juego se analizan en este capítulo. En él se profundiza sobre las características del juego del lenguaje y su pertinencia en el análisis antropológico, además se reflexiona en torno al sentido y a los significados que se asignan al juego, así como a través del contraste con diferentes definiciones de juego.

Como se mencionó anteriormente Ludwig Wittgenstein desarrolla la teoría *juegos del lenguaje* que consiste en una manera de comprender el lenguaje a través del sentido y el significado que se le otorga a éste en las interacciones cotidianas. Para Wittgenstein “Imaginar lenguaje significa imaginar una forma de vida” (2014:19).

Si dicha oración la analizamos a la luz del juego, el juego aparece como un abanico que se abre y permite entrever diferentes imágenes, sentidos y perspectivas. Los juegos del lenguaje son gramíneos, germinan sobre los contextos en los que son enunciados y se diversifican sobre la tierra a través de las diferentes formas de vida que se comparten en los grupos culturales.

Wittgenstein utiliza dos metáforas para explicar el sentido del lenguaje. En una lo compara con las herramientas de una caja de herramientas: “Tan diversas como las funciones de estos objetos son las funciones de las palabras (y hay semejanzas aquí y allá)” (Wittgenstein, 2014:285). Así como las herramientas tienen diferentes usos, el lenguaje conlleva diferentes significados, en ambos casos, su uso y significado corresponden al contexto y al sentido de su enunciación.

En otra metáfora el autor relaciona al lenguaje con una gran ciudad, cuyas estrechas avenidas, pequeñas calles y grandes construcciones son análogas a la

palabra. Las ciudades, edificios y calles tienen un origen que se antecede mutuamente, al igual que en el lenguaje, donde es posible identificar cómo una palabra antecede a otra en diferentes momentos. “El sentido de las palabras, enunciados y signos, en general, no consiste en que éstos representan o denotan sino en cómo están usados en diferentes situaciones” (Jacorzynski, 2008: 284), es decir, el contexto de la enunciación posibilita comprender el sentido que el individuo asigna a las palabras.

Los juegos son entidades autónomas y las reglas de sentido de un juego de lenguaje están encapsuladas dentro del mismo juego. Lo único que tenemos que hacer para entenderlo es jugar el juego. Si jugamos mal, los otros nos instruirán o nos castigarán por ello. En consecuencia, o bien nos corregimos o bien dejamos de jugar el juego (Jacorsynski, 2008: 292).

Los juegos del lenguaje son entendidos como los sentidos, es decir, los significados que se otorgan al lenguaje en relación con el contexto de enunciación y usos sociales. Diversos juegos del lenguaje y formas emergen en la sociedad, si esta aseveración la pensamos en clave antropológica, el conocimiento de los juegos del lenguaje y las formas de vida: creencias, representaciones, interacciones y prácticas sociales, son aquellas en las que el investigador social y particularmente el antropólogo ha hecho hincapié al intentar comprender el sentido que la gente otorga a su forma de vida y en el caso de este trabajo a la correspondiente en torno al sentido del juego.

Los juegos del lenguaje involucran diferentes maneras de uso, acorde con el contexto en el que se enuncian. “El sentido del juego del lenguaje se revela únicamente desde el juego del lenguaje” (Wittgenstein, 2014:294). Los juegos del lenguaje son raigambre de la sociedad y correspondencia primordial con formas de comprender al otro en el mundo a través de un “todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido” lo anterior a su vez “forma parte de una actividad o de una forma de vida” (Wittgenstein, 2014: 285).

Los juegos del lenguaje emanan de la relación individual con el mundo y fluyen de una polisemia de apropiaciones y reinversiones del colectivo; son acciones “de carácter *incompleto*, no acabado, abierto” (Jacorsynski, 2008:286); constituyen el sentido de la palabra y el de la cotidianidad; conectan lenguaje y significados, y como beneficio derivado, disponen formas de vidas tan diversas e ilimitadas como las existentes en el mundo, en pocas palabras, lo que somos, imaginamos y hacemos tiene sentido a través de los juegos del lenguaje.

El sentido y el significado como uso devienen en formas de vida: juegos del lenguaje. Este corresponde al tercer concepto que en la triada de los juegos del lenguaje desarrolla Wittgenstein, los otros dos corresponden al sentido y al contexto de enunciación, ambos resultado y producto de la repetición, de la costumbre:

El lenguaje que hablo adquiere su significado de maneras comunes de actuar y responder de muchas personas. Wittgenstein dice que ‘imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida’. La expresión ‘forma de vida’ sugiere un comportamiento típico o característico de una especie, tribu, un linaje, una sociedad, un pueblo, una cultura (Malcolm, 1995:165 en Jackorsynsi, 2008).

La forma de vida corresponde a la suma de voces del sentido común, tanto sus semejanzas como sus diferencias únicamente pueden ser entendidas a través de un concepto agrupador como lo es la semblanza de familia. “Wittgenstein acepta dos ideas que le permiten resolver este problema: los juegos del lenguaje (y quizás las formas de vida) están emparentados de manera vaga como miembros de ‘la misma familia’” (Wittgenstein, 2014:66-67).

Para ejemplificar lo anterior podemos recurrir al ejemplo del juego, el cual constituye para Wittgenstein lo ambiguo, sin embargo, la manera de comprender el juego es a través de las similitudes: las semblanzas de familia.

## 2.2. El juego del lenguaje del juego

El juego ha sido un tema estudiado ampliamente en las Ciencias Sociales, sin embargo, algunos de los acercamientos teóricos elaborados responden a lógicas causales en las que el juego es el antecedente de algo, la organización social, el trabajo, el teatro o el deporte. Esta manera de concebir el juego empobrece ampliamente los estudios desarrollados del juego, ya que diluyen el sentido del juego en una posible causa.

Diferentes esfuerzos se han realizado por construir tipologías sobre el juego, que establecen un aporte antropológico para su análisis, sin embargo, han enfatizado mayormente en las categorías del investigador social respecto de las del grupo de estudio. Uno de los aportes de este trabajo consiste en el análisis de distintas características que acentúan el sentido del grupo, respecto al del investigador.

A continuación, se ahonda en la manera como diferentes autores han reflexionado sobre el juego y se formula la definición de cómo se comprende el juego del lenguaje del juego.

Dos de los principales representantes de la Antropología del siglo XX; Marcel Mauss y Bronislaw Malinowski, postularon una definición de juego y su intrínseca relación con la cultura. El juego está supeditado a por lo menos tres aspectos: el jugador (sujeto), el juego (material lúdico) y los porqués de su jugar (objeto del juego). De ahí que existan diferentes sentidos en torno a una misma práctica y haya quien juegue por amistad, por apuesta, por goce, por placer, por competencia, por experiencia, por manifiesta libertad o por inflexiva dependencia. Quien juega construye su propio tiempo y con ello también su irónica paradoja, una vez que “El juego no implica necesariamente diversión o siquiera placer” (Mantilla, 2000:28).

Para dichos autores el juego posee una base práctica y otra estética<sup>10</sup>. Al respecto Marcel Mauss escribe: Los juegos eran actividades tradicionales que tienen por fin un placer sensorial y otro estético...suelen ser el origen de oficios y numerosas actividades elevadas, rituales o naturales, ensayadas en principio en la actividad de excedente (Mauss, 2002: 123).

El autor de la *Teoría del don* especificó diferentes tópicos de análisis del juego y precisó la importancia del análisis del cuerpo, la mente, el agonismo y la ritualidad (Mauss, 2002:124). Asimismo, propuso examinar los diferentes enfoques al jugar: “su objetivo (risa, sorpresa), destreza, adivinación y fuerza (demostración)” (Mauss, 2002:127) y planteó un conjunto de variables para estudiar a los jugadores:

Otra clasificación distinguirá los juegos según los jugadores: sexo, edad, profesión, clases sociales. Ese juego se juega en tal estación, en tal lugar; muchos juegos son nocturnos. Los juegos suelen tener lugar en la plaza pública, emplazamiento sagrado. Algunos implican a la totalidad de la población (Mauss, 2002:124).

El juego es una actividad de recreación y creación estética (Mauss, 2002) que involucra voluntad y cambio, por ejemplo, al dar, al recibir y al devolver (Mauss, 1979). Estudiar las características del juego permite el análisis de la ritualidad, el drama y la religiosidad, así como la seriedad y la íntima relación con la costumbre y la tradición.

Marcel Mauss pugna por un análisis del juego que ofrece herramientas parciales para comprender la multiplicidad de sentidos del juego. No obstante, presenta una idea nodal en el estudio del juego que lo vincula con el rito, y si bien

---

<sup>10</sup> “Marcel Mauss consagró sus tres últimos años de enseñanza en el Colegio de Francia (1937-1940) a los juegos, sus intereses de estudio más fuertes fueron los cometas y la cucaña polinesia, así como los juegos amerindios” (Wendeling, 2010:30).

no menciona cómo se establece dicha relación, coloca en la antesala de los estudios del juego un elemento primordial: el significado del juego.

Por otra parte, el juego, el deporte y la danza, según Bronislaw Malinowski (1975) “son actividades ajenas al trabajo y carentes de función creativa, poco nutritivas para la cultura, pero capaces de fomentar la cohesión de los grupos a través del arte” (1975:123). Malinowski señala:

Los juegos, los deportes, los pasatiempos artísticos arrancan al hombre de su excitación normal y alejan el esfuerzo y la disciplina de la vida laboral, cumpliendo la función de recreación, de restaurar en el hombre la plena capacidad para el trabajo rutinario. No obstante, la función del arte y del juego es más complicada y más amplia, como puede mostrar un análisis de su papel dentro de la cultura (1975:123).

Malinowski considera que al jugar se desarrolla un código moral capaz de fomentar las relaciones sociales y los afectos:

Amistades e intrigas amorosas, mejor conocimiento de los parientes lejanos o de los miembros de los equipos que compiten, todo esto origina cualidades sociales que se desarrollan gracias a los juegos públicos que constituyen un rasgo civilizado (1975:123).

La estrecha relación entre regulación y cohesión social como la base del juego parte de la causalidad en Malinowski, debido al establecimiento de la relación juego → trabajo y trabajo → organización social. La idea de juego en Malinowski, en contraste con el concepto juego del lenguaje en Wittgenstein, consiste en que mientras para uno el juego, *strictu sensu*, es la base de la civilización y constituye formas causales y ‘estériles para la cultura’, para el otro, el juego del lenguaje, *lato sensu*, es una multiplicidad que disemina el sentido del juego en numerosas formas de vida.

Otro de los autores que han conceptualizado el juego es Johan Huizinga, contemporáneo de Malinowski, quien escribió *Homo ludens* (1972), en su obra el historiador y filósofo holandés, elaboró un modelo de análisis del juego al que definió como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de 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 y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (Huizinga, 1972:45).

El juego es una actividad que “traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física”; es capaz de “elevarse a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio” (Huizinga, 1974: 12 y 21). El juego propicia cohesión grupal y promueve las bases de la comunidad y de la sociedad.

Huizinga considera una relación entre juego y sociedad. “Los juegos reflejan a la sociedad, pero precisamente porque los juegos *hacen* sociedad; de ahí que la predilección lúdica corresponda, manifieste, haga surgir la propia predilección social, el tipo de sociedad” (Morillas, 1990:17). Al jugar se establece la ambivalencia que oprime, libera, arrebat, electriza, hechiza (Huizinga, 1971), a una forma constituyente como constitutiva de maneras de comprender el mundo.

El planteamiento de Huizinga sobre el juego y la sociedad es nodal en la comprensión de la sociedad; abre una brecha entre los juegos y sus sociedades, circunscritas en formas de vida dominantes. Un ejemplo de esta relación la podemos identificar en el juego de mesa *Monopoly*, reflejo de la competitividad exacerbada y el desasosiego social producto del sistema capitalista (López, 2006:13).

Los juegos como parte de la reproducción social forman parte esencial de la educación en los arbitrarios culturales. De ahí la diferencia en los juguetes

femeninos y masculinos. Los primeros en colores oscuros que representan la rudeza, y los segundos en colores claros, delicados y suaves. Así es diferente un Max Steel a un Ken; el primero estandarizado al juego de los varones; el segundo, al de las niñas, como esposo o pareja de Barbie (Amador & Palacios, 2012:111).

A la par de Huzinga, uno de los antropólogos hito en los estudios del juego Roger Caillois (1986) desarrolla una visión panorámica de los diferentes tipos y formas de juego, a los que clasifica en *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Cada una de ellas se resume a continuación.

*Agon* involucra juegos de lucha y confrontación, en ellos existe ausencia de la suerte y prima la capacidad, el talento y el ingenio del jugador, por ejemplo, el go o el ajedrez (Caillois, 1986: 41). *Alea* incluye los juegos de azar, donde la suerte está presente y se prescinde del talento o la técnica (Caillois, 1986:41), por ejemplo, los dados y la ruleta.

*Mimicry*, el juego vuelto *carne*, corresponde a los juegos de simulación, imitación y dramatización. El infante aparenta ser un policía, un narcotraficante, un ladrón o cualquier otro personaje<sup>11</sup> “*se juega* al pirata como se interpreta (francés: *on joue*) a Nerón o a Hamlet” (Caillois, 1986:41). Esta categoría también incluye actividades donde interviene el lenguaje corporal, ejemplo de ello, es el caso del *blofer* quien hace uso del disimulo y el engaño.

Finalmente, *ilinx* agrupa actividades que llevan al extremo lo lúdico, por ejemplo, el salto de *bungee* o el *skateboarding*. Prácticas en las que “se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto” (Caillois, 1986:41)<sup>12</sup>. Los tipos de juego se relacionan mutuamente en el caso de *mimicry* y

---

<sup>11</sup> "Algunos juegos muy simples tienen por único objetivo provocar la risa, un efecto de sorpresa; otros pueden ser mucho más complicados, como los juegos dramáticos. Un drama es siempre una imitación, que puede llegar muy lejos" (Mauss, 2002:124).

<sup>12</sup> Un ejemplo de lo que Caillois podría haber considerado un juego de vértigo sería el juego la *Ballena azul*. Juego difundido en redes sociales y cuyo objeto consistía en realizar pruebas durante

*agon*, uno da cuenta del juego competitivo que deviene en práctica deportiva; el otro, en la superación de la imitación inocente, por la profesionalización del gesto, el dominio del orden expresivo y de la intencionalidad.

La competencia y el simulacro pueden crear, y efectivamente crean, formas de cultura a las que de buen agrado se reconoce un valor ya educativo, ya estético. De ellas surgen instituciones estables, prestigiosas, frecuentes y casi inevitables. En efecto, la competencia reglamentada no es otra cosa que el deporte; y el simulacro concebido como juego, no es otra que el teatro (Caillois, 1986:133).

Roger Caillois escribe una serie de relaciones causa efecto que engloban y encasillan los diferentes tipos de prácticas lúdicas; determinan que juegos y cuales quedan exentos de ser practicados, debido a que sobrevalora los juegos de azar y vértigo y otorga un peso preponderante a los juegos de competencia e imitación.

La oposición entre lo racional y lo prerracional resulta interesante para entender el discurso etnocentrista de un Caillois empapado de axiología racional: los juegos de imitación y de competencia controlada serían más civilizados que los juegos de vértigo y azar: el *ludus* sometido a las reglas sería más positivo que el *paideia* (Silva, 1999:39).

Ciertamente no pretendo denostar las categorías y falsearlas, más considero que es posible, a través del sentido del lenguaje, conocer las categorías del grupo de estudio y sumar a las categorías, las del autor. Una diada que comenzó a explorarse durante los años cincuenta del siglo XX corresponde a la relación juego y rito, aunque ya existían aproximaciones a ella, por ejemplo, en Marcel Mauss (2002) en su esbozo del juego y su relación con los juegos miméticos.

---

50 días. Las instrucciones eran compartidas en *Facebook*, y el jugador, a su vez, enviaba fotos en la misma plataforma que comprobaban que el reto había sido cumplido. Paulatinamente el juego aumentaba su grado de vértigo y la actividad final, consistía en realizar una *prueba suicida*, ya que consistía, por ejemplo, en arrojar de un tercer piso (Blasco, 2017).

Es en la Antropología Americana cuando se comienza a problematizar esta relación. Edward Norberck<sup>13</sup> formuló en los años setenta la siguiente definición: “una actividad voluntaria, de alguna manera, una práctica placentera; distingue la temporalidad de otros comportamientos; un hacer-creer o cualidad trascendental” (1974b:1).

Norberck considera al juego en relación con sus dimensiones físicas, psicológicas, sociales y culturales (1974b:3); señala la importancia de los significados biológicos, las motivaciones y los logros que se desarrollan al jugar; la institucionalización y el control social, la relación entre juego y salud mental y sus implicaciones en la religión.

El autor estadounidense relaciona al juego con el éxtasis, la política, la legalidad, la agresión, la creatividad y la innovación cultural (1974b: 7 y 8)<sup>14</sup>. Categorías que permiten desarrollar una vertiente de análisis donde el cambio en la posición simbólica del sujeto respecto de su grupo da fundamento al sentido del juego. Una aproximación semejante la encontramos en Claude Lévi-Strauss, quien concibe la relación entre cambios simbólicos y juegos, a través de una característica que:

Consiste en hacer pasar a todos los participantes al lado del bando ganador, por medio de acontecimientos cuya naturaleza y ordenamiento tienen un carácter verdaderamente estructural...el juego produce acontecimientos a partir de una estructura (Lévi-Strauss, 1959:59).

---

<sup>13</sup> Mientras Europa existían pocos acercamientos al juego, en Estados Unidos a comienzos de los años setenta se funda la *Anthropological Association for Study of Play* “que posteriormente cambiaría su nombre por *Association for Study of Play*” (Enriz, 2011:94).

<sup>14</sup> Edward Norberck considera diferentes variables de estudio en el juego, a saber “el juego incluye juegos y deportes, representaciones teatrales y otras formas de mimetismo; pintura, música, danza y toda la gama de artes y estéticas; ingenio y humor; fantasía; y estados psíquicos de excitación”. Agrega además “El juego y la política, el juego y la ley, la violencia y la agresividad, el valor didáctico y socializador del juego entre los niños y los adultos, el juego y el arte, el juego y la creatividad o la innovación cultural” (Norberck, 1974a: 2 y 6).

El autor sostiene que el juego está asociado con el cambio de categorías de sus practicantes y también con la relación de estatus y jerarquía al interior del grupo. Así mismo, distingue dos formas lúdicas, por una parte, los tipos de juegos de competencias; por otra, los juegos de azar.

Las primeras prosperan en sociedades industrializadas; las segundas, “a manera de *bricolaje* no son toleradas, salvo en su versión de *hobby* o pasatiempo, descomponen y recomponen conjuntos acontecimentales” (Levi-Strauss, 1959:59). El juego de azar es una actividad que, en términos de Lévi-Strauss, paulatinamente queda relegado a la cultura<sup>15</sup>.

En una idea similar a la desarrollada por Norberck y Lévi-Strauss, Víctor Turner alude a la familiaridad y la des-familiar que produce lo liminal (Turner, 1974:60). Relación que “no cabe dentro de nada particular, trasciende y rechaza cualquier tipo de localización, ubicación o fijación” (Geist, 2002:190) y establece la correlación entre juego y el concepto hindú de *Mâyâ*<sup>16</sup> el cual refiere a “un acto de creación de múltiples realidades, las cuales se caracterizan por ser efímeras, transitorias y porosas” (Geist, 2002:191).

Durante el juego y hasta su culminación constantemente cambian la jerarquía y el estatus del jugador, los cuales oscilan en tres resultados del post-juego: ganar, perder o empatar, esto “se traduce para los participantes por un éxito o un fracaso, una ganancia o una pérdida” (Edmund y Picard, 1992:52) cuyo placer reside en “vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él. En cambio, la realidad no tiene esas delicadezas”

---

<sup>15</sup>El análisis del juego en las investigaciones antropológicas estuvo limitado durante mediados del siglo pasado. De acuerdo con Thierry Wendeling (2010) en su artículo “¿Un juego intelectual o el deterior del juego? Claude Lévi-Strauss vs Roger Callois (1954-1974)” fue el auge del estructuralismo y las relaciones antagónicas que sostuvieron Lévi-Strauss y Roger Callois lo que ocasionó que en cierto sentido se hayan realizado pocas investigaciones sobre el juego. El autor agrega que “En la revista fundada por Lévi-Strauss, el juego no surge verdaderamente como un objeto que enlace con la teoría del parentesco, no se sabe importante para el estructuralismo” (Wendeling, 2010:45).

<sup>16</sup> Para una definición detallada del *Mâyâ* en el budismo *Vid.* Ingrid Geist (2002:191).

(Callois, 1986:21) y está condicionada a una fecunda red de prácticas morales diseminadas entre el bien y lo mejor (Deleuze, 1970:80)<sup>17</sup>.

Hasta este punto es importante mencionar que el juego ha sido comprendido en la disciplina antropológica a través de la causalidad, y la clasificación, pero también desde el cambio que involucra su práctica, su actuación y su sentido. El juego es una actividad cambiante, capaz de reinventar al sujeto, que cobra sentido a través del grupo y los significados que le otorgan, es decir, su perspectiva.

Es importante mencionar que Wittgenstein utiliza dos conceptos aunados a los juegos del lenguaje: seguir la regla e imagen del mundo. Ambos conceptos son nodales para comprender el juego y la manera como el individuo se relaciona con éste, es a través de la perspectiva del juego que podemos identificar, con énfasis en el lenguaje, al juego mismo.

Esta concepción contrasta con otro de los teóricos del deporte: Norbert Elias y Eric Dunning (1986), quien proponía que el juego devenía en deporte, y pugnaba por la capacidad de tránsito que se puede tener en las esferas del juego a otros ámbitos, sin embargo, es el sentido del jugador lo que nos permite comprender un acto lúdico, enfocado en el juego, de otros actos como el deportivo o el religioso.

Aquí es importante definir como comprende Wittgenstein la perspectiva y su relación con el juego. Para el autor, el juego es una construcción ambigua, la cual es concebida mediante múltiples imágenes y perspectivas:

La vivencia de 'notar el aspecto' de manera diferente se expresa mediante las palabras 'ver cómo'. 'Ver la misma ilustración unas veces como cosa, otras veces como otra es posible porque 'la interpretamos, y la vemos tal como la *interpretamos*' (IF II, 445 en Jacorsynski, 2008:359).

---

<sup>17</sup> Gilles Deleuze considera que "...el juego es solo tomado explícitamente como modelo en la medida en que él mismo tiene dos modelos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de las causas y de los efectos" (1970:48).

Una actitud de compromiso se asume al jugar, incluso puede existir el caso en que la vida sea la que se ponga en juego. Basta con recordar el juego de pelota mesoamericano, la pancracia griega o los juegos romanos (Duvigneaud, 1980), cuya victoria o derrota podía implicar la disminución de capacidades físicas o incluso la muerte de sus jugadores. La perspectiva del juego involucra, a su vez, la experiencia del jugar. De acuerdo con Walter Benjamin, esto se debe a que “No se trata de ‘hacer de cuenta que...’, sino un ‘hacer una y otra vez’, la transformación de la vivencia más emocionante en hábito” (Benjamin, 1989:94).

La experiencia queda subordinada al juego del lenguaje, ya que no es posible la existencia de experiencias en términos exclusivamente individuales, en la donante de órganos que reinventa su historia de vida, en la narrativa mítica de las modificaciones: pintarse el cabello, adornar el cuerpo con bisutería, perforar lóbulos o el ombligo, o bien, a través del simple reflejo de la vida en arrugas, cicatrices, pérdidas dentales, constituirán formas de la experiencia adecuadas a la imagen del mundo colectivo y de sus reflejos a través del cuerpo<sup>18</sup>. Esta vivencia adquiere múltiples perspectivas al jugar, a saber:

El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme, por añadidura conocemos algunos juguetes antiquísimos que prescinden de toda máscara imaginativa (es posible que, en su tiempo, hayan sido objetos de culto): la pelota, el arco, el molinete de plumas, el barrilete, son todos objetos genuinos ‘tanto más genuinos cuanto menos le dicen al adulto’ (Benjamin, 1989:88).

La perspectiva del jugador está presente en el llanto que brota en un jugador de soccer ante la derrota, en el enojo repentino del crédulo ante una trampa en un juego de cartas, en la mirada aficionada que precisa y calcula ángulos ante las bolas de billar, en el arrojo de doblar la apuesta cuando se está a punto de ganar la partida de domino, en la fruición infantil que acompaña patinar en una rampa o

---

<sup>18</sup> “Añado que el cuerpo, como la naturaleza en general, es a la vez significante y significado; los dos no pueden simbolizarse sino por medio de los elementos que ellos mismos proponen a la experiencia humana” (Auge, 2002:85).

en el *gamer* inmerso que pende de pantalla, consola y control, durante horas por pasar al siguiente nivel de juego. Los juegos del lenguaje del juego constituyen una relación intrínseca con las prácticas de lo cotidiano y con formas de vida que se recrean constantemente.

Gregory Bateson identifica un ejemplo de los sentidos y significados como uso “Pareciera que una conversación es un juego si una persona participa en él con un conjunto de emociones e ideas...pero no es un ‘juego’ si sus ideas y emociones son diferentes” (Bateson, 1998:44).

El sentido del juego permite distinguir una pelea de broma, de una verdadera, un enojo fingido, de una manifestación de molestia real. La perspectiva es distinta, la experiencia al jugar también, de ahí la importancia de los juegos del lenguaje para comprender los diferentes significados del juego.

Los niños que juegan a pelearse se infringen golpes imaginarios alimentados con muecas de odio, regularmente interrumpidas por carcajadas que indican el marco del intercambio. Hay una metacomunicación sobre el mensaje que orienta su recepción. La aparente agresividad se revela enfrentamiento lúdico, o a la inversa, la broma disimula la ira real (Le Breton, 1998:62).

En este ejemplo es posible identificar dos juegos del lenguaje. El primero vincula juego y agresividad; el segundo, juego y diversión. Su conocimiento es lo que otorga sentido al tipo de juego y permite conocer lo prohibido y lo permitido, de tal forma que los interlocutores puedan diferenciar los significados que, para un público externo, correspondería no a un juego, sino a una pelea real.

Otro ejemplo lo podemos encontrar en la investigación de María Teresa Bertely (1987), quien identifica dos perspectivas respecto del soccer. La autora realiza una distinción entre ‘cascarita callejera’ y fútbol profesional. Mientras que la ‘cascarita’ es cambiante y reinventable; el fútbol profesional está acotado a tiempos

coercitivos que llevan al orden y a la hiperregulación de las reglas del juego, a su disciplina y especialización.

La transgresión a la regla, en el caso de la cascarita y la misma idea de jugar al fútbol, nos lleva a reconocer un jugar como sí con una forma deportiva que cuenta con estructuras rígidas y formalizadas, desplegadas en el juego profesional. La transgresión está sugerida en cuanto al uso del espacio y el tiempo, la posibilidad de inventar y construir reglas y acuerdos espontáneos, la verbalización y la utilización abierta del lenguaje altisonante y cotidiano, la solución individual y colectiva de los imponderables de la vida de todos los días y, en pocas palabras, jugar con un juego formalizado (Berteley, 1987:62).

De igual manera, Antonio Amador (2013) identifica al menos dos formas de practicar ajedrez. Una de ellas encaminada a representaciones sociales de amistad y uso del tiempo libre; la otra, a relaciones de competencia y clasificación ante la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE por sus siglas en francés).

Por lo anterior, es posible considerar que el juego tiene sus propios juegos del lenguaje, ya que no es posible decir que jugar por apuesta o por amistad es parte del mismo juego. Cada uno está entrelazado por diferentes hechos y sentidos. Juego por apuesta de manera distinta y la respuesta que se espera es distinta si mi juego es por amistad o competencia.

Ya lo mencionaba Raymundo Mier, en el juego existe “una práctica de narcicismo y una confrontación con el destino” (Mier, 1999:71 y 65), la cual transmuta al sujeto y vuelve su práctica diálogo con sus capacidades y limitaciones, “una experiencia personal, cuyo principal interlocutor es el cuerpo” (Gilles & Wendeling, 2010), donde el yo se corporiza con el juego, y juego y cuerpo constituyen, crean, recrean y construyen una línea tenue que cruza por las fronteras de la libertad, el goce, el regocijo, el deleite, la pasión y el amor.

Los juegos del lenguaje permiten dibujar al yo y a los otros; constituyen una relación preposicional, un yo corpóreo, imagen del sí, autosen­tido de la carne, establecimiento de los porqués de las causas individuales, metáfora del mundo colectivo, construcción cultural y ocasionalmente voz de un lenguaje que se muestra sus dinámicas.

Mi cuerpo, de hecho, esta siempre en otra parte, este ligado a todas las otras partes del mundo, y a decir verdad está *siempre* en otra parte. Porque es a su alrededor donde están dispuestas las cosas, es con respecto a él -y con respecto a él como respecto a un soberano- como hay un encima, un debajo, un derecho, una izquierda, un delante, un atrás, un cercano, un lejano (Foucault, 2010:16).

En ese sentido Marc Augé señala un ejemplo en la relación del ciclista y su bicicleta “En unos pocos segundos el horizonte limitado se libera, el paisaje se mueve. Estoy en otra parte, soy otro y sin embargo soy más yo mismo que nunca; soy ese nuevo yo que descubro” (Augé, 2009:39), reinvento, experimento, cambio y percibo la realidad a través de la experiencia, de la libertad que conlleva el andar. Esto se debe a que al jugar “se revela la pasión de la regla, el vértigo de la regla, la fuerza que proviene de un ceremonial y no de un deseo” (Baudrillard, 1981:126). Wittgenstein al respecto menciona:

Aquí existe el elemento de entretenimiento, ¡pero cuantos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así otros muchos grupos de juegos. Podemos ver como los parecidos surgen y desaparecen. Y el resultado de este examen reza así: vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y en detalle” (Wittgenstein, 2014:66).

El individuo y la realidad se fisuran continuamente al jugar; se vive, siente, percibe, escapa y fuga como Alicia, quien persigue al conejo blanco y cae en la cueva del árbol al país de las maravillas. Los juegos del lenguaje son construcciones sociales que propician diferentes formas de vida; parten del

sentido que a estos se asigna y su capacidad para reinventarse en cada experiencia de juego.

Por lo anterior, en esta investigación se comprende al juego del lenguaje del juego como los diferentes sentidos que, acorde con el contexto de enunciación y el significado que existen en relación con una práctica que involucra semblanzas de familia relacionadas con la confrontación, la competencia, la amistad. Las cuales están intrínsecamente relacionadas con la experiencia del jugador, así como con el uso que se otorga al material de juego, material lúdico, el cual se reinventa y resignifica cada vez que se juega.

## Capítulo 3. Juegos del lenguaje en la práctica ajedrecística

### 3.1 Orígenes y surgimiento del ajedrez

El presente capítulo consta de siete apartados. En los primeros dos apartados se brinda un panorama histórico del ajedrez, así como de las instituciones que lo regulan internacional como nacionalmente. Del tercero al sexto apartado se menciona el surgimiento del Club Cuauhtémoc y los sentidos que de los juegos los ajedrecistas del Club tienen, posteriormente se analizan los juegos del lenguaje detectados a través del análisis de la información: sentido de competencia, de amistad y de apuesta. Finalmente, en el séptimo apartado se analiza la pertinencia de concebir la práctica del ajedrez como una cultura.

El ajedrez es un juego que tuvo su surgimiento en la India; es producto de la combinación de juegos indios de azar y de guerra llamados *chatarunga*<sup>19</sup>, así como del juego griego *petteia* que a través de las diferentes rutas comerciales alcanzó su expansión de Oriente a Occidente (Wendeling, 1997:92), el ajedrez migró de Asia a Europa y luego a América.

Se cree que, a principios del siglo VII de nuestra era, a través de guerras, conquistas e intercambios comerciales, viajó de la India a Persia y de esta manera el mundo árabe conoció el ajedrez. En el siglo VIII fue introducido (junto con la numeración arábica) en el sur de Europa gracias a las invasiones islámicas en España y Sicilia. El ajedrez poco a poco fue conquistando nuevas latitudes, subiendo a Francia, Alemania, Rusia e Inglaterra y en corto tiempo se convirtió en el juego de mesa más popular del viejo continente. Más adelante, debido a la expansión europea a partir del siglo XVI el ajedrez se difundió y popularizó en todo el mundo (Campos, 2016).

---

<sup>19</sup> “Desde el año 550 D.C, algunos escritos mencionan la existencia del chatrang, que es el nombre persa del *chaturanga*. También es su forma persa que la mayoría de los términos del ajedrez nosotros alcanzamos, Le mismo nombre del ajedrez viene del persa, donde *shah mat* significa ‘el rey está muerto’. La expresión subsiste también en ruso, donde el nombre actual del ajedrez es: *chachmaty*” (Bernad:2005).

Imagen 2. El ajedrez en el mundo



Desde comienzos del siglo XX el ajedrez dejó de ser un simple pasatiempo exclusivo de unos pocos y se volvió una actividad mucho más global. Hoy en día se practica en casi todo el orbe, y la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE, por sus siglas en francés) es una de las organizaciones que reúne más países (su lema es una frase en latín, *Gens una sumus*, que quiere decir “Somos una familia”).

Existen diversas clases de competencias por edades, niveles de juego, locales, estatales, nacionales o mundiales. En la actualidad millones de aficionados tienen la oportunidad de jugar no sólo “cara a cara” con determinado rival, sino también de forma virtual en clubes en ajedrecistas en cualquier parte del mundo.

Por otra parte, su origen mítico se explica con el Mito de Sissa. Dicho mito narra la invención de un juego para que pudiera divertirse el rey Sissa, generalmente uno de sus súbditos, un brahmán, llegó al palacio del rajá y le muestra un juego de ajedrez. El rajá al quedar fascinado por el juego le ofrece al súbdito una compensación. El Brahma solicita un grano de trigo por cada casilla del tablero<sup>20</sup> “un grano por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta y así hasta seguir doblando siempre por cada casilla el número anterior hasta cubrir las 64” (Le Lionnais & Maget, 1974).

En estas historias, el soberano descubrirá finalmente que la demanda, modesta en apariencia, alcanza al final una monstruosa progresión geométrica que llega a la cifra astronómica de 18.446.744.073.709.551.615 granos...la historia nos muestra que el Brahma había enseñado ajedrez al rāja para curarlo de su “neurastenia”. La esencia infinita del juego de ajedrez debe, por lo tanto, materializarse al final del juego para sacudir el aburrimiento mortal (Wendeling, 2002:96).

El mito del surgimiento del juego pone como base por una parte el ciclo agrícola, la relación de intercambio que se efectúa entre dos bandos antagónicos:

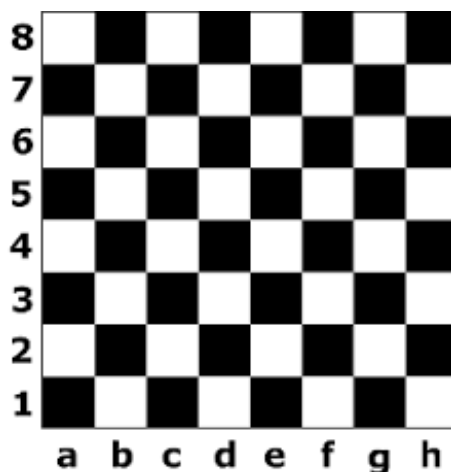
---

<sup>20</sup> Los tableros de ajedrez constan de 64 casillas cuadrículadas con oposiciones de colores blancos y negros.

brahmán y raja: la jerarquía entre estos, el orden exponencial de procesos abstractos a través del cálculo numérico, así como la iniciación a la vida que representa un tipo de mundo y una clase de prácticas que constantemente se reinventan en las narrativas de la esfera lúdica ajedrecísticas, y cuya base, por ejemplo, se sustenta en procesos racionales. En términos de Villoro “Lo que una cosa sea depende de nuestros esquemas conceptuales, que una cosa sea no depende de ninguno” (Villoro, 1990:80).

En la práctica ajedrecística actual los instrumentos de juego o los materiales lúdicos son un tablero cuadrulado con 64 casillas. La imagen 3 corresponde a un tablero de ajedrez, en las columnas se aprecian letras y en las filas números. Esto se debe a que en la práctica ajedrecística de competencia se solicita en algunas ocasiones que los ajedrecistas anoten en hojas de registro los movimientos de las piezas que han realizado y su posición en el tablero. Este sistema de números permite ubicar en donde se encuentra cada una de las piezas, tal como puede apreciarse en la imagen.

**Imagen 3. Tablero de ajedrez**



**Fuente: James Eade (2010)**

El material lúdico de juego se compone de 32 piezas, 16 blancas y 16 negras. Cada bando tiene, respectivamente, ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey (véase, Tabla IV).

Tabla II. Material lúdico del ajedrez

| <i><b>Pieza</b></i> | <i><b>Símbolo</b></i>                                                             |                                                                                   |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Rey                 |  |  |
| Dama                |  |  |
| Caballo             |  |  |
| Alfil               |  |  |
| Torre               |  |  |
| Peón                |  |  |

Fuente: James Eade (2010)

En la Foto 1 “Partida en curso” se puede apreciar la colocación de piezas de juego en el tablero en una partida de ajedrez. Es importante mencionar que su distribución en el tablero conlleva una relación con las coordenadas en las cuales está dividido el tablero donde se ubican las piezas.

Foto 1. Partida de ajedrez en curso



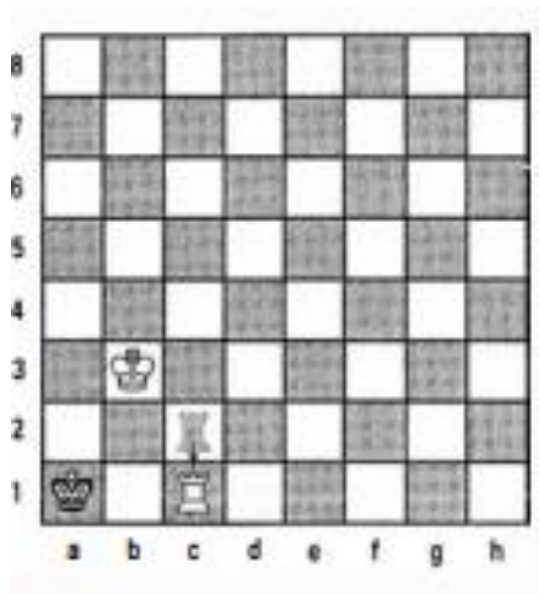
Fuente: Antonio Amador Arellano (junio, 2018)

De igual manera, la práctica del ajedrez se puede llevar a cabo con el apoyo de relojes digitales, los cuales contabilizan el tiempo de duración de juego. Su objeto, su fin ulterior, consiste en encerrar al rey contrario, obstruirle las rutas de escape y de protección, intervenir en sus posibles huidas, matarlo real, simbólica,

es decir, llegar a una posición conocida como *jaque mate*. Esto es posible debido a que cada una de las piezas de ajedrez tiene movimientos geométricos permitidos. La manipulación de las piezas conlleva posiciones en el tablero en donde no es posible mover al rey a ninguna de las casillas adyacentes.

En la Imagen 4 “Jaque mate” se aprecia la relación de tres piezas. Un rey negro ubicado en la casilla (a1), un rey blanco (b3) y una torre (c1). El orden de las piezas da cuenta de la posición conocida como jaque mate y esto se debe a los movimientos permitidos de las piezas.

**Imagen 4 “Jaque Mate”**



**Fuente: James Eade (2010)**

Actualmente una de las piezas del ajedrez, el rey, está simbolizado con una cruz y el tablero de juego conserva la oposición de colores, en un principio verdes y blancos, aunque bien es posible observar en la escena de la práctica ajedrecística actual otras combinaciones cromáticas<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> “El verde se convierte en el color emblemático de los jugadores, de los lugares que ellos frecuentan, de los objetos que ellos manipulan y de las mismas palabras que pronuncian. Desde finales del siglo XVI, un “lenguaje verde” (Pastoreau, 1990, págs.11-12).

Las piezas del ajedrez y los nombres que su colocación reciben en el tablero remiten a su analogía bélica, como representación de un combate: clavadas, celadas, *fiancceto*, dobles, falanges. De igual manera, las etapas de la partida y los nombres que los ajedrecistas enuncian de acuerdo con el orden de las piezas, es parte del registro y de la transmisión de las partidas. Aparecen así los nombres de apertura española, italiana, francesa, inglesa, ataque Fisher, por mencionar algunos.<sup>22</sup>

La práctica ajedrecística se formalizó hasta finales del siglo XIX, principalmente por dos factores. Uno de ellos corresponde a su escritura, una de las formas de práctica de ajedrez durante esta época era el ajedrez por correspondencia, a través del cual los ajedrecistas enviaban su movimiento y esperaban la contestación de este, es decir, se conformaban partidas que podían durar años o décadas.

El segundo elemento fue la incorporación de la clepsidra o reloj de ajedrez “Este ‘reloj’ difiere por tres puntos de un mecanismo ordinario de ajedrez. Lo componen dos cuadrantes, dos pequeños botones y, dos curiosos dispositivos situados por encima del número 12 llamados por los ajedrecistas ‘bandera’” (Wendeling, 1996:98).

En la imagen 5 se puede apreciar, en color rojo, arriba del número 11, una pequeña línea roja, “la bandera”.

---

<sup>22</sup> Vid., “El nacimiento y la evolución histórica del juego de ajedrez” (La naissance et l'évolution historique du jeu d'échecs) en Bernard (2005) donde el autor relata las principales características sociohistóricas que dieron origen al ajedrez.

**Imagen 5. Reloj analógico de ajedrez**



**Fuente: [www.lacasadelajedrez.com](http://www.lacasadelajedrez.com)**

Sobre este punto Wendeling, considera que además de los materiales lúdicos antes mencionados, el papel del espacio y del tiempo son fundamentales en el juego de ajedrez “Además el axioma de base de la teoría ajedrecística enuncia que: ‘La partida de ajedrez depende de tres factores: el material (representado por 32 piezas), el espacio (representado por las 64 casillas de ajedrez) y el tiempo (representado por el movimiento de las piezas)” (Wendeling, 1996:93), así como por la escritura del juego (Wendeling, 1997).

El material lúdico del ajedrez, se ha modificado constantemente, se han integrado nuevos elementos y han desaparecido otros, se han modificado las reglas y desde su escritura (Wendeling, 2002), por una parte, a través de los reglamentos y por otra mediante la transcripción de las partidas durante el juego, han permitido conocer el registro y la narración de la que es parte el ajedrez, así como los procesos sociohistóricos de los que forma parte y que le han permitido trascender los límites impuestos por el tiempo y ser apropiado por diferentes jugadores en el mundo.

Pero el juego medieval por antonomasia, el que sintetiza simbólicamente el torneo, la guerra, los estamentos y la estrategia, fue el ajedrez. Según el *Tractatus de Ludo Scacorum* escrito seguramente a finales del siglo XIV, el

ajedrez representa figuradamente la guerra, y fue inventado para calmar los deseos sanguinarios del rey babilonio Evilmerodach; allá se dice del tablero que representa tanto a la ciudad de Babilonia como a los ejércitos enfrentados (González, 1993:80-81).

El juego de ajedrez y sus primeras aproximaciones a éste surgen durante el medievo, y es ahí donde paulatinamente se ha popularizado, su posterior paso a Occidente constituye el cambio y la adaptación de sus reglas, así como parte del material lúdico de juego<sup>23</sup>.

Bajo la doble influencia del culto a la Virgen y del amor cortés, uno de los reyes se transformó en reina o en dama, que llegó a ser la pieza más fuerte, mientras que el rey se veía confinado al papel de piezas ideales, pero casi pasiva de la partida. Sin embargo, lo importante es que esas vicisitudes no han afectado la continuidad esencial del juego de la rayuela o del juego de ajedrez (Callois, 1986:139).

En la foto 2 se aprecia un torneo en las instalaciones del metro en la Ciudad de México. Sobresalen en el torneo los materiales lúdicos y al centro se aprecian relojes digitales.

---

<sup>23</sup> Los cambios en los materiales lúdicos, tanto en las piezas como en las reglas de juego, han generado diferentes maneras de practicar ajedrez no reconocidas por la FIDE.

Foto 2. Torneo de ajedrez en el metro de la Ciudad de México, noviembre, 2017



Fuente: César Rodríguez

Actualmente los relojes que señala Thierry Wendeling (1996), relojes analógicos, fueron reemplazados por relojes digitales que conservan el mismo principio que el autor menciona. El reloj es uno de los elementos que diferenciará las prácticas deportivas ajedrecísticas, de las lúdicas, una vez que éste contribuyó con una nueva forma de obtener la victoria en el juego. En la práctica ajedrecística la pérdida en el juego es posible mediante una combinación de jugadas conocidas como *jaque mate*, o bien, por la pérdida del tiempo que se asigna a cada jugador.

Aunado a ello, la práctica ajedrecística también conlleva el registro sistemático del juego de ajedrez, la cual es utilizado para dilucidar cualquier controversia que surja durante la partida, ya que el registro de la partida está basado en la secuencia del juego. Finalmente, la excesiva reglamentación del juego y su base axiomática estipulan en la práctica ajedrecística reglas no solo del uso del tiempo y el sonido emitido durante el jugar, también determinan una lógica basada en la toma de decisiones durante el tablero.

Posteriormente se conformarán diferentes instituciones que reglamentarán la práctica ajedrecística, así como sistemas jerárquicos y las instituciones nacionales de las que formará parte la práctica ajedrecística: La *Federativos International Des Échecs (FIDE)* y la *Federación Nacional de Ajedrez Mexicano A.C. (FENAMAC)*.

Los orígenes históricos de la práctica lúdica ajedrecística, su migración y mitos originarios, así como las instancias que lo regulan en el ámbito internacional como nacional. Aunado a las reglas del juego y los materiales lúdicos utilizados fueron revisados en este apartado, si bien no se pretende detallar sobre las diferentes características que conforman el juego de ajedrez, si se pretendió brindar una imagen que permita al lector conocer los elementos fundantes del juego de ajedrez.

### **3.2. La Federación Internacional de Ajedrecistas (FIDE) y la *Federación Mexicana de Ajedrez (FENAMAC)***<sup>24</sup>

La FIDE es la encargada del ajedrez profesional en el mundo. Actualmente forman parte de esta Federación diferentes organizaciones, a saber: La Unión Europea de Ajedrez, la Confederación de Ajedrez para América, la Federación de Ajedrez de Asia y la Unión Africana de Ajedrez. También forman parte de esta Federación la Asociación Internacional de Ajedrez Braille, el Comité Internacional de Ajedrez de Sordos, la Asociación Internacional de Ajedrez para Discapacitados y la *International Computer Games Association*.

El origen de la FIDE se remonta a 1924 cuando se formalizan las prácticas deportivas del ajedrez, entre sus funciones, la Federación es el organismo encargado de organizar las Olimpiadas de Ajedrez y desde 1948 se encuentra a cargo del Campeonato Mundial de Ajedrez (Eade, 2010).

Actualmente la FIDE cuenta con 158 federaciones nacionales inscritas, de las cuales 142 corresponden a países integrantes de la Organización de la Naciones Unidas (ONU) y 16 a otras federaciones. Además de organizar el Campeonato del mundo de ajedrez, la FIDE calcula el rango Elo de los jugadores, redacta las reglas del ajedrez, publica libros y nombra a Maestros Internacionales, Grandes Maestros y árbitros. En 1999, la FIDE fue reconocida por el Comité Olímpico Internacional (COI) y dos años después se introdujeron las normas contra el dopaje del COI en el ajedrez. La FIDE quiere que el ajedrez sea parte de los Juegos Olímpicos. La FIDE está afiliada a la Asociación Internacional de Deportes Mentales (IMSA) (Eade, 2010).

La FIDE se encarga la regulación y adecuación de la normatividad en la práctica ajedrecista, a través de la publicación anual de las reglas del juego de ajedrez. Asimismo, valida los nombramientos y títulos que los ajedrecistas obtienen al participar en justas deportivas. Lo cual se lleva a cabo mediante el

---

<sup>24</sup> FENAMAC. <http://fenamac.org/> (Consultado el 20 de febrero de 2018).

registro de partidas en el sistema de clasificación de puntos Elo, clasificación que permite diferenciar dentro de una escala jerárquica a los ajedrecistas.

La clasificación Elo obtiene su nombre de su inventor, un matemático americano, quien estableció un sistema de cálculo de puntos basado sobre una curva estadística. Rechazada por los tenistas, pero adoptada por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) al término de 1960, posteriormente por las federaciones nacionales (Borzakian, 2007:291).

Los ajedrecistas se han apropiado de un sistema clasificatorio autónomo que determina el nivel de cada ajedrecista en el juego “lo que prepondera la clasificación Elo es el lugar de estas diferencias introducidas en una forma jerárquica particular” (Bernard, 2005: 5).

Como en otras disciplinas como el tenis o el golf, donde se establece una jerarquía del más fuerte al más débil, en función de sus puntos que se suman después de cada partida da como resultado. El puntaje es de 1000 puntos para el principiante hasta 2851 (el mayor número de puntos totales que ha establecido el ruso Gary Kasparov en enero del 2000) (Bernard, 2005:4).

Tal como puede apreciarse en el Cuadro VI jerarquías establecidas por la FIDE en relación con los puntos Elo de cada jugador. La jerarquía en el grupo de ajedrez se establece a partir de la acumulación de puntos en el juego, de las victorias sumadas en cada partida de ajedrez. Estas clasificaciones permiten identificar cual es el nivel de juego del ajedrecista, o bien si tiene algún título. En la siguiente tabla se muestra la relación de puntos y la categoría que se asigna al jugador de acuerdo con ellos.

| <b>Cuadro VI. Jerarquías de ajedrecistas</b> |                     |                   |
|----------------------------------------------|---------------------|-------------------|
| <b>Título</b>                                | <b>Nomenclatura</b> | <b>Puntos Elo</b> |
| Gran Maestro Internacional                   | GMI                 | +2600             |
| Maestro Internacional                        | MI                  | +2400             |
| Maestro FIDE                                 | MF                  | +2200             |
| Maestro Nacional                             | MN                  | +2000             |
| Primera fuerza                               |                     | +1800             |
| Segunda fuerza                               |                     | +1600             |
| Tercera fuerza                               |                     | +1400             |
| Cuarta fuerza                                |                     | +1000             |

**Fuente: Thierry Wendling (2000)**

Las normas o títulos se obtienen participando en torneos auspiciados por la FIDE, las victorias suman puntos y las derrotas las restan. Sin embargo, es importante mencionar que esto también depende del tipo de puntos que tienen cada jugador, es decir, mientras más sea la distancia en puntos entre jugadores, mayor será el número de puntos que se sumen o resten.

En el caso de México, la organización encargada del ajedrez deportivo es la Federación Mexicana de Ajedrez (FENAMAC) la cual congrega a diferentes clubes de ajedrez y entre sus funciones esta promover y realizar el registro y certificación de torneos ante la Confederación de Ajedrez para América y ante la FIDE.

La FENAMAC es una organización con más de 90 años de haber sido creada y es la institución encargada de promover el ajedrez en México: organizar torneos por categoría y edad: sub-12, sub-14, sub-16. De igual forma, la FENAMAC<sup>25</sup> es el órgano encargado de validar los puntos objetivos en torneos, así como promover e impartir cursos de arbitraje.

---

<sup>25</sup> “En el ‘Boletín de Ajedrez Zacatecano’ en su edición de junio de 1928, informa con júbilo que la ‘Federación Mexicana de Ajedrez’ (en uno de sus primeros pasos) fue adherirse a la FIDE” (Palacio: 1985:258).

Durante ese tiempo existían diferentes clubes y asociaciones, los cuales fueron agrupados hasta 1975 cuando la Federación Mexicana se conformó como Asociación Civil. Los estatutos de la Federación refieren sus principales características:

Esta Asociación Civil se integra por las Asociaciones Estatales y Organismos Afines, que voluntariamente solicitaron y obtuvieron la afiliación como Asociados. Esta Federación es la autoridad máxima del Ajedrez en la República Mexicana, y está reconocida por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), la Confederación Deportiva Mexicana, A.C. (CODEME) y el Comité Olímpico Mexicano, A.C. (COM); asimismo se encuentra inscrita en el RENADE a cargo de la CONADE. La FENAMAC es la máxima autoridad en relación con eventos internacionales que se celebren en nuestro país (FENAMAC, 2016:1).

Entre las funciones de la FENAMAC, destacan fomentar el ajedrez en México, reconocer y afiliar a las asociaciones y organismos afines y a sus miembros, organizar y promover el ajedrez en las entidades federativas y entidades deportivas afiliadas a la Federación. Otra de sus funciones corresponde a

Planificar, organizar, normar, controlar, supervisar y evaluar a los deportistas que practican el Ajedrez en el país, y apoyar los programas elaborados por los órganos oficiales del deporte nacional, así como promover la enseñanza de las actividades del Ajedrez y participar en los programas generales de desarrollo públicos y privados del deporte, procurando la unidad metodológica en las actividades de todos sus afiliados, conducentes a la obtención de la superación general, siguiendo para tal efecto las normas que fijan este Estatuto y su Reglamento.

Actualmente la FENAMAC congrega diferentes clubes y en su página web constantemente publica los torneos avalados, eventos internacionales y nacionales. Las listas con árbitros y el rating de los ajedrecistas. Finalmente, la FENAMAC consta de un Consejo directivo y 35 miembros asociados, 32 de ellas corresponden a las asociaciones estatales, Asociación de Ajedrez IMSS Valle de

México. Las otras tres asociaciones son la Asociación de Ajedrez del Instituto Politécnico Nacional y la Asociación de Ajedrez de la Universidad Nacional Autónoma de México. De acuerdo con la base de datos de ajedrecistas de la Federación, existe un total de 150 252 hombres y 17 232 mujeres<sup>26</sup>.

Sobre esta abismal diferencia es importante mencionar que actualmente se están realizando diferentes esfuerzos no solo por promover la participación de mujeres en el ajedrez, sino también por romper las brechas que han invisibilizado a la mujer en el ajedrez.

El registro de campeones mundiales varones data de 1886 y el de las mujeres inicia en 1927, con el nombre de la primera campeona: Vera Menchik, quien después de coronarse dos años consecutivos, decidió en 1929, competir con hombres en Karsabad, Alemania. Algunos de los participantes se mostraron molestos y uno de los participantes ideó el “club de la deshonra” con el nombre de la ajedrecista. Ahí irían a dar todos los que perdieran con ella para recordarles siempre que habían sido víctimas de una mujer (Bonifaz, 2018:19).

El objeto de este apartado tuvo como finalidad identificar en la escena del ajedrez la importancia de la FIDE y la FENAMAC, así como los diferentes tipos de clasificación que existen en la práctica ajedrecística, los títulos y los sistemas de competición y puntuación en el ajedrez, así como las diferentes relaciones que en la práctica del ajedrez existen y acercarnos a las discrepancias entre la práctica del ajedrez en hombres y mujeres.

---

<sup>26</sup> Tomado de la página de la FENAMAC <http://fenamac.org/>

### 3.3. Del Hotel Regis al Club Cuauhtémoc. Breve historia de un espacio de juego

A continuación, se analiza el caso de los ajedrecistas del Club Cuauhtémoc. Primero se describen elementos que permiten ubicar el surgimiento de dicho espacio de juego, posteriormente se analizan las prácticas y los sentidos, los juegos del lenguaje que sobre el ajedrez existen en el Club: la competencia, la amistad y la apuesta.

Un fuerte rugido de león sacudió la Ciudad de México el 19 de septiembre de 1985. Un temblor con magnitud de 8.1 grados en la escala de Richter estremeció la capital mexicana y ocasionó la pérdida de miles de vidas y el derrumbe de 400 edificios, uno de ellos: el Hotel Regis (Paramo, 2015). En la fotografía se observa la fachada colapsada del hotel.

**Fotografía 3. Hotel Regis colapsado**



**Fuente: Vivas (2015)**

Las labores de búsqueda duraron al menos una semana y la remoción de escombros más de seis meses. Donde alguna vez se ubicó el Hotel Regis, ahora había una pila de escombros a punto de ser dinamitados.

Pocos días después de que se dinamitaran los restos del Hotel Regis, el Departamento del Distrito Federal (DDF) anunció que los predios en los que fueron demolidos edificios dañados por los sismos serían expropiados o permutados con el fin de evitar que se construyeran en ellos nuevas construcciones (Masowski, 2004:68).

A un costado del Regis se encontraba el edificio Salinas y Rocha, el cual también fue demolido y removidos sus escombros. Luego el espacio fue designado por el gobierno del Distrito Federal para montar un memorial. Por ello se realizó una convocatoria para seleccionar un proyecto y la propuesta ganadora consistió en construir el jardín de la solidaridad o plaza de la solidaridad<sup>27</sup>.

Sin embargo, hubo diferentes problemáticas durante su construcción. “Un aluvión de críticas y oposiciones públicas recibió el proyecto ganador por parte de organizaciones sociales e instituciones vinculadas con la problemática del Centro Histórico. El DDF se vio obligado a posponer la edificación de la plaza de la Solidaridad” (Masowski, 2004:68) que culminó no en una plaza, sino en un jardín.

Finalmente, se consolidó como una plaza que tiene cuatro fuentes, bancas, algunos árboles y una escultura en el centro que representa la unión de dos manos que simbolizan la solidaridad. La plaza está delimitada por las calles Balderas, Juárez, Dr. Mora y la calle cerrada de Colón en donde se localiza el Museo Mural Diego Rivera, que alberga la obra *Sueño de una tarde dominical en la Alameda* (Masowski, 2004:68).

La Plaza solidaridad después de su creación paulatinamente fue apropiado por personas en situaciones de calle y jugadores de dominó, de cartas, de ajedrez, vendedores ambulantes y de manifestantes.

Después de la caída del Regis en el 85, hubo un plantón del Frente Francisco Villa que se instaló ahí por más de 10 años. Finalmente limpiaron la Plaza de la Solidaridad y la gente que jugaba en el Centro José Martí<sup>28</sup>, se pasó para acá, el Martí lo cierran temprano, así que la gente comenzó a jugar de este lado (Entrevista realizada a *Mauricio*, enero, 2018).

Los ajedrecistas comenzaron a reunirse en el recién construido Jardín de la Solidaridad, a comienzos de 1990. “Al principio nos sentábamos en el piso y ahí jugábamos” (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2017), recuerda uno de los ajedrecistas respecto del Solidaridad. El espacio se conformó como un lugar de reunión y juego. En la fotografía 4 se observa a un grupo ajedrecista reunido en la Plaza Solidaridad, sobresale el hecho practicar ajedrez a ras de piso.

---

<sup>28</sup> En la misma cuadra donde se encuentra la plaza solidaridad se ubica el Centro Cultural José Martí, creado en 1976 como un espacio que administra el Gobierno de la Ciudad de México y en el cual se realizan diferentes actividades: exposiciones, muestras cinematográficas y se imparten talleres. En un pasillo ubicado en la parte trasera del Centro se reúnen ajedrecistas de 9:00 a 15:00 hrs, quienes pueden rentar un tablero de ajedrez y jugar. El Centro Cultural José Martí actualmente renta de materiales de juego de ajedrez y en la Plaza de la Solidaridad se continúan rentando ajedreces poco después de las 15:00 hrs y hasta anochecer.

**Fotografía 4. Ajedrecistas en Plaza de la Solidaridad (1997)**



**Fuente: Valderrama (2017)**

La práctica continúa hasta mediados de los noventa, cuando uno de los ajedrecistas, Francisco Ramos “*El Ruso*”, compró una mesa para practicar ajedrez. La mesa modificó la manera de jugar en el espacio. Jugar en ella implicaba mayor comodidad para sus practicantes, quienes retaban<sup>29</sup> a los ajedrecistas en la mesa de juego y no en el suelo.

Entonces compré otra mesa con la idea de dejarles una para reta y una para que yo jugara. Ocurrió lo mismo, invadieron la segunda mesa. Entonces al tercer día compré dos mesas más, pero eso implicaba transportarlas. Los jugadores me ayudaban a guardarlas y pagaba en un estacionamiento cercano su resguardo. Eventualmente compré cuatro mesas más e hice unos relojes austeros para jugar. A la semana faltaban mesas para jugar... y se me ocurrió comenzar a cobrar un peso por partida. Yo no tenía interés en cobrar nada. Hasta que me di

---

<sup>29</sup> La reta consiste en la enunciación del deseo de jugar en determinada partida. Quien pierde la partida cede su lugar al retador y así sucesivamente. El número de retadores corresponde al número de jugadores que deseen participar.

cuenta de que junté 70 pesos... en la semana compré seis mesas más, ¡eran ya diez mesas! No se ocuparon al momento. Pero ocurre que un día llegó gente y rentaba una mesa a cinco la hora. Entonces ya eran 10 mesas y empezó a verse diferente. Luego comenzaron a pedir café. Todo improvisado...entonces hubo gente que me empezó a ayudar (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2018).

Los jugadores se reunían en las mesas a practicar ajedrez. Sin embargo, el jugar en un espacio abierto y no techado ocasionó que, en temporada de lluvias, tuvieran que acondicionar el espacio para jugar. La mesa de juego conllevó una forma distinta de practicar, que implicaba una mayor comodidad para los ajedrecistas. Lo mismo había quien jugaba en el suelo, colocaba las piezas e iniciaba su partida. Sin embargo, la mesa se volvió indispensable, porque solamente jugaban sentados quienes ganaban las partidas.

Posteriormente el espacio se acondicionó con una lona que se colgaba entre los árboles de la antigua Alameda, posteriormente se compararon algunas carpas. En la carpa del *Ruso* se comenzó a cobrar entre uno y dos pesos la hora de juego. Las inclemencias del tiempo eran varias y éstas se acentuaban en temporada de lluvias.

Por ello los ajedrecistas colocaron una lona para protegerse de los rayos del sol y también de la lluvia. Sin embargo, la precipitación pluvial ese año (1997) fue tal que la lona no fue de ayuda “ese día llovía mucho y toda el agua se acumuló en una parte de la lona. Terminamos completamente mojados” (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2018).

Luego colocaron otra lona que se colocaba al inicio del día y se retiraba durante la noche. “Sin embargo, los ajedrecistas se retiraban cada vez más tarde del espacio de juego” (Entrevista realizada a Mauricio, enero, 2018). Por ello se decidió dejar una lona fija. De 1998 al 2002, cuatro carpas de práctica de ajedrez se encontraban distribuidas en la Plaza de la Solidaridad, este incremento en la población ajedrecista que frecuentaba el espacio ocasionó que la Delegación

Centro Histórico estableciera encuentros con los dueños e integrantes de las carpas de ajedrez.

Cuando la gente vio que la carpa funcionaba, pusieron otra carpa, y luego otra, y otra. Todas eran carpas improvisadas, un lazo amarrado de un lado a otro y encima una lona amarrada. Primero fue nuestra carpa, ahí pedíamos cooperación, era voluntariamente agüevo. Luego la de Fernely, la de Aníbal Navarro donde se comenzó a jugar *backgamon* y dominó y al final se puso la carpa de Percival Parker e Israel Blanco (Entrevista realizada a *Mauricio*, enero, 2018).

En las reuniones se acordó extender una constancia de actividades culturales deportivas a cada carpa. Uno de los acuerdos generados consistió en que los ajedrecistas no podían dejar fijas las carpas y era necesario desmontarlas al término de la jornada. No obstante, al paso del tiempo se hicieron estructuras tubulares y complicó que se pudieran quitar<sup>30</sup>. “Al principio no hubo ningún problema con ninguna autoridad, aunque la gente de ahí acostumbraba a jugar domino, tomar y nosotros nos intentamos manejar exentos de esos” (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2018).

Sin embargo, la plaza se volvió sede de al menos dos poblaciones. Una de ellas en situación de calle; la otra, un grupo de ajedrecistas. Los primeros entre los árboles de la Plaza de la Solidaridad comenzaron a montar casas hechas de tubos y palos; los segundos, colocaron carpas donde se comenzó a practicar ajedrez<sup>31</sup>.

Para el año 2002 el Gobierno del Distrito Federal comenzó a implementar el proyecto Centro Histórico, el cual consistió en reagrupar a las cuatro carpas. Dos

---

<sup>30</sup> De acuerdo con las referencias hemerográficas y los registros en campo es importante mencionar que en el caso de los textos de Amador (2013) y Gordillo (2017) existe un error, ya que ambos mencionan que eran siete en lugar de las cuatro carpas originarias.

<sup>31</sup> Se erigían cuatro carpas de ajedrecistas que a diario se convocaban a jugar ajedrez. En esas carpas vendían bebidas y comida rápida, aunque decía contar con un permiso de la Delegación se trataba sin duda de una situación contradictoria, reveladora de las irregularidades en el otorgamiento de permisos y usos de los espacios públicos (Markowski, 2004:69).

de las carpas, la del 'Ruso' y la de Percival Parker, fueron ubicadas entre Huatabampo y Centro Médico. La carpa de Aníbal fue ubicada en la colonia Roma y finalmente, la carpa de Fernely fue reubicada en la Plaza de la Ciudadela.

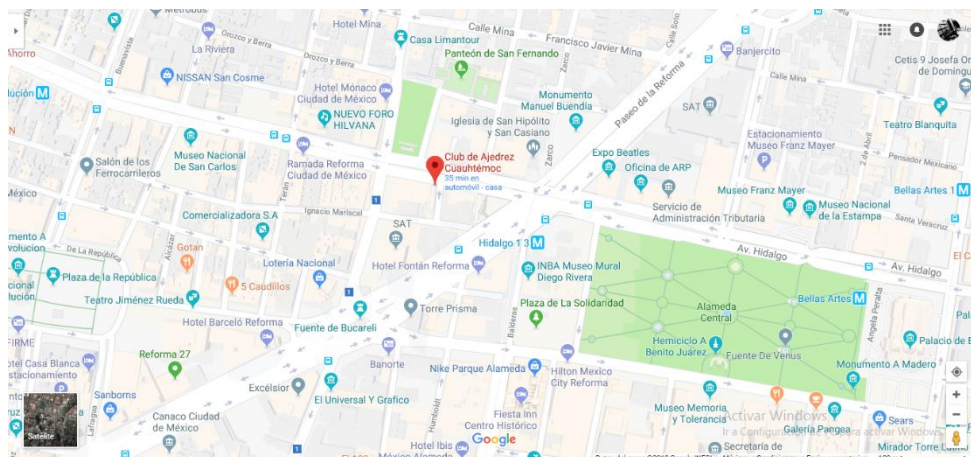
No había clientes para tantas carpas. Se montan con la idea que yo traía y en ese aspecto, en esas ideas. Todos a querer repartirse los pocos clientes. Llegó el grado que hubo un desastre para todos. Desastre porque ganábamos muy poco y yo ya estaba pagando sueldos. Porque no es fácil pagar cuatro mesas y pagas vigilantes (Entrevista realizada a *Mauricio*, enero, 2018).

La imagen que los ajedrecistas y la población en situación calle fue, entre otros motivos, una solicitud de los dueños del Hotel Sheraton, para que fueran reubicados los ajedrecistas en otro espacio *“nos fuimos Centro médico. Nos desalojan de solidaridad”*. En 2004, las carpas del ruso realizaban actividades relacionadas con la renta de ajedreces y también como sede de registro de los festivales de ajedrez que en ese año se realizaron, pero eventualmente fueron retirados del lugar y las demás carpas también comenzaron a cerrar. Una vez que fueron reubicados en el nuevo espacio de juego, se comenzaron a organizar torneos.

Fue así y en el afán de buscar un espacio de práctica ajedrecista que se rentó un piso en un edificio en la Colonia Guerrero, sin embargo, la asistencia era mínima debido a la zona donde se ubicaba, *“no funcionó porque a los clientes les robaron sus autopartes: baterías, calaveras, facias”* (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2018). Posteriormente se rentó un piso en la Colonia Tabacalera, sin embargo, los horarios de la recepción ocasionaban que los ajedrecistas tuvieran que retirarse temprano: *“cerraban el edificio a las 20:00 horas. Podíamos quedarnos a jugar, pero el edificio estaba cerrado. Ahí solo estuvimos medio año”* (Entrevista realizada a *El Ruso*, enero, 2018).

Posteriormente, el Club Cuauhtémoc cambio su sede al lugar en el que actualmente se encuentra.<sup>32</sup> Finalmente, el éxodo término y actualmente el *Club Cuauhtémoc* se ubica en la Delegación Cuauhtémoc. En la imagen 6 sobresale, en un mapa de la Delegación Cuauhtémoc, en color rojo el lugar donde actualmente se ubica el Club.

**Imagen 6. Ubicación del Club Cuauhtémoc**



**Tomado de Google Maps (abril, 2017)**

El Club se ubica en el primer piso de un edificio de siete, en la planta baja está una tienda de autoservicio y los seis pisos restantes se rentan para diferentes actividades. A un costado de las escaleras que permiten el ingreso al Club se ubica un pequeño espacio acondicionado como baño público y al que los asistentes al Club pueden ingresar mediante el pago de cinco pesos.

El Club esta dividió en tres espacios. En el primero hay alrededor de ocho mesas y una veintena de bancos, una pantalla fija en la pared y trofeos colocados en las esquinas. El Club cuenta con tres turnos: matutino, vespertino y nocturno. Para cada uno de los turnos existe un encargado distinto.

<sup>32</sup> El Club fue fundado por Francisco Ramos “El Ruso”, Gustavo Vargas, Guillermo Domínguez “Willy”, Carlos Estrada, Pedro González, Mauricio, Alfredo “el psicólogo”, Felix de la Rosa “El gato”, Ricardo Rubio, Rodolfo Gutiérrez, Sergio Ramón Cobos, Vicente “El Chiwis” y Antonio Jiménez.

Aquí la vida nunca acaba. *El Ruso* cierra sus puertas hasta las doce de la noche, pero muchos jugadores siguen jugando adentro. El lugar cierra completamente hasta que el último cliente se retira, lo cual puede ser a cualquier hora de la madrugada (Gordillo, 2017).

**Fotografía 5. Ajedrecistas del Club Cuauhtémoc, agosto, 2017**



**Fuente: Antonio Amador Arellano, 2017**

En el segundo espacio, el más grande de los tres, se ubican 20 mesas cuadrículadas distribuidas en tres grandes hileras, en este espacio también hay un pequeño mostrador que funge como recepción. Es ahí donde se guardan y rentan los juegos de ajedrez, dominó, *backgamon*<sup>33</sup> y *scrabble*<sup>34</sup>. También funciona como área de preparación y venta de alimentos, como tortas, tacos y pan, bebidas

---

<sup>33</sup> “Scrabble es un juego de mesa en el cual cada jugador intenta ganar más puntos mediante la construcción de palabras sobre un tablero de 15x15 casillas. Las palabras pueden formarse horizontalmente o verticalmente y se pueden cruzar siempre y cuando aparezcan en el diccionario estándar” (Wikipedia, 2018).

<sup>34</sup> “Es un juego de mesa para dos jugadores que aúna el azar con profundos conocimientos estratégicos. El objetivo es conseguir sacar fichas del tablero antes que el jugador rival. Actualmente está extendido en prácticamente todo el mundo” (Wikipedia, 2018).

como café, refresco y agua. El tercer espacio, la habitación más pequeña del departamento, tiene cuatro mesas y sillas.

Los primeros dos espacios están divididos por tableros que se pueden desmontar. Es importante mencionar que la mayor parte de las ventanas están rotas y en el Club es posible fumar. Al tercer espacio lo divide una cortina de plástico y en cada una de las áreas se practican diferentes actividades.

En el primero se juegan torneos de ajedrez; en el segundo se juega ajedrez por reta o apuesta, dominó o *backgamon*, y en el tercer espacio, exclusivamente se practica dominó.<sup>35</sup> Las paredes del Club albergan representaciones de pinturas de Van Gogh y Kandinsky, así como repisas donde hay trofeos de ajedrez, sobresale entre ellos una hoja pegada con la leyenda “Magnus Carlsen 2842”<sup>36</sup>.

El Club es administrado por *El ruso*, tiene actividades las 24 horas del día y cuenta con tres responsables de acuerdo con cada turno, quienes se dedican a rentar los ajedreces y también a preparar alimentos y venderlos. El turno matutino comienza de 7:00 a 15:00 horas, el vespertino de 15:00 a 24:00 horas y el nocturno de 24:00 a 7:00 horas. Después de las 24:00 horas las puertas del Club cierran y los ajedrecistas siguen jugando el tiempo que deseen. Los asistentes se retiran alrededor de las 2:00 o 3:00 de la mañana.

En el Club se realizan diferentes actividades. Una de ellas es la renta de juegos por hora. Los jugadores rentan los juegos en la recepción y a la par de juego, se entrega un trozo de papel que indica la hora en la cual se entregó el juego. La renta de ajedrez es de 10 pesos; de dominó, 20 pesos y de *backgamon* y *scrabble* en 25 pesos. Al término del juego los ajedrecistas devuelven las piezas y el cobro es por la hora de juego proporcional al tiempo en que se utilizó el material lúdico.

---

<sup>35</sup> Cabe mencionar que los administradores recalcan el hecho de que también se juega *scrabble*. Sin embargo, en las diferentes ocasiones que realicé registros etnográficos en ningún momento presencia la práctica de dicha actividad.

<sup>36</sup> Actual campeón mundial de ajedrez y quien tiene el puntaje Elo más alto de la historia del ajedrez.

En el Club asisten hombres de diferentes edades, predominan adultos mayores. Lo mismo hay quien se dedica a practicar ajedrez de manera profesional: juega en torneos y en competencias, hay jugadores que son comerciantes informales, desempleados y jubilados, así como profesionales de la práctica ajedrecística: árbitros y entrenadores de ajedrez.

Los asistentes al Club son una comunidad de entre 60 y 90 hombres cuyas edades superan los 40 años. En el caso concreto de los ajedrecistas, éstos constituyen la población más numerosa en el Club que oscila entre 40 y 60 ajedrecistas, aunque los días de torneo asisten ajedrecistas que solamente van ese día. La afluencia de los jugadores depende del día y del horario, así como las actividades que en éste se realizan. Para este trabajo las unidades de análisis “los actores con los que se llevó a cabo esta investigación” (Guber, 2005) son los ajedrecistas del Club Cuauhtémoc.

Mientras que la mayoría de los días es posible observar ajedrecistas y jugadores de dominó, los miércoles se realizan torneos de ajedrez cuya inscripción es de 100 pesos y sus horarios son de 20:00 a 23:00 horas, debido a los torneos se realiza una delimitación espacial mediante un cordón amarillo que indica el lugar de juego de torneo y los sábados se realizan juegos de entrenamiento, que consisten en partidas programadas vía internet y cuyo costo es de \$200 pesos cada una.

Una vez presentado el espacio de juego y a los ajedrecistas que en el convergen. A continuación, se analizarán tres juegos del lenguaje sobre la práctica ajedrecística que predominan en el Club Cuauhtémoc. El primero de ellos es el sentido de competencia; el segundo, el de amistad, y el tercero, el de apuesta.

### 3.4. El sentido de competencia en la práctica ajedrecística

Los ajedrecistas practican un tipo de juego al que llaman juego de torneo o simplemente torneo. En el *Club Cuauhtémoc* los torneos se llevan a cabo una vez a la semana en un horario específico para su práctica, de 20:00 a 23:00 horas, el miércoles.

En una idea similar a la construcción del tiempo en el soccer, María Berteley menciona en un estudio comparativo entre fútbol de calle y profesional:

El uso del tiempo es también determinante desde afuera. Existe un horario de juego que establece días y horas precisas en que el juego tendrá, necesariamente, que llevarse a cabo: dos veces a la semana, de cuatro a cinco de la tarde. El compromiso parece ser algo formalizado (1987:49).

En este sentido es posible identificar cómo el juego lleva a los ajedrecistas a un espacio regido por tiempos determinados por la duración del juego y el acuerdo en el cual se desarrolla el torneo de ajedrez, así como por una serie de características que envuelven su práctica en torno de normas establecidas y aceptadas libremente.

El juego de torneo tiene un costo de inscripción de \$100 pesos pago que se realiza al menos media hora antes de comenzar la partida, el torneo dura aproximadamente tres horas y comienza a las 20:00 hrs. Del monto acumulado de las inscripciones existe una distribución de los premios y un pago por el arbitraje.

El primer lugar obtiene el 20% del dinero acumulado; el segundo 15% y el tercero 10%. También existe un premio *sénior*, un premio para no clasificados y el premio femenino<sup>37</sup>, cada uno es de 100 pesos. El primero se otorga a hombres mayores de 60 años; el segundo a jugadores sin *rating*, y el tercero a mujeres.

---

<sup>37</sup> Este premio se otorga a la mujer que obtuvo la puntuación más alta en el juego, de acuerdo a la lista general de participantes.

Cada uno de estos premios corresponde al lugar que se haya obtenido en relación con la lista final de premiaciones del encuentro, mientras que el pago por arbitrar el torneo es de 500 pesos.

Los ajedrecistas llegan poco antes de las 20:00 horas y se aproximan con el árbitro encargado del registro y elaboración de pareos<sup>38</sup>, “Don Pepe”, como lo llaman los jugadores. Al llegar, se acercan con él y pagan su inscripción. Don Pepe realiza el pareo y captura el nombre del jugador, el cual se proyecta en una pantalla. Exactamente cinco minutos antes del encuentro se cierra la inscripción al juego y los ajedrecistas revisan en las pantallas quien será su contrincante (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

Recientemente, durante marzo del 2017, se colocó una pantalla en una de las paredes que permite ver los resultados del encuentro y la relación de las personas que competirán entre ellas, en la pantalla se aprecia la relación de jugadores, pero sobresale en colores rojos el nombre de los jugadores que ocupan las primeras mesas:

Se acomodaron las sillas y las mesas para jugar, primero las sillas, luego los relojes y el espacio ya estaba delimitado...un poco más tarde, el árbitro indicó que ya estaban disponibles los pareos. Los ajedrecistas se acercaron a la pantalla donde aparecían sus nombres (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

Durante los torneos organizados en el Club Cuauhtémoc, se adaptan las mesas de tal manera que solo haya una persona frente a otra. El material lúdico está conformado por piezas, relojes y tableros, que se colocan unas horas antes de iniciar la partida, así como una pequeña mesa con un equipo de cómputo donde se realizan los pareos, es decir, la relación de juego y contrincantes que durante el encuentro jugarán.

---

<sup>38</sup> Pareo se refiere a la asignación de rival en cada ronda de juego

El material lúdico está ahí, inerte a la espera de llevarse a cabo la práctica lúdica. En la foto 6 “Torneo de ajedrez” se puede apreciar un torneo de ajedrez, sobresaliendo un listón que delimita el espacio de juego y al fondo una computadora donde se registra a los participantes.

**Foto 6. Torneo de ajedrez. Club Cuauhtémoc.**



**Fuente: Antonio Amador Arellano (octubre, 2017).**

El espacio de juego se delimita mediante un cordón y distingue el espacio de juego en contraste con otros espacios del Club. Al comenzar la partida se ingresa a dicho espacio, al cual no se permite su ingreso, sino es hasta que comienza el torneo. De acuerdo con Silva,

El contexto, entendido como el conjunto de elementos objetivos y subjetivos exteriores al juego, a los jugadores y a los juguetes propiamente dichos, pero que los condicionan, es fundamental para la interpretación de los demás niveles de juego (Silva, 1999:44).

Esto determina el orden de lo permitido y lo prohibido, en este caso los ajedrecistas antes de comenzar la partida pueden hablar, sin embargo, al ingresar a éste, la lógica de los sonidos cambia y el silencio prima dentro del espacio de

juego. Así el tiempo y el silencio son dos elementos que permiten conocer al juego a través de sus pautas, de lo permitido y lo prohibido. Raymundo Mier, al respecto señala:

Quien juega no hace sino crear actos con significado, un significado aún incierto, inteligibles sólo dentro de los linderos locales prescritos por el juego mismo, un conjunto de normas orientado a hacer patente la fuerza del imperativo local, circunscrito de la regla (Mier, 1999:62).

Las reglas del juego son, en este sentido, lo que permite conocer las formas de vida que en la práctica ajedrecística y con ello también el sentido que se otorga al tiempo de juego, relacionado con la duración del torneo, y al tiempo de la partida, relacionado con el número de movimientos durante la ronda de juego.

Una vez comenzada la partida y durante su desarrollo no se emite verbalización alguna, incluso es posible escuchar previamente el bullicio de los ajedrecistas, quienes al aproximarse las rondas de juego cesan sus conversaciones, se colocan en las sillas frente a sus tableros y esperan, en el caso de que no esté presente su contrincante, sentados en el lugar asignado. Los ajedrecistas llegan en un intervalo de tiempo acorde con el inicio de su partida y en ese momento se genera un silencio al interior del grupo. Únicamente se escuchan los golpes a las piezas de ajedrez y los sonidos que de estas emanan (Extracto de diario de campo, diciembre, 2017).

Las prácticas lúdicas no están exentas de la mirada del otro, la experiencia en el juego y la interacción al jugar, son también experiencias del cuerpo “Mi cuerpo de hecho, esta siempre en otra parte, está ligado a todas las partes del mundo” (Foucault, 2010:16). La base del juego es así, ligazón que absorbe al jugador en un espacio más amplio, un mundo donde el cuerpo está sujeto a las reglas y técnicas que oscilan, en el caso de la práctica ajedrecística, en modos de conducirse en la partida y conocer su posición frente a un sistema de valores (Le Breton, 1990:13).

De acuerdo con Jacques Bernard se construye una costumbre en el juego, que “se revela en el torneo de ajedrez como un espacio de una celebración litúrgica” (Bernard, 2004:5), esta celebración conlleva una forma de jugar donde sobresalen diferentes formalidades antes, durante y después del juego: darse la mano al comienzo y al término de la partida, esperar a que todos comiencen el juego al mismo tiempo y levantar uno de los brazos para anunciar al árbitro quien ganó o perdió el juego. A continuación, se narra una partida de torneo:

A las 20:00 horas el árbitro publica los pareos, es decir, la relación de cómo serán los encuentros de juego, y enuncia “ya están los pareos”. Los ajedrecistas se acercan a observarlos y revisarlos. En las listas aparecen los nombres del jugador, los contrincantes y si este jugará con piezas blancas o negras, así como el número de la mesa de juego. Además de ello, aparece una columna que indica el *rating* del contrincante (Extracto de diario de campo, diciembre, 2017).

La manera como se llevan a cabo los encuentros de juego tiene una forma de organización a la que los ajedrecistas llaman sistema suizo<sup>39</sup>. El sistema suizo es una modalidad en la que todos los contrincantes juegan una partida de ajedrez en cada ronda, y la manera como compiten está determinado por las victorias que obtengan en el encuentro.

---

<sup>39</sup> “En el sistema de torneos suizo se acomodan a los jugadores por el número de puntos que obtuvieron. Los desempates se determinan midiendo la fuerza de los jugadores. Los tres criterios usados por la EA son Buchholz Hi-Lo, Buchholz y Sonneborn Berger en ese orden. Los Buchholz son la suma de los puntos que hicieron los participantes contra los que se enfrentó el jugador, el Buchholz Hi-Lo (con cortes) no incluye en la suma a quien hizo más y menos puntos. Por último, el Sonneborn Berger suma los puntos de los contrincantes a los que se les ganó y la mitad con aquellos que hubo empate, los puntos de los jugadores contra los cuales se perdió no se cuentan. Con estos elementos es posible determinar, en caso de empate, quien tuvo un torneo más difícil y por ende recompensarlo con un trofeo” (Hernández, 2017:84).

### 3.4.1 La partida de ajedrez

Una vez comenzada la partida de ajedrez es frecuente que los ajedrecistas comenten “te tocó con uno bien fuerte”, “es Maestro Internacional” o “Maestro Nacional”. Esto determinará antes de comenzar el encuentro cómo será la partida. Todas las partidas comienzan al mismo tiempo, y existe una formalidad que implica estrechar manos con el contrincante al inicio y al término de esta. Lo anterior aunado a la imperiosa necesidad del silencio en el espacio de juego.

Intercambian un saludo y estrechan sus manos, al fondo el árbitro dice “pueden comenzar” y los ajedrecistas empiezan a mover las piezas, golpean el reloj y esperan que su contrincante mueva las piezas. Solo se escuchan los rechinos de las sillas, el andar de las manecillas y los golpes a los relojes. Uno de los ajedrecistas está encorvado, sus ojos se mueven de un lado a otro del tablero, su contrincante tiene las dos manos en los pómulos y la espalda fija en la silla. En ningún momento se miran a los ojos, solo observan las piezas. Durante el desarrollo de la partida se escucha bulla en el lugar, pero la bulla no proviene del lugar del juego, sino de los ajedrecistas y jugadores de dominó que también se encuentran en el Club (Extracto de diario de campo, noviembre, 2017).

En la confrontación lúdica, el sujeto se presenta ante el otro a través de su cuerpo, el cual “siempre es enunciado: transmite enunciados por su mera apariencia” (Le Bretón, 2013:7). Esta enunciación se transmite en una lógica donde el silencio predomina, donde la abstracción, a través del cálculo mental de movimientos en el tablero. Dicha relación establece para el ajedrecista la conducción de acuerdo con el tiempo y al sentido que el juego marca. En las mesas de juego se repite la misma dinámica, la cual implica pautas de convivencia y cortesía.

Ajustan el tiempo del reloj, se sientan, extienden su mano y enuncian -buen juego- Comienzan a mover las piezas y golpean el pivote del reloj que comienza la cuenta regresiva. Sentados, con postura recta, manos en el mentón, en la boca, mueven la cabeza de un lado a otro, sus ojos recorren rápidamente las piezas una y otra vez, con actitud pensativa, respiran profundamente y guardan

silencio en todo momento. Únicamente se escucha el bullicio que esta fuera de la línea que separa a quienes juegan el torneo, de un público de ajedrecistas que no participa en él (Extracto de diario de campo, noviembre, 2017).

La fotografía 7 corresponde a una imagen tomada en un día habitual en el Club.

**Fotografía 7. Ajedrecistas del Club Cuauhtémoc, agosto, 2017.**



**Fotografía de Antonio Amador**

Al jugar se establece una ruptura con la realidad, producida por el tiempo y las reglas de la práctica lúdica, que involucra la apropiación de un sentido en relación con el juego, esto se debe a que el juego implica absorción en el sentido de las formas de jugar, e inmersión, en relación con el vínculo que establece el jugador con el colectivo y con las normas de lo permitido y lo prohibido.

Un ejemplo que permite dar cuenta de esta relación la podemos observar en la película *Jumanji*<sup>40</sup> (1995-Joe Johnston), en una célebre escena al inicio de la trama, Alan (Adam Hann-Byrd) y Sara (Laura Bell Bundy), dos jóvenes, se encuentran sentados en la estancia de una casa, tienen un juego de mesa que

---

<sup>40</sup> La película *Jumanji* es una adaptación del libro homónimo de Chris Van Allsburg (1981). En el que narra la historia de dos hermanos: Peter y Judy, quienes encuentran un juego que transportaba animales de la jungla al espacio de juego.

traza diferentes caminos y al centro de él sobresale un pequeño ovalo de cristal oscuro que dice *Jumanji*. El material lúdico del juego son dados y figuras que representan a cada jugador. Comienzan a jugar; arrojan los dados al tablero y surgen acertijos que se asociación con animales que en cada tiro de dados aparecen.

Primero juega Sara y su acertijo hace que aparezcan murciélagos; luego, Alan, y al centro del tablero aparece la siguiente oración "En la jungla esperaras hasta que los dados digan cinco u ocho". Sus dedos, brazos y posteriormente todo su cuerpo comienza a desdibujarse y a ser succionado por el juego como si de un cumulo de agua que se va por el drenaje se tratará.

Esta escena es la base de una metáfora presente en el juego, por una parte, la absorción en el juego a través de la aceptación de las reglas; por otra la inmersión que conlleva la práctica, la escena en la que se desdibuja el cuerpo, donde el sujeto y su cuerpo se ponen en vilo en una práctica que metafóricamente envuelven al jugador y a su cuerpo en la lógica de la práctica lúdica está presente en cada partida que los ajedrecistas juegan.

El momento lúdico, aunque inadvertido para el espectador, conlleva asumir una personalidad en el juego, su actuación, mediante diferentes técnicas como control de emociones, ansiedad y enojo, hacen que el ajedrecista se perciba distinto, al inicio y al término del juego. En uno de los registros realizados en el Club, uno de los ajedrecistas al término de la partida, se levantó y azotó la silla en la que estaba sentado, le dio la mano a su contrincante y su rostro se puso rojo. Me acerqué y le pregunté si estaba bien. Respondió "es parte de la pasión por el juego". Esto se debe a que "El hombre no está en el mundo como objeto atravesado a ratos por sentimientos ...está permanentemente afectado, tocado por los acontecimientos" (Le Breton, 1998:103).

En la fotografía 8 “Inicio de partida” se aprecia a dos ajedrecistas que estrechan sus manos para comenzar la partida, sobresalen en la imagen dos relojes digitales, que se utilizan en la práctica y que serán indispensables para desarrollar el juego de torneo.

**Foto 8. Torneo de ajedrez. Inicio de la partida**



**Fuente: Antonio Amador Arellano (octubre, 2017)**

La victoria en la partida de ajedrez de torneo se establece en puntos de juego que al sumarse dan cuenta del *rating* de los ajedrecistas, mientras más puntos tenga el jugador, mayor será su *rating*. Los ajedrecistas obtienen un punto al ganar la partida; los que pierden, cero puntos y si hay un empate, también conocido en la práctica ajedrecística como “tablas”, se obtiene punto cinco.

En la práctica del ajedrez los torneos regularmente comienzan con un número par o non de jugadores, cuando existe un número *non*, algunos de los ajedrecistas no jugarán su ronda de juego y se le otorgará un punto por ausencia “se gana por *bye*”.

Durante la partida de torneo, el árbitro realiza algunas indicaciones sobre el tiempo que durarán los encuentros y sobre el uso del celular “no se puede utilizar el celular y si este suena, su dueño automáticamente pierde la partida”. El árbitro anuncia la ronda en la que se está jugando: primera, segunda, tercera, cuarta o quinta ronda, y llama a los ajedrecistas a revisar los pareos (Extracto de diario de campo, noviembre, 2017).

Los ajedrecistas mueven las piezas y rápidamente anotan en sus hojas el movimiento realizado durante el juego. Calculan, mueven piezas, golpean el reloj y algunos de ellos realizan anotaciones en trozos de papel o en libretas. Thierry Wendeling al respecto refiere:

De hecho, la numeración de movimientos reposa en un aspecto esencial de esta cultura lúdica: el uso de la escritura. El juego de competición se distingue, en efecto, de otros juegos por el hecho de que los jugadores recurren sin cesar a una multitud de escritos que contienen las partidas de maestros de ajedrez, en libros y revistas especializados (Wendeling,1996:88)

En este sentido es posible identificar no solo la dinámica de interacción social en el juego, sino también cómo las circunstancias permean una manera de jugar en el Club. A continuación, describo algunas de las partidas desarrolladas entre los ajedrecistas:

La partida comenzó a las 21:00 horas. Uno tiene las manos en los pómulos, las coloca en su mentón, toca su rostro y entrecruza los dedos. El otro, su contrincante, observa el tablero, se pone de pie y unos minutos después se sienta y coloca las manos sobre sus sienes. El primero se inclina y recarga los codos en la mesa. El segundo se levanta y camina por el lugar mientras observa otras partidas, luego regresa, se sienta, vuelve su mano puño y lo coloca en su mentón, para volver a ponerse de pie nuevamente (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

De acuerdo con Michel Jackson, el cuerpo y el entorno dan cuenta de cierta consonancia entre los que se espera del jugador y la manera como se vincula a través de la experiencia del jugar.

Al usar el cuerpo de uno del mismo modo en que lo usan otros en el mismo entorno, uno se encuentra moldeado por un entendimiento que puede entonces ser interpretado según la costumbre o la inclinación de cada uno, pero que permanece aún arraigado en un campo de actividad práctica y que se halla, de este modo, en consonancia con la experiencia de aquellos entre los cuales uno ha vivido (Jackson, 2011:82).

Cada vez que concluye una partida los ajedrecistas levantan su mano y solicitan que el árbitro se acerque. Le dan los resultados en términos del color de piezas con el que jugaban “gana blancas, gana negras, o bien, fue tablas”. Los ajedrecistas conforme ganan las partidas se levantan del lugar que ocupaban y salen en algunos casos del espacio delimitado para jugar.

Al término de la partida, los ajedrecistas me preguntaban en relación con la partida en la que estuve participando ¿quién ganó?” La dinámica se repetía en cada partida y permitía identificar las relaciones que al interior de cada torneo se establecían, era una forma de cortesía para hacer partícipe de la colectividad al extraño (Extracto de diario de campo, marzo, 2018).

El establecimiento de contrincantes de acuerdo con la ronda de juego se relaciona con las victorias o derrotas acumuladas. La numeración de las mesas y los pareos establecen el orden de juego y participación, así como quien jugará en determinada mesa y el color que le fue asignado: blancas o negras. Los ajedrecistas que más victorias obtengan jugaran, por ejemplo, en las primeras mesas. Más allá de la distinción social, la mesa que ocupa el ajedrecista corresponde a la relación de partidas ganadas durante el torneo y con ello también a la jerarquía que en el grupo ocupa.

Al término de la ronda uno de los ajedrecistas que jugaba en el torneo, le preguntó al otro, ¿cómo te fue? – no pues perdí tres- llevo nada más un punto...es que ese pinche pendejo, le ofrecí tablas...si pierde la partida, nosotros no cobramos... esos güeyes la otra vez se pelearon, por ahí andaban dándose de manotazos... a mi hasta me reclamo ¡si tú tienes rating! (Extracto de diario de campo, diciembre, 2017).

A la par de las premiaciones existe, un tipo de análisis que se realiza en las partidas de ajedrez, al que los ajedrecistas llaman análisis *post mortem* y consiste en solicitar a alguno de los ajedrecistas con los que jugó la repetición de la partida y, a través de los recursos de la memoria, reproducir cómo se desarrolló el encuentro que en el tablero tuvieron.

Analizan la partida como si disecaran un cuerpo: el análisis *post mortem*. Reproducen cada una de las jugadas y luego, sugieren jugadas que pudieron haber sido mejores, uno y otro de los contrincantes señala posibilidades para su contrincante, el objeto del juego ahora es buscar otras rutas de juego, otras posibilidades en la práctica del ajedrez (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

A la par del análisis *post mortem* se suscita la premiación, la cual consiste en realizar la repartición de premios.

Al término del torneo, se publican<sup>41</sup> los resultados y pasan a cobrar los ajedrecistas que han ganado, aunado a un par de aplausos, luego la dinámica termina, y algunos ajedrecistas se retiran, o se quedan en el Club a jugar partidas amistosas (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

Sin embargo, como se menciona en el extracto anterior, los ajedrecistas establecen acuerdos a través de las victorias o derrotas que les permitan cobrar

---

<sup>41</sup> Los resultados de los torneos se comparten en una pantalla habilitada para conocer los pareos y también los resultados finales de cada encuentro.

alguno de los premios que se ofrecen en el Club. En la foto 9 “La premiación” se observa a cinco ajedrecistas que obtuvieron alguno de los premios del encuentro.

**Foto 9. La premiación**



**Fuente Antonio Amador Arellano (marzo, 2018).**

### **3.4.2 Jerarquías y juego en la práctica ajedrecística**

En la práctica del ajedrez por competencia también podemos identificar otra serie de relaciones que convidan a los ajedrecistas a demostrar superioridad en el juego, esta relación se sustenta en los puntos y en las victorias acumuladas, en cierto sentido el ajedrez desdibuja a sus jugadores y otorga un peso preponderante a los puntos, a las jerarquías en el juego, es frecuente escuchar en los torneos “le gané a un 1800”, “me pateó uno sin rating”, “aquel tiene 2100” a saber:

En otra ocasión uno de los ajedrecistas con quien tuve oportunidad de conversar, al término de su encuentro se mostraba feliz y decía “le puse en su madre a ese

hijo de la chingada. Tómela puto, me chingué a un MI y eso que ni *rating* tengo” (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

En la práctica del ajedrez el reconocimiento se conforma en dos momentos, uno de ellos corresponde a la obtención de algún grado: Maestro Nacional, Internacional o FIDE, el otro se relaciona con los puntos obtenidos en el juego, el *rating*, aunque también los viajes y la participación en torneos nacionales e internacionales dotan de prestigio a los jugadores de ajedrez.

Los referentes en la práctica del ajedrez son memoria viva, que emerge en las partidas y en las posiciones que las piezas tienen, en relación con el juego que desarrollan. Dicha práctica distingue a los jugadores que llegan a este espacio a practicar cascaritas, modalidad que se describe y analiza posteriormente, de los que llegan al Club a practicar torneos de ajedrez:

Uno de los ajedrecistas me comentó que no debería meterme al torneo, ya que solo iba a regalar mi dinero, mejor juega a cinco pesitos con nosotros. Esos peces son muy grandes, por ejemplo, ese (señalando a un jugador) es un pez muy pinche gordo, y uno nomas es un pinche pececito (Extracto de diario de campo, diciembre, 2017).

Uno de los juegos del lenguaje de la práctica del ajedrez es el que conlleva el reconocimiento en los torneos, la participación en si misma constituye una manera de interactuar con los ajedrecistas. Quienes a través de una lógica de sonidos y prescripciones juegan para demostrar quién es mejor.

Ricardo mencionó que le había ganado a Vega, un ajedrecista con grado MI, ya me lo chingué al cabrón, ahora sí, pónganme un pinche altar culeros (Extracto de diario de campo, enero, 2017).

La competencia entre ajedrecistas es una de las bases del juego. Los jugadores juegan los torneos por competir, para ganarle al otro, y al ser parte de

un sistema completamente jerarquizados, es en cada uno de estos encuentros en los que el juego conlleva una forma de vida relacionada con el dominio y la forma de vida, aunado al beneficio económico que conlleva la victoria en el juego.

Podemos concluir que el sentido de juego de torneo tiene en relación a la manera como siguen la regla, una serie de pautas que delimitan el espacio de juego y el tiempo, un conjunto de interacciones formalizadas, (Bernard, 2005) que dan como resultado una relación entre lo prohibido y lo permitido, así como diferentes momentos que en la práctica del ajedrez dan como resultado un tiempo determinado por una parte mediante el tiempo en el que se desarrolla la partida, por otra, a través de los tiempos que establece el uso de relojes de ajedrez, las practicas ajedrecísticas se traducen en relación con el estatus que en el grupo existe, el cual, a su vez condiciona las relaciones de competencia y la jerarquía al interior del grupo, a través de las victorias o de las derrotas.

En el juego del lenguaje del ajedrez aparece de manera contundente el lenguaje corporal, la aparente serenidad es el vértigo, que mediante el uso del tiempo del juego lleva al extremo al jugador de competencia, no solo en el cálculo de posibilidad, sino también en el control y en la serenidad que implica el movimiento preciso de las piezas y el movimiento de golpear el tablero de ajedrez.

### 3.5. El sentido de amistad entre ajedrecistas

El sentido de juego amistoso, o como otros investigadores lo han nombrado, el sentido familiar, conlleva una relación importante con la concepción del juego, ya que el juego, de acuerdo con Gregory Bateson obtiene una “forma paradójica de comunicación, en la cual las acciones que se toman como juego no significan lo que significarían en otra ocasión” (Bateson, 1972:177-193 en Barfield, 2007:301).

El sentido amistoso en torno del ajedrez tiene diferentes características importantes, una de ellas corresponde al hecho de que no existe un horario establecido para la práctica del ajedrez. La variabilidad será una de sus principales características, la dinamicidad de reglas y la capacidad de inventarlas serán nodales en este tipo de prácticas.

Comprender la otra modalidad de juego que se presenta en el *Club Cuauhtémoc* resulta nodal para vislumbrar una relación en la cual la movilidad de las reglas está presente, así como una forma lúdica que conlleva contrastes importantes con el juego de competencia debido a que en este tipo de práctica no hay horarios previamente establecidos. En este sentido Marc Augé establece una relación importante con el fútbol, al respecto menciona:

La pregunta del jugador profesional y la del principiante, es la ética del juego (jugar por jugar o jugar por ganar) y de su valor moral lo vuelve a introducir constantemente en los debates que suscitan los diferentes problemas entre sus jugadores (Augé, 1982:4).

La dinámica de los ajedrecistas que practican el juego amistoso sobrelleva una dinámica distinta al tipo de juego de torneo. En el caso del juego amistoso, se renta el tablero de ajedrez y el material de juego en la recepción. La renta consiste en solicitar a los encargados del Club el juego de ajedrez, el cual es entregado por un costo de 10 pesos la hora de juego.

La dinámica en el juego amistoso implica la capacidad de modificar las reglas establecidas durante el juego. Existen dos posibilidades para jugar este tipo de juego en el Club Cuauhtémoc. En la primera de ellos, los ajedrecistas rentan el material de juego y se sientan en alguna parte del Club a esperar contrincante o sentarse con algún rival de juego. Por otra parte, existe en el Club una dinámica conocida como la reta. La dinámica de la reta es muy singular y consiste en lo siguiente:

El jugador que gane la partida continua en el juego, si pierde, cede su lugar a otros retadores. Si existe retador, este prácticamente espera su turno para jugar y luego ocupa el lugar de la persona que ha perdido la partida, de tal forma que se genera una dinámica en la que quien pierde la partida sede su lugar a quien gana. Conforme pasa el tiempo y si el ajedrecista acumula varias victorias es común escuchar comentarios como ‘este ahora viene fuerte’, ‘que fuerte esta’ (Extracto de diario de campo, diciembre, 2017).

La reta es una dinámica en la que los ajedrecistas participan. En ella los ajedrecistas no solicitan el material de juego, sino que se acercan a las mesas donde ya existe una partida comenzada y retan a sus contrincantes. Las partidas de ajedrez por reta se juegan invitando al otro a la mesa de juego, lo mismo las personas golpean con sus nudillos la mesa, o bien, solicitan que se les permita jugar. La práctica del ajedrez constituye vínculos que entre los ajedrecistas permiten la congregación de pequeños grupos de practica del ajedrez, entre los que figuran la relación con el otro y un aspecto nodal a este: su relación al jugar con el otro a través del cambio y la improvisación de tiempos en el juego.

En ese sentido, la práctica del ajedrez constituye una base sólida que permite a los ajedrecistas conjugar diferentes actividades. Lo mismo hay quien practica ajedrez con algún desconocido, o quien simplemente va al espacio de juego a observar como los otros practican ajedrez.

La práctica del ajedrez amistoso implica una noción del tiempo que no está determinada por el reloj de ajedrez o por acuerdos previamente establecidos, respecto del horario de juego, por el contrario, la improvisación es una de sus bases. En ella el ruido será otra contante en el juego, debido a la verbalización contante que acompaña las partidas que aluden aspectos corporales y se relacionan con el juego, un ejemplo de ello lo encontramos en la siguiente narrativa:

“ese es un error táctico. La mejor era subir tu caballo y liberar el alfil”. Luego comenzó a mover sus piezas Ángel. Sergei exclamaba “esa no se mueve, mejor hubieras puesto tu caballo en a7”. Ángel parecía no inmutarse. Mientras eso sucedía, Ángel, en cada turno tomaba sus piezas y las azotaba con fuerza en el (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

Los ajedrecistas realizan juegos de palabras, gritan, se insultan y juegan, en algunos casos es posible escucharlos tararear, en otros, el juego que han establecido conlleva una ilusoria imagen del juego como algo que emerge en estas partidas existen muchas equivocaciones y risas entre los ajedrecistas quienes practican e improvisan, ríen y convergen en un espacio destinado a un tipo de práctica que permite la variabilidad del tiempo.

En torno a la partida de ajedrez había alrededor de ocho personas. En la mesa uno de los ajedrecistas vestía de traje y fumaba un cigarrillo, tenía el gesto de Clean Eastwood cuando en alguna película del Oeste se disponía a disparar, de otro lado del tablero había un hombre de alrededor de 60 años, quien cada vez que movía las piezas, utilizaba un falsete muy agudo y decía “ay no esté mariposón ya va a tirar”, mientras movía las manos simulaba el vuelo de una mariposa...“está bien este chiquita”, “así te gusta mi amor”. Continuaron el juego y mientras menos piezas sobraban, se acentuaban (al hacer los intercambios de piezas, los golpes que daban en la mesa culeros) (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

David Le Breton puntualiza en relación con los movimientos del cuerpo, ademanes y gestos durante la interacción, como estos “se arraigan en la afectividad de los individuos. A imagen de la palabra enunciada del sentido en una conversación, nunca son neutros o indiferentes, manifiestan una actitud moral frente al mundo y dan al discurso y al encuentro una carnadura que aumenta su significación” (Le Breton, 1998:37).

Una vez mencionado lo anterior, las emociones durante el juego constituyen un acercamiento con el otro, términos de los elementos compartidos, por ejemplo, mediante la pérdida de una partida, o bien, mediante la victoria, los órdenes expresivos, en ese sentido, están regulados por las emociones del jugador en medida que “dan a leer los signos que expresa la emoción y la parte tomada en la interacción” (Le Breton, 1998:40.) Las prácticas lúdicas y los ordenes expresivos presentes en el juego, como veremos más adelante se corporizan en las prácticas lúdicas que les otorgan un sentido y un sustento.

### **3.5.1 El cuerpo en juego**

La relación del ajedrecista y el cuerpo está presente en la mesa de juego. En una de las mesas de juego, se realizó el siguiente registro, el cual permite identificar las diferentes formas en las que el colectivo concibe el cuerpo. En este ejemplo el juego aparece como una actividad en la que convergen diferentes miradas. Respecto a ello, retomo un extracto de una partida que ejemplifica lo anterior:

Ajedrecista 1: Qué quieres que te juegue (levantado los hombros y las manos);  
Se realizan distintos movimientos de piezas.

Ajedrecista 2: ¡Cómetela, cómetela si eres cabrón!

Ajedrecista 1: Déjame darle un piquete a ese alfil.

Ajedrecista 2: Hay abuelito está sacándome la leche.

Ajedrecista 1: Está... pero loco (Levanta el rostro, mueve los hombros, mira a

Ajedrecista 2: ¡te moviste caballo! ¡Yo lo había mandado ahí!

Al mismo tiempo otro ajedrecista, se aproxima, golpea el tablero y dice: “yo reto” (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

En este extracto es posible identificar el papel de la enunciación entre ajedrecistas, pues es parte del juego, de la presunción por obtener el triunfo: insultos, descalificativos u objeciones sobre los movimientos de piezas del contrincante fungen como distractores.

A diferencia de las aproximaciones que ellos realizan, considero que de acuerdo con Pierre Bourdieu (2000) el cuerpo adquiere un aspecto falonarcicista donde el sentido del juego y sus representaciones fálicas son la base del poder y dominación del otro.

De igual forma, golpear las piezas entre los ajedrecistas es una característica que denota poder y fuerza; los golpes y el sonido que emiten son reforzadores simbólicos de poder. A continuación, señalo una conversación suscitada durante el juego donde participaron dos ajedrecistas. La partida se desarrolló de la siguiente manera:

Ajedrecista 1: -Tú lo ves medio pendejo, pero no lo es, ¿a poco no maestro?

Ajedrecista 2: ¡Jimmy pendejo!

Ajedrecista 1: Arrímate.

Ajedrecista 2: Regalando cocos.

Ajedrecista 1: No te vaya a salpicar de caca

Ajedrecista 2: Otro peón, ¡ya dóblate!

Ajedrecista 1: Del otro lado.

Ajedrecista 2: Ya le sacaste toda la caca (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

En la partida se conforma una primera dupla entre Carlos y Luis, donde las diferentes verbalizaciones tienen como fin dominar en el juego, tal como la última

enunciación de Carlos “Ya le sacaste toda la caca”, la cual da cuenta de la dominación en torno de un elemento de carácter fálico.

De uso del cuerpo (*techniques du corps*) están condicionadas por nuestras relaciones con los otros, tal como la manera en que las disposiciones corporales que llegaremos a considerar como ‘masculinas’ o ‘femeninas’ son alentadas y reforzadas en nosotros, por nuestros padres y pares, como patrones mutuamente exclusivos (Jackson, 2011:72).

En la práctica ajedrecística el cuerpo está presente en la relación simbólica de dominación y a través de la imagen del cuerpo grotesco, se patentan en categorías en las que “sacar la caca”, “meter la verga”, “empinarse al otro” constituyen características en las que el dominio conlleva las formas de dominación del cuerpo en el juego, puesto que al final de la partida. Bajtin al respecto refiere, en relación con el cuerpo grotesco<sup>42</sup> “La imagen del cuerpo grotesco es la de un cuerpo siempre en estado de construcción, de creación y el mismo construye otro cuerpo” (Bajtin, 2003:259). Ese cuerpo del otro en la práctica lúdica es la imagen corporizada del dominio del otro a través de su penetración, de la imposición del cuerpo.

### **3.5.2 La derrota en el juego**

Los ajedrecistas calculan, piensan y mueven sus piezas durante el juego; centran su atención en ganar, como el fin ulterior de los juegos con reglas explícitas. Lo cual implica sobreponerse, dominar y al final *matar al otro* “ganar, quiere decir mostrarse, en el desenlace de un juego, superior a otro. Pero la validez de esta superioridad patentizada propende a convertirse en una superioridad general. Y, con esto vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo” (Huizinga,

---

<sup>42</sup> “Cuando las personas que mantienen una relación familiar ríen y se insultan, emplean un lenguaje rebosante en figuras del cuerpo grotesco: cuerpos que se acoplan, que hacen sus necesidades, se devoran; sus charlas giran en torno a los órganos genitales, al vientre, a la materia fecal y la orina, las enfermedades, la nariz y la boca, el cuerpo despedazado” (Bajtin, 2003)

1972:70-71). En el ajedrez se obtiene la victoria al realizar *jaque mate*, alcanzando así, la muerte simbólica del otro jugador y con ello su derrota.

La victoria en el juego corresponde a la imposición de una voluntad sobre otra, a partir de la demostración de superioridad entre los ajedrecistas. En ella el cálculo de jugadas es predominante, pues de ello depende seguir jugando, en contraste con morir en el juego, con perder al jugar. En este sentido el movimiento de material lúdico establece como punto, la obtención de la victoria entre ajedrecistas:

R. Órale putito vas a ver cómo te gozo. Ahorita ya te estoy poniendo en tu puta madre

C. Me la pelas. ¿Esas mamadas qué?

R. Tu pinche juego pony

C. Órale hijo de su pinche madre, ahorita va a ver cómo me lo chingo. Hijo de su re-chingada madre.

R. ¿Qué vas a mover? ¡Órale pues me quito!

Mientras levantaban las posibilidades de movimientos, constantemente se insultaban con las manos levantando el dedo índice y colocándolo en el rostro del otro, para luego, en algunas ocasiones señalar las casillas del tablero (Diario de campo, febrero, 2018).

La partida continúa:

N. Órale hijo de su pinche madre, chinguese (en la partida Ricardo cometió un error que le daba ventaja al otro) ahí va ¡doblo puto! No mames como gozo chingándome a este cabrón.

Ricardo dejó de hablar y su contrincante arrojó dos piezas a un costado de Ricardo

N. Órale puto, chingue, chinguese (le decía mientras continuaba el juego).

Al final de la partida Ricardo sacó de su bolsillo 10 pesos y se los entregó a su contrincante (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

La fuerza entre los ajedrecistas refiere al papel de una jugada que no permita que el otro ajedrecista desarrolle una estrategia, que no gane. La derrota implica entre ajedrecistas una condición de debilidad frente al otro, mientras que la victoria da cuenta de una característica ligada a la fuerza.

Había una persona en el lugar, al levantarse se acercó otro ajedrecista quien retó y comenzó la partida. Llevaba puesta una sudadera amarilla. Comenzaron la partida y en cada movimiento enunciaba “uy este maestro está muy wey...le voy a cobrar clases maestro...Cada vez que ganaba la partida enunciaba, bueno me voy a tener que bajar el *rating* a unos 1800 (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

Es importante señalar que la generación de turnos en el juego es parte de la reinención de este lo que permite conservar su matiz lúdico y de improvisación, pues no está estrictamente determinado quién comenzara la partida. La reinención del lenguaje en torno del juego implica la construcción de un vocabulario particular para nombrar y clasificar objetos, lo cual es determinante en el conocimiento de los grupos ajedrecistas y visualiza las funciones de identidad propias de la representación del ajedrecista, ya que “La capacidad de hablar su propia lengua es un paso crucial en la integración en el grupo, y la propia existencia de este lenguaje indica la coherencia del conjunto” (Wendling en Bernard, 2004).

Las expresiones entre ajedrecísticas refieren a formas de nombrar el material lúdico y a sus congéneres. Durante el juego, constantemente, los ajedrecistas se nombran a sí mismos “maestros”. La brecha entre identidades y jerarquías dentro del juego se interrelaciona con la organización al interior del grupo, debido a que dicho término es utilizado para nombrar, a las diferentes divisiones de ajedrecistas al interior del grupo.

El sentido de práctica del ajedrez está, por decirlo de alguna manera, relacionado con la competencia, pero a pesar de que éste no es su fin ulterior, se

presenta en las relaciones que establecen los ajedrecistas. Un dato importante sobre ello es que los ajedrecistas se nombran “Maestros”. Todos los practicantes del juego son maestros “pues porque aquí todos queremos ganar, ser Maestros Internacionales, Nacionales por ejemplo” (Extracto de entrevista a Paco Rabanne). Sin embargo, la manera como se nombran los ajedrecistas tiene una implicación en relación con la manera como practican ajedrez, o bien, a otras prácticas que tienen en su vida cotidiana.

Ese de allá es el maestro Lobo - ¿Por qué lobo? - pues cuando juegas con él te caza. Te lleva a posiciones en las que no tienes salida, es como un lobo. Ha de ser bien chingón tener un apodo como ese (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

Los ajedrecistas se retiran a sus hogares, acorde con los horarios de los que se pueden valer para transitar por la Ciudad de México, debido a que algunos de ellos radican en las áreas conurbadas de la Ciudad, estos se mueven de un lugar.

Los ajedrecistas asumen un tipo de práctica lúdica en la cual la amistad prevale y permite a su vez la reinención del juego, en esta reinención, la relación con el cuerpo cambia, y surge una manera que permite la improvisación en los tiempos de juego, lo que en el juego de competencia es rígido, en el juego cuya base es la amistad, se conforma como un juego de improvisación, en el que la demostración se hace presente a través de la verbalización durante la partida y donde prima subir el tono de voz, involucra también, cierta demostración pareciera que la victoria en el juego está acompañada por la humillación, y por la sumisión del otro, a través de recurrir a elementos donde prima la feminización del contrincante, en contraste con la victoria sobre este, de ahí la imperante necesidad falonarcicista, de demostrar fuerza, levantando el tono de voz, y acompañando al sentido del juego, como “un patrón mutuamente exclusivo” (Jackson, 2011:72), donde impera la dominación del otro.

### 3.6. El sentido de apuesta entre ajedrecistas

Los ajedrecistas utilizan el material lúdico, además de diferentes recursos lingüísticos, como juegos de palabras durante sus partidas.

En una de las partidas había un par de hombres sentados jugando ajedrez, así como espectadores, comenzaron la partida, mueven las piezas y hablan poco. Sin embargo, cuando se presentaba alguna posición de ventaja para uno de ellos, este le entrega un peso y la partida continuaba, al término del juego intercambian piezas y uno de ellos le otorgó \$200 pesos al otro (Extracto de diario de campo, octubre, 2017).

La verbalización es constante. Los ajedrecistas enuncian posibles tiradas, se apoyan en alguno de los “mirones” e insultan a los otros ajedrecistas individualmente o en colectivo. Verbalizar en el juego cumple tres funciones: La primera consiste en generar una relación interactiva y complementaria a los movimientos de piezas y corporales; la segunda, en distraer al contrincante, y la tercera en excluir a los ajedrecistas ajenos al espacio de interacción social.

Me acerqué a una de las mesas de ajedrez por apuesta. En ella había un hombre sentado, vestía traje y tenía alrededor de 70 años, cada vez que movía una pieza enunciaba: “no seas niña”, “te la volví a meter”, “ya te ensartaste solito”. El otro solo se reía (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

Esta relación con elementos fálicos está determinada en relación de la práctica del ajedrecista que conlleva una sobrevaloración de ciertos elementos que denotan la sumisión, del otro... no es el cuerpo en sí el que se somete es el proceso de penetración, y vinculación con elementos femeninos lo que da cuenta de una práctica que, en el juego, reproduce elementos de dominación.

Los ajedrecistas constantemente se insultan. En el caso de una de las partidas, las ofensas y las alusiones sexuales permitieron identificar dinámicas en su

interacción social que no eran tangibles en el árbol representacional, pues corresponden a relaciones de dominación basados en la obtención de la victoria en el juego.

La connotación agonal en el ajedrez aparece como la demostración de fuerza<sup>43</sup>, los golpes a las piezas y su choque son reforzadores de fuerza, de dominación, la cual es comprendida como “un acto de cognición y de falso reconocimiento que está más allá de, o por debajo de, los controles de la conciencia y la voluntad” (Bourdieu, 2000).

Los movimientos corporales y el contacto físico son recurrentes, así como los juegos y el tocamiento de genitales lo que caracteriza una forma *sui generis* de entender y practicar el ajedrez. Una vez que el cuerpo sirve como interlocutor, manifiestan no sólo lo agonal, sino una articulación entre mover, verbalizar y tocar a su contrincante. En el espacio de juego pude realizar el siguiente registro. Uno de los ajedrecistas invitó a jugar a otro. El primero refería:

‘Anímate, jugamos una partida. Te doy ventaja de un peón o de un caballo’. El otro se rehusaba, luego empezó la partida. Al jugar constantemente hacían alusiones al juego, uno al otro, antes de realizar algún movimiento apuntaba con el dedo índice y luego movía las piezas, o bien indicaba con el mismo dedo que no movería, la pieza. Al jugar uno de ellos sacudía su mano como quien se quita el polvo cuando su contrincante movía alguna pieza, luego presionaba el reloj. La partida se jugaba con un reloj que indicaba que cada uno tenía tres minutos de juego, al final de la partida, los movimientos de piezas eran cada vez más y más rápidos, uno de los observadores exclamó “primero anda con sus mamadas y luego ya se avientan como 10 000 jugadas por minuto” (Extracto de diario de campo, enero, 2018).

---

<sup>43</sup> Al respecto, Lucia Mantilla en su texto “De juego a juego: los juegos y la experiencia del jugar” señala: “[...] los juegos de reglas explícitas tienen un desarrollo lineal [...] El objetivo de este tipo de juegos es explícito y preciso, con frecuencia significa un triunfo, pero dicho triunfo también un contenido simbólico: en él se expresa la capacidad de alcanzar dicho objetivo. En tanto, las acciones implican competencia, el triunfo del individuo o el equipo. Significan simultáneamente la derrota del contrario o bien la permanencia del que es más capaz en una posición destacada” (Mantilla, 2000:41)

Mientras esto sucedía comenzaron a juntarse ajedrecistas a observar la partida. Uno de ellos, quien al parecer ya conocía al maestro negro, le dijo “órale, mueve esa”. La familiaridad con las palabras refleja su grado de asimilación en forma de ciertas técnicas lingüísticas. Sin esta asimilación no seríamos capaces de usar las palabras en su sentido secundario, así como tampoco podríamos usar ni entender metáforas o contar chistes con doble sentido. La persona ciega a los significados “percibe el habla como emisión de sonidos que debemos interpretar posteriormente para revelar su significado” (Jacorsynski, 2008:366).

Mn. Cálmate puto, a poco tú vas a pagar la pinche apuesta. Donde pierda cabrón.

Comete un error en la partida, mete su mano al bolsillo y entrega 5 pesos a MA-MS- Órale putito vas a jugar.

N. Luego no te quejes si te gano, aquí nada de tus puterías.

MS. Juégale hijo de tu chingada madre.

N. Ahí vas con tus mamadas, con tu puta apertura Tromposky, la otra vez con tu puta Variante del Dragón, y ahorita con estas mamadas.

MS. Órale hijo de su pinche madre, vas cabrón, vas pinche putito.

Muévete cabrón

N. Jaque, ¡puto!

N. Esa pinche coyotita pendeja que (con tono agudo) jaque y me como su caballo (gritó).

Tomalá puto y doblo la apuesta. Toma tu torre) y la entrega a su adversario, la coloca del lado de su contrincante) (“Partida registrada entre Maestro Sistemas y Maestro Negro” (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

Los ajedrecistas desarrollan una forma de concebir e interactuar en torno del mundo simbólico de las 64 casillas, ya que constituye un lenguaje particular, basado en expresiones y juegos de palabras, así como insultos y homogeneidades en el nombramiento del otro ajedrecista y del material lúdico.

Continúa jugando, órale pinche zorra, órale pinché putita, ya te chingué.

El ajedrecista se levanta y coloca el dinero a un costado. (La partida la estaban jugando Ricardo y Carlos) ... pero de a cinquito, sino no me sale. La partida comenzó y cada movimiento de piezas iba acompañado de alguna verbalización.

Vale de a cinquito.

Órale cabrón ahí va otra

Es reputo (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

En este extracto es posible identificar el papel de la enunciación entre ajedrecistas, pues es parte del juego, de la presunción por obtener el triunfo: insultos, descalificaciones u objeciones sobre los movimientos de piezas del contrincante fungen como distractores. De igual forma, golpear las piezas entre los ajedrecistas es una característica que denota poder y fuerza<sup>44</sup>; los golpes y el sonido que emiten son reforzadores simbólicos de poder<sup>45</sup>.

Sin embargo, dentro del grupo existen quienes, a pesar de convivir en el mismo espacio, no practica el juego por apuesta, “no es algo que me gustaría no lo disfrutarías, el ajedrez tiene un sentido religioso en mi vida y sería como violar las reglas básicas del ajedrez. El ajedrez implica disciplina y devoción, de alguna forma tienes fe en que vas a ganar” (Entrevista realizada *Roberto Fisher*).

La apuesta es una constante en el Club y los ajedrecistas que asisten a practicar ajedrez en este espacio también practican otros tipos de juego de vértigo. Al respecto, en una de las visitas que realicé al espacio de juego se presentó la siguiente situación:

El día de hoy llegó al Club Memo, un ajedrecista, con quien comencé una charla y unos minutos más tarde me invitó a jugar “de a cinco pesitos”. Jugamos un par

---

<sup>44</sup> Mientras los ajedrecistas juegan cada vez que corresponde capturar una pieza, la golpean con otra generando un sonido similar a un crujir.

<sup>45</sup> Al respecto: “Cuando el caballo derrota al alfil en ajedrez, además de desencadenar otro conjunto de movimientos entrelazados por la lógica de sus propias reglas, se está desarrollando un proceso simbólico agresivo o de ataque en el juego, frente a otros procesos defensivos o de reiterada” (Ortega, 1988, en Mantilla, 2000: 42).

de partidas y perdí. Al término del encuentro le pregunté si venía mucho al Club. Él mencionó que no, “ahora me dedico al póker”. La respuesta llamó mi atención y ahondé ¿y dónde juegas póker? El refirió: “se juega en diferentes casinos, en internet, luego hay unos torneos que son gratuitos, otros en los que pagas, pero en general gano más que en el ajedrez, aquí vengo de vez en cuando (Extracto de diario de campo, febrero, 2018).

El ajedrez, en ese sentido, implica el vértigo de la regla, que conlleva la apuesta, debido a que la pérdida es algo, en la práctica del ajedrez, que implica llevar a un extremo el juego que al comienzo de las partidas implica cierta horizontalidad, esta se desdibuja en el tiempo del juego, pero también en la necesidad de buscar otros momentos, otros espacios en los que lo inesperado prime en el juego.

Esta práctica implica cierto grado de vértigo, uno construido para la ocasión, que conlleva el uso del tiempo para la obtención no solo de efectivo, también de estatus en cada victoria. El ajedrez, al ser una práctica que implica vencer al otro, conlleva también el colocar al jugar en uno de los polos del juego, como ganador, en contraste con el otro polo, el de perdedor. Ambas categorías constituyen en el espacio de juego, aunque sea momentáneamente, la imposición de uno sobre otro.

### 3.7. La cultura ajedrecística: una forma de vida

Los sentidos del lenguaje constituyen formas de vida, la cultura ajedrecística, ha sido definida como el conjunto de prácticas sociales en grupos que comparten creencias sobre el juego de ajedrez, formas de relacionarse y representaciones sociales comunes. Thierry Wendeling la define como:

Los saberes, técnicas, creencias históricas y anécdotas, sentimientos estéticos, formas de socializar, costumbres, etc. Compartidas por los jugadores de competición que forman un conjunto coherente... una manera particular de pensar el mundo, de definir las relaciones entre los hombres y conjuntamente de actuar y de interactuar en este mundo (2002:64).

Wendeling considera que la coherencia grupal entre ajedrecistas es lo que les ha permitido trascender en la sociedad global. Señala que los ajedrecistas tienen sus “propios términos, clasificaciones, socialización, usos de la palabra, conceptualización del tiempo y ritos de iniciación” (Wendeling, 2002:64) elementos que otros grupos culturales poseen y que permite un acercamiento comparativo con las sociedades tradicionalmente estudiadas por las ciencias antropológicas.

No obstante, la definición que formula el autor citada anteriormente únicamente considera a ajedrecistas profesionales. Lo cual denota, la ausencia de otras formas de relacionarse con la práctica ajedrecística, es decir, otorga un peso preponderante a la práctica deportiva, mientras que la lúdica queda prácticamente desdibujada de su obra.

En este trabajo se considera en torno a ese gran *ethos* ajedrecístico, sentidos, sobre el juego socialmente compartidos en grupos ajedrecistas, sea su práctica o no exclusivamente de competición. Esta perspectiva también sería incluyente con otras formas de relacionarse con el juego: la perspectiva de entrenadores deportivos, árbitros, promotores de ajedrez y ajedrecistas amateurs.

Jacques Bernard, otro de los autores que han teorizado sobre la cultura ajedrecística, la define de la siguiente manera:

La “cultura” entonces designa los conocimientos acumulados por el individuo, en primer lugar, en algunos terrenos sumamente restringido como las Humanidades, la Historia, la Literatura Clásica, después su campo es tan extensamente vasto; hoy en día se habla de cultura del jazz, de cultura deportiva y también de cultura de la publicidad. Esto como tal, es igual que hablar de “cultura ajedrecística” en la medida donde solo una acepción amplia del término de cultura puede permitir el empleo de esta expresión (Bernard, 2003:3).

Establecer una definición clara de la cultura ajedrecística, más allá de un problema nominal, pretende identificar las diferentes relaciones que se constituyen en torno a la práctica ajedrecística en función del género, la edad, la jerarquía. Sobre este punto, Bernard ahonda:

Los jugadores parten de una misma cultura, respecto a una cierta jerarquía, realizan los mismos ritos, hablan la misma lengua. Un grupo poblacional coherente, en el sentido pleno del término, pueden también ser definidos. Nosotros estamos mostrando las manifestaciones más visibles de esta coherencia, aquellas que han atribuido comportamientos del grupo. Podríamos afinar el análisis en estudiantes con prácticas individuales de juego, las trayectorias profesionales, sus métodos de entrenamiento, su lugar en la sociedad, su visión de sí mismo y de otros (Bernard, 2003:9).

Bernard (2003) y Wendeling (2002) reflexionan que las prácticas ajedrecísticas están relacionadas con elementos objetivos que dan sentido a un conjunto poblacional coherente que comparte ritos, símbolos, prohibiciones: su propia eticidad ajedrecística. Sin embargo, Bernard (2003:3) distingue que, dentro de la cultura ajedrecística, a su vez, se conforman subculturas particulares a saber “Los jugadores de ajedrez profesionales, integran la más frecuente después de su más blanda infancia en el mundo del ajedrez integran un *corpus* de conocimientos, de saberes, que tienen una misión a la vez de reconocimiento e integración”

(Bernard, 2003:3). La coherencia del grupo, los ritos, el vocabulario compartido y las jerarquías son parte de esta subcultura ajedrecística de jugadores profesionales esenciales en los estudios (Bernard, 2003 y 2005).

Otro de los antropólogos que han reparado en el análisis de las prácticas ajedrecísticas, es Rober Fine quien considera que el mundo del ajedrez se conforma a través de sus “espacios sociales que se basan en la interacción, los valores compartidos, los sentimientos comunes y la cultura comunal” (Fine, 2015:19). En este mismo sentido, el autor refiere:

La aceptación de la tradición cultural del ajedrez -su historia, héroes, un estilo de jugador-construido por una identidad comunal. Los ajedrecistas constan de una comunidad que acepta algunos y excluye otros y de algún modo cuenta con significativos estándares y tradiciones, donde pertenecer requiere un compromiso para aprender historias, reglas, comportamientos y expectativas (Fine,2015:10).

Esta definición contrasta ampliamente con la de Robert Deslarjais quien sitúa la práctica ajedrecística en la actualidad y considera la ambigüedad que conlleva hablar de cultura ajedrecística en la era de la interconectividad, donde no existe límites claros y estos a su vez están establecidos en la inmanencia del tiempo

Así como no hay "culturas" singularmente limitadas en el trabajo o en la vida de las personas. Cualquier retrato individual de un jugador de ajedrez implica un tiempo específico, lugar y relaciones sociales... La interconexión global ha hecho que la ya intensa práctica del ajedrez sea aún más rápida, más informada y ciborgiana...donde los habitantes de las ciudades encuentran formas de introducir el ajedrez en el borde de vidas frenéticas y móviles (Deslarjais, 2011: 9).

Con base en lo anterior, en esta investigación se considera que hablar de una cultura lúdica ajedrecística unitaria es un término que intenta otorgar una cierta certeza sobre la práctica del ajedrez y homogeniza formas en sí mismas

heterogéneas. Mientras que pensar en el sentido del ajedrez o en la perspectiva del juego, es una manera que permite considerar la multiplicidad de prácticas que comparten grupos ajedrecistas, o cualquier otro tipo de agrupaciones, en relación con sus significados, formas de vida y perspectivas del mundo.

## Conclusiones

Este trabajo partió de la pregunta de investigación: *¿Cuáles son los juegos del lenguaje del juego y cómo se relacionan con la forma de vida de los ajedrecistas del Club Cuauhtémoc en la Ciudad de México?* Y formula una hipótesis que pretendía demostrar la existencia de otras formas de relacionarse con la práctica ajedrecística.

Una vez realizado el trabajo de investigación se comprueba que efectivamente el ajedrez constituye una imagen poliédrica entre sus practicantes y que además de las relaciones existentes con el juego (amistad, competencia, apuesta). También existen otras maneras de relacionarse, entre las que podemos mencionar el ejercicio terapéutico, la apuesta o el riesgo al jugar, el compañerismo y el establecimiento de relaciones, así como un sentido de salvación.

Es importante mencionar que la práctica del ajedrez permite establecer diferentes relaciones de interacción entre sus practicantes que conllevan la apropiación del cuerpo, en el caso del club a través de sus hipersexualización. Asimismo, otro de los sentidos del juego que se analizó: el estudio conlleva una diferencia sustancial en la manera de concebir el ajedrez.

Sin embargo, este trabajo deja abiertas más interrogantes que respuestas sobre todo las que conllevan la importancia de generar políticas públicas que involucren la práctica ajedrecística, la práctica terapéutica y la socialización que conlleva.

El juego de torneo conlleva una lógica del tiempo, del silencio y del sentido que se agita al juego, el cual también se encuentra relacionado con el estudio y con los significados del ajedrecista sobre su práctica formalizada, acotada a tiempos establecidos y reglamentada-invariable, principalmente, ligados a la disciplina y a

la liturgia al jugar: extender la mano, anotar en papeletas, utilizar el reloj de ajedrez e ingresar a un espacio delimitado temporal y simbólicamente.

La interacción social para los ajedrecistas de Club Cuauhtémoc está regida por la determinación de tiempos de juego. Ellos consideran al ajedrez como una práctica donde las reglas se ciñen a fundamentos y concepciones sobre la forma de practicar el juego tales como: no contestar el teléfono móvil, hacer ruido o distraer al contrincante. El ajedrez en el Cuauhtémoc se juega sin que los ajedrecistas emitan verbalizaciones durante la partida.

De acuerdo con Clifford Geertz en *La pelea de gallos en Balí*, los gallos son considerados como extensiones del cuerpo, “una serie de partes separadamente animadas, (...) penes separables, que obran por su cuenta, órganos sexuales ambulantes con una vida propia” (2003: 343).

En el Club Cuauhtémoc, los ajedrecistas encuentran en las piezas extensiones de sí mismos, en una lucha donde ganar, imponer y matar al otro físicamente a través del *jaque mate* y simbólicamente a través de la victoria en el juego, como en el caso de los gallos en Balí, a “símbolos masculinos por excelencia” (*idem*), que encuentran en la demostración falonarcicista una demostración del grupo, de ahí la importancia que toma para los jugadores el enunciar, el imponerse ante el otro, la rendición del otro, también pone en entredicho su virilidad en el grupo ajedrecista.

En el ajedrez se encuentra implícito el papel de la fuerza. A diferencia del fútbol, el box o el atletismo, donde son visibles aspectos ligados a la mejor agilidad, mayor velocidad o el aumento de musculatura a partir de practicar dichas actividades, en el ajedrez no son evidentes, pues repercuten en el cálculo, táctica y estrategia de jugadas intrínsecamente relacionadas con actividades mentales, el otro es el que mejor juega el juego y mueve sus trebejos, “el más fuerte”, “el que tienen más rating”, “el que cobra los torneos”.

Esta característica, presente en el juego amistoso, también es posible conocerlo en el juego de apuesta, en la relación que se establece en la demostración, pero no una demostración del colectivo, como lo puede ser en la variabilidad de las reglas del juego amistoso, sino en la demostración del otro y en la obtención de dinero, que liga al vértigo de la práctica y que conlleva la pérdida, no solo económica, también simbólica dentro del grupo.

Cuando los ajedrecistas juegan se construyen una polisemia a través del acto lúdico. Cada uno elabora su propio sentido del juego que impactan en las formas de vida y en el otro, prima la manera como a través del juego experimentan el cuerpo. Dicen ellos “el ajedrez tiene un sentido religioso en mi vida”; “cuando juegas conoces al otro”; “para mí el ajedrez es una forma de vida”. En cada expresión de los ajedrecistas hay, a su vez un significado, un juego del lenguaje que reposa en la experiencia colectiva, que en este caso confirma la hipótesis esbozada al principio de este trabajo y que permite identificar otros sentidos en relación con la práctica ajedrecística y retomar la relación, el significado como uso que el colectivo le otorga, además de los sentidos identificados, sobresalen otros: el sentido de terapia que conlleva el juego, al sentido religioso de los jugadores, así como a la relación del juego con la adicción, el cual sugiere nuevos tópicos para profundizar en posteriores investigaciones.

## Fuentes

Amador, Antonio y Jorge Palacios,  
2012 “Cuerpo, sexualidad y modelos de masculinidad y femineidad. Análisis de comerciales de televisión” en D. Bassols y R. Arriaga (Eds.) *Género, cultura, discurso y poder*, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México, págs. 101-112.

Amador, Antonio,  
2013 *Interacción y representaciones sociales en torno del juego de ajedrez. Estudio comparativo de dos grupos ajedrecistas*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Etnología).

Augé, Marc,  
1982 “De la histoire sociale á l’anthropologie religieuse” en, *Le Debut*, núm. 19, págs. 59-67.  
2002 “El fetiche y su objeto”, en: *El objeto en psicoanálisis*, Barcelona: Gedisa, págs.43-57.  
2009 *Elogio a la bicicleta*. Barcelona: Gedisa.

Bateson, Gregory  
1998 “Metálogo: sobre los juegos y el ser serio” y “Una teoría del juego y de la fantasía” en *Pasos hacía una ecología de la mente*, Buenos Aires, Ediciones Lohlé-Lumen, págs.41-47 y 205-222.

Barfield, Thomas  
2007 *Diccionario de Antropología*, México, Siglo XXI.

Bajtín, Mijail,  
2003 “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica” en, *Teoría y estética de la novela*, Madrid, Taurus, págs. 237-411.

Bourdieu, Pierre,  
2000 *La dominación masculina*, Barcelona, Editorial Anagrama.

Baudrillard, Jean,  
1981 *De la seducción*, Madrid, Ediciones Catedra.

- Blasco, Luis,  
2017 "Qué es el peligroso juego de 'La ballena azul' y por qué preocupa a las autoridades", en *BBC mundo*, abril, en línea: <http://www.bbc.com/mundo/noticias-39721105>
- Benjamin, Walter,  
1989 *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- Bernard, Jaques,  
2004 "Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels" en: *Socio-anthropologie*.  
2005 *Socio-anthropologie des joueur d'echecs*, France, L'Harmattat.  
2009 "La compétition d'échecs comme espace autonome: la sujeción de la vie ordinaire par le monde de la sociabilité ludique, in Amadine Mussou et.al., *Le jeu d'échecs comme représentation*, Editions Rue d'Ulm, 'Actes de la recherche à L'ens', págs.121-131.
- Bertely, María,  
1987 "Cascarita callejera vs futbol de liga: dos posibilidades de socialización para los niños" en: *Cero en conducta*, núm. 7 y 8, vol. 2, México, enero-agosto, págs. 46-52.
- Bickel, Ana,  
2006 "La sistematización participativa para descubrir los sentidos y aprender de nuestras experiencias" en *La Pirigua. Revista Latinoamericana de Educación y Política*, El Salvador, núm.23, págs.17-28.
- Bonifaz, Leticia,  
2018 "Ajedrez y género" en *El Universal*, 20 enero, pág.19.
- Borzakian, Manouk,  
2007 "Une géographie de la pratique des échecs en France" en *Annales de géographie* (n° 655), págs. 291-300.
- Callois, Roger,  
1986 *Los juegos y los hombres*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Campos, Edgar,  
2016 "El universo de los trebejos" en *Ruta*, 16 de febrero de 2016, en

- Corbin, Juliet y Anselm Strauss,  
2002 *Bases de la investigación social cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada.* Colombia, Editorial Universitaria de Antioquia.
- Cortés, Nadia,  
2013 "Escritura y Farmacón" en *Escritura e imagen*, vol.9, págs. 325-337.
- Deslarjais, Robert,  
2011 *Counterplay: Anthropologist at the chessboard.* London, University of California Press.
- Dextreit, Jacques & Norbert Engel,  
1981 *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot.
- Douglas, Mary,  
1998 *Estilos de pensar*, México, Gedisa.
- Duvigneaud, Jean,  
1980 *El juego del juego*, Barcelona, Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, Gilles,  
1970 "El juego ideal", en: *Lógica del sentido*, Barcelona, Barral, págs.48-54.
- Eade, James,  
2010 *Ajedrez para dummies*, Barcelona, Planeta.
- Elias, Norbert y Eric Dunning,  
1986 *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Edmund, Marc y Dominique Picard,  
1992 *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación.* Barcelona, Paidós.

- Enriz, Noelia,  
2011 "Antropología y juego: apuntes para la reflexión", en: *Cuadernos de Antropología Social*, núm.34, Universidad de Buenos Aires, págs. 93-114.
- Fine, Gary,  
2015 *Players and pawns. How chess builds Community and culture*, Chicago: University of Chicago Press.
- Foucault, Michel,  
2010 "El cuerpo utópico", en: *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Buenos Aires, Nueva Visión, págd.7-18.
- Geist, Ingrid,  
2002 "Juego, estado del sentir y experiencia en el ritual", en: *Escritos, Revista del Centro del Lenguaje*, núm. 26, julio-diciembre, págs. 183-225.
- Geertz, Clifford,  
2003 "Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali", en: *Interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa, págs.339-372.
- Gilles Antiguo & Thierry Wendling,  
2010 "Une relatione personele au sport Entretien avec Marc Augé", en: *Ethnographiques*, núm.20, septembre, [en línea] <http://www.ethnographiques.org/2010/Vieille-Marchiset,Wendling2>
- Goffman, Erving,  
2001 "La presentación de la persona en la vida cotidiana", Buenos Aires, Amorrortu.
- González, José,  
1993 *Tractatus ludorum*. Barcelona, Anthropos.
- Gordillo, Yebhaim,  
2017 *Blancas y negras Juego y reproducción de la masculinidad entre ajedrecistas de las Ciudad de México*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Antropología Social).

- Guber, Rosana,  
 2001 *Etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá, Editorial Norma.  
 2005 *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*, Buenos Aires, Paidós.
- Hernández, Tlacáel,  
 2017 *La mirada relámpago: la cognición corporizada en jugadores de ajedrez blitz*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Antropología Física).
- Huizinga, Johan,  
 1972 *Homo ludens*. Buenos Aires, Alianza editorial / Emecé editores.
- Ingold, Tim,  
 2015 "Conociendo desde dentro. Reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía" en *Etnografías contemporáneas*, núm. 2, págs. 218-230.
- Jackorsynsi, Witold  
 2008 "Saliendo de la cueva: la filosofía tardía de Ludwing Wittgenstein" en *En la cueva de la locura: Aportación de Ludwing Wittgenstein a la antropología social*. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS), México: págs.283-451.
- Jara, Oscar,  
 2003 "Sistematización de experiencias innovadoras del pensamiento latinoamericano. Una aproximación histórica", en: *La Piragua, Revista Latinoamericana de Educación y Política*, El Salvador, núm. 23, págs.7-17.
- Jackson, Michel,  
 2011 "Conocimiento del cuerpo" en: Citro, S. (Coord) *Cuerpos plurales. Antropología de y desde los cuerpos*. Colección Culturalia, Buenos Aires, Editorial Biblos, págs. 17-58.
- Le Breton, David  
 1990 *Antropología del cuerpo y la modernidad*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.  
 1998 *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.  
 2013 *El tatuaje o la firma del yo*. Madrid, Casimiro.

- Le Lionnais, François & Ernest Maget,  
1974 *Dictionnaire des échecs*, Paris, PUF.
- Lévi-Strauss, Claude,  
1959 *El pensamiento salvaje*, México, Fondo de Cultura Económica.
- López, Borja,  
2006 “Del juego antiguo al juego de computadora. Papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital”, en: *Revista de comunicación y nuevas tecnologías. ICONO 14*, España, Núm. 8, págs. 17.
- Malinowski, Bronislaw,  
1975 “Cultura” en: Kahn, J. (Comp.), *El concepto de cultura: textos fundamentales*, Barcelona, Editorial Anagrama. págs. 85-129.
- Mantilla, Lucía,  
2000 “Juego y jugar como experiencias separadas: la utilidad práctica de esta distinción. Comprensión de la experiencia lúdica adulta”, en: José Ramos y Janeth Martínez (Coord.) *Diversas miradas sobre el juego*, Tierra Firme, México, págs.13-48.
- Makowski, Sara  
2004 “La Alameda y la plaza de la Solidaridad. Exploraciones desde el margen” en *Antropología. Boletín oficial del Instituto Nacional Antropología e Historia*, México, Núm. 75-7, págs. 65-69.
- Mauss, Marcel,  
2002 *Sociología y Antropología*, Barcelona, Técnos editorial.  
1979 *Manual de etnografía*, Argentina, Fondo de Cultura Económica.
- Mier, Raymundo,  
1999 “Reflexiones sobre el juego”, en: Ramos, José *Juego, educación y cultura*, México, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes: Escuela Nacional de Antropología e Historia, págs. 61-77.
- Morillas, Carlos,  
1990 “Huizinga - Callois: variaciones sobre una visión antropológica del juego” en Enrahonar. *Quaderns de filosofia*. Núm. 16, Barcelona, págs. 11-39.

- Norberck, Edward,  
1974a "Chapter 1. Theoretical aproches in the study", in: *The anthropological study of play: problems and prospects*, New York, Leisure Press, págs.1-10.
- 1974b "The Anthropological Study of Human Play", en: *Rice University Studies*, vol. 60, no. 3, Rice University, págs.1-8.
- Palacio, Carlos,  
1985 *Historia del ajedrez en México*, México, Escuela Nacional de Ajedrez.
- Paramo, Arturo,  
2015 "Sismo 85: El temblor que despertó México" en *Excélsior*, 16 de septiembre.
- Pastoureau, Michel,  
1990 "Les couleurs du stade" en *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, num. 26, avril-juin, págs. 11-18.
- Silva, Haydeé,  
1999 "Paradigmas y niveles de juego" en Ramos, José, *Juego, educación y cultura*. México, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Escuela Nacional de Antropología e Historia. págs.35-52.
- Turner, Victor,  
1974 "Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual an essay in comparative symbology" en *Rice Institute Panphlet*, Rice University Studies, Texas, 60, núm. 3, págs.53-91. [en line]  
<http://hdl.handle.net/1911/63156>
- Tylor, S. & R. Bogdan,  
2006 *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Buenos Aires, Paidós
- Valderrama, Gamaliel  
2017 "El memorial olvidado del sismo del 85" en *El Universal*.30 septiembre
- Van Allsburg, Chris,  
1981 *Jumanji*, México, Fondo de Cultura Económica.

- Villoro, Luis,  
1990 *Creer, saber, conocer, México, Siglo XXI.*
- Vivas, Luisa,  
2015 “Nueve horas bajo los escombros” en *Proceso*, 18 de septiembre de 2015. En línea en <https://www.proceso.com.mx/415769/nueve-horas-bajo-los-escombros>
- Wendling Thierry,  
2010 “Une joute intellectuelle au détriment du jeu? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974)”, en: *Ethnologies*, vol. 32, núm. 1, págs.29-49.  
<https://www.erudit.org/revue/ethno/2010/v32/n1/045211ar.html?vue=resume>
- 2002 *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris, PUF.
- 2000 “La construction du rite dans le jeu d'échecs de compétition” en *Études mongoles et sibériennes*, págs. 319-347.
- 1997 *Le jeu d'échecs, un jeu écrit* (rapport de recherche pour la mission du patrimoine ethnologique), France, 256 p.
- 1996 "Jouer avec de mots, des objets et des êtres: une approche anthropologique du jeu", en: *Travaux neuchâtelois de linguistique*, núm, 46, págs. 7-18.
- Wittgenstein, Ludwig,  
2014 *Investigaciones Filosóficas*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.

## **Páginas consultadas**

- FENAMAC,  
“Estatuto de la Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C. (FENAMAC)” (Reformado en Asamblea Extraordinaria del 05 de Agosto de 2016) en línea:  
[https://www.fenamac.org/NORMATIVIDAD/estatuto\\_fenamac.pdf](https://www.fenamac.org/NORMATIVIDAD/estatuto_fenamac.pdf)
- FUNDACIÓN KASPAROV,  
<https://kasparovfundacionajedrez.com/inicio.php>
- WIKIPEDIA  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

LA CASA DEL AJEDREZ

[www.lacasadelajedrez.com](http://www.lacasadelajedrez.com)

HEMESA

<http://hemesa.com.mx/>

## Anexo. Ajedrez y ajedrecistas

## Listado de fuentes por tema

Esta bibliografía no pretende ser exhaustiva, sino dar un primer paso para la sistematización de la información disponible. A continuación, se enlisa por tema la bibliografía encontrada.

### Historia del ajedrez

Brasó, Jordi,  
2014 “Inicios del ajedrez en la prensa y en las publicaciones deportivas en España (1861-1915)” en *Revista de História do Esporte Artigo*, vol. 7, n. 1, janeiro-junho de 2014, págs. 1-34.

Contreras, Alejandro,  
2014 *El ajedrez como producto cultural de la edad media*. México, Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional Autónoma de México (Tesis de Licenciatura en Historia).

García, Omar,  
2013 “El ajedrez en la Ciudad de México durante la segunda mitad del siglo XIX” en *Memorias del III Congreso Nacional de Estudios Regionales y la Multidisciplinariedad en la Historia*, edición en CD-ROM, Universidad Autónoma de Tlaxcala / Facultad de Filosofía y Letras, Tlaxcala, México.

Gros, Iván,  
2010 “L’imaginaire du jeu d’échecs en France au XIXe siècle, ou la conversion intellectuelle du guerrier” en *Revue d’histoire du XIXe siècle* [En ligne], 40 | 2010, mis en ligne le 15 juillet 2013, consulté le 30 septembre 2016. URL: <http://rh19.revues.org/3998> ; DOI : 10.4000/rh19.3998.

Ramírez, José y Bernal GONZÁLEZ,  
2007 “Evolución del ajedrez en San Ramón” en *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, vol. VIII, núm. 14, Universidad de Costa Rica, Costa Rica, págs. 89-109.

Saidy, Anthony,  
1983 *La batalla de las ideas en ajedrez*, Barcelona, Ediciones Martínez Roca.

Sénéchaud, Dany,  
2006 "Introduction à la pensée et à l'oeuvre d'Emmanuel Lasker (1868-1941): une approche Bibliographique" en *Horizons philosophiques*, vol. 17, n° 1, France, 2006, págs. 91-108.

Vázquez, Braulio,  
2010 "El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez" en *Alcanate VII*, págs.293-328.

### **Sistemas educativas y ajedrez**

Arieta Federico,  
2011 "La metodología Orden de pensamiento y el juego de ajedrez: una analogía" en *ERGO 26*, Universidad Veracruzana, Facultad de Filosofía, marzo, págs.55-64.

Blat, José,  
1984 *L'échec scolaire dans l'enseignement primaire:moyens de la combattre*. France, Eutudé comparée internationale. Orgatitition des Nations Unies pour l'education, la science et la culture.

Demba, Jean-Jacques,  
2010 La face subjective de l'échec scolaire: récits d'élèves garbonais du secondaire, Departement D'Études sur l' enseignemet et l'apprentissage, Faulté des Sciences de l'Éducation, Quebec.

2011 " L'échec scolaire et le rapport aux enseignants et enseignantes : aperçu du point de vue de jeunes du secondaire au Gabon" dans *Recherches Qualitatives – Vol. 30(1)*, págs. 224-246. De *L'usage Des Perspectives Interactionnistes En Recherche*.

Fernández-Amigo, Joaquín,  
2008 *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2º de primaria*. Barcelona, Facultat de Ciéncies de l'educatió-Departament de Pedagogia Aplicada - Universidad Autónoma de Barcelona.

Fernández y Sánchez,  
2011 "Canto al ajedrez: enseñar ajedrez con canciones " en *Tendencias Pedagógicas*, Nº 18, págs. 269-321.

Garín & Fernández,  
2010 "Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez" en *Tendencias pedagógicas*, Nº 15. Vol. 1, págs. 58-90.

Payá, Andrés,  
2007 *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*, Valencia. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación, Universitat de Valencia

Savoine, Sara,  
2007 *Perception des parents du soutien qu'ils recoivent quant à leur enfant qui présente des échecs scolaires au secondaire*, Canadian, Université de Montréal, (Maitrese en Psychopédagogie option orthopédagogie).

Seres & Kende,  
2006 "Use of chess in military education" in *New Challenges in the field of military science, 4th International Conferencia*, ZMDNU, Budapest, Hungary, 07-08 November.

Torres & Torres,  
2007 *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*, Universidad de los Andes, Colombia.

Vélix, Juan,  
2002 *La integración de la disciplina de ajedrez como contenido en el plan de estudios de educación física en las escuelas primarias urbanas oficiales del municipio de Salmá Baja Verapaz, Guatemala*. Universidad de San Carlos de Guatemala (Tesis de licenciatura en Pedagogía).

## **Sistemas deportivos**

Aciego, Ramón,  
2013 "Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y

sociopersonales de los escolares" en *Univ. Psychol.* Bogotá, Colombia V. 15 No. 1, 165-176.

Alda, Manuel,

2015 *"El juego del ajedrez en la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de educación básica de los paralelos a y b de la escuela 'Domingo Faustino Sarmiento' del Cantón Pelileo provincia del Tungurahua"*. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Universidad de Amabato, Ecuador, (Tesis de licenciatura en Educación Física).

Carrasco, Lucía & Edwin Cuenca,

2015 "La práctica del ajedrez en personas de la tercera edad del centro de jubilación activa IESS, efectos y estudio, Cuenca, 2015" Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Ecuador (Tesis de Licenciatura en Educación en Cultura Física).

García, Luis,

2011 "Metodología de la enseñanza de tácticas en el ajedrez en niños de 8 a 10 años", Escuela Superior de Educación Física, México (Tesis de Licenciatura en Educación Física).

Kovacic, Diego,

2012 "Ajedrez en las escuelas. Una buena movida" en *PSIENCIA*. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, vol. 4., Nº 1, Buenos Aires, págs. 29-41.

Kumar, Manas,

2015 *Adolescence et échec scolaire: une comparaison du décrochage scolaire en Inde et en France*, Education. Université Nice Sophia Antipolis.

Quiroga, Sergio,

2013 "Aprendizaje, participación estudiantil y ajedrez" en *Pensar a Práctica*, Goiânia, v. 16, n. 4, págs. 982-996.

Pérez-Peña, Luis,

2015 "El ajedrez en el desarrollo intelectual de la primera infancia" en *VARONA*, núm. 60, enero-junio, págs. 54-60, Universidad Pedagógica Enrique José Varona, La Habana, Cuba.

Treviño, Saúl,  
2015 *Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria*, Tecnológico de Monterrey, México (Tesis de Maestría en Educación con acentuación en Desarrollo Cognitivo).

## **Cultura Física**

Alarcón, César,  
2010 *Macro ciclo Simple de Entrenamiento para Ajedrecistas Ecuatorianos Avanzados*, Universidad Tecnológica Equinoccial Facultad De Ciencias Sociales y Comunicación, Ecuador, (Tesis de Licenciatura en Cultura Física especialización en entrenamiento deportivo).

Achig, José,  
2012 *Incidencia de la enseñanza del ajedrez en el rendimiento escolar en matemáticas y el desarrollo de la autoestima en los y las estudiantes del 6to año de educación básica de la Unidad educativa 'Hermano Miguel de la Salle'*, Cuenca, en el periodo de enero-junio de 2012. Propuesta alternativa", Escuela Politécnica del Ejército, Unidad de Gestión de Postgrados (Titulo de Magister en Entrenamiento deportivo).

Braso-Rius, Jordi,  
2014 "Diseño y Validación de un Test de Ajedrez –T23– Para Niños de 9 a 12 años" en *Ágora para la ef y el deporte*, N°16 (1) enero – abril, págs. 18-35.

Tovar, Luis,  
2013 *Aplicación interactiva basada en realidad aumentada para el aprendizaje de ajedrez básico*, Universidad de Cartagena, Facultad de Ingeniería, (Título de Ingeniería de Sistemas).

## **Literatura**

Bercovitch, Sacvan,  
1996 "Games of Chess: A Model of Literary and Cultural Studies," in *Centuries Ends, Narrative Means*, ed. Robert Newman, Stanford University Press, págs. 15-58.

Oncins, José,  
2011 "Shakespeare and Chess Again: A Proposal for an Alternative Reading of pawn(s) in King Lear, King John and The Winter's Tale" in *SEDERI Yearbook*, núm. 21, 2011, págs. 29-47.

Serrano de Sundby, Flor de María,  
2010 "Paralelismos entre el ajedrez y la novela 'La vida que se va' de Vicente Leñero", Universitetet i Oslo, Normandia (Masteroppgave i spansk litteratur).

### **Medicina y práctica ajedrecística**

Arieta, Federico,  
2011 "La metodología Orden de Pensamiento y el juego de ajedrez: una analogía" en *Ergo* 26, Universidad Veracruzana, Facultad de Filosofía, marzo, págs. 55-64.

Aciego, Ramón, Lorena García y Moisés Betancort,  
2012 "Social-Emotional Enrichment in Schoolchildren", in *The Spanish Journal of Psychology*, Vol. 15, No. 2, págs. 551-554, en línea [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_SJOP.2012.v15.n2.38866](http://dx.doi.org/10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n2.38866)

Bialic, M., McLeod, P., & Gobet, F.  
2007a "Personality profiles of young chess players", *Personality and Individual Differences*, 42, 901–910.

2007b "Does chess need intelligence — A study with young chess players". *Intelligence*, núm. 35, págs. 457–470.

Biasco-Fontecilla, Hilario *et.al.*,  
2015 "Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio prospectivo abierto" en *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, Barcelona, en línea: <Http://dx.doi.org/10.1016/j.rpsra.2015.02.003> (consultado el 07 de septiembre del 2016).

Blanch, Angel,  
2016 "Expert performance of men and women: A cross-cultural study in the chess domain", in *Personality and Individual Differences*, núm. 101, págs. 90–97.

- Fine, Reuben,  
1974 *Psicología del jugador de ajedrez*, Colección Escaques, Barcelona.
- Grabner, Roland, Elsbeth Stern y Aljoscha Neubauer,  
2006 "Individual differences in chess expertise: A psychometric investigation" in *Psychometric investigation*, *Acta Psychologica*.
- Hernández, Pedro & Heriberto Rodríguez,  
2006 "Success in chess mediated by mental molds" en *Psicothema*, University of La Laguna. Vol. 18, nº 4, págs. 704-710.
- Hernández, Yasser,  
2013 *Ajedrez y creatividad*, México, Facultad de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de México (Tesis de Licenciatura en Historia).
- Iturrioz, Erika,  
2014 *Ajedrez y desarrollo cognitivo: Análisis del desempeño de niños en una prueba de ajedrez*, Universidad de la República, Uruguay.
- Kende, Gyorgy & Gyorgy Seres,  
2007 "Chess and knowledge management" in *Akademia Obrony Narodowe*, *Zeszyty Naukowe*, Warszawa, págs. 412-424.
- Nour, Badrie & Ibrahim, Sara,  
2015 "The effect of playing chess on the concentration ADHD students in the 2nd cycle" In *the 2nd Global Conference on Linguistics and Foreign Language Teaching*, Linelt, Dubai, United Arab Emirates, December 11 to 13.
- Rasskin, Diego  
2009 *Chess Metaphors. Artificial Intelligence and the Mind*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.
- Saariluoma, Pertti,  
2001 "Chess and content-oriented psychology of thinking" en *Psicológica*, Nº 22, págs. 143-164.
- Vollstädt, Sabine et.al.,  
2010 "Personality of elite male and female chess players and its relation to chess skill" in *Learning and Individual Differences*, Nº 20, págs. 517–521.

## **Cinematografía y ajedrez**

Batlle, Guillermo,  
2009 *El ajedrez en la pantalla. 25 film y partidas*, Publicacions i Edicions/Universitat de Barcelona.

## **Geografía**

Borzakian, Manouk,  
2007 “Une géographie de la pratique des échecs en France” en *Annales de géographie* (n° 655), p. 291-300.

## **Sociología**

Brown, Michael,  
2011 *Chess: The Preface to a Technical Resource for Sociology*, Northeastern University, (Senior Honors Thesis).

Fine, Gary,  
2015 *Players and pawns. How chess builds community and culture*, Chicago, University of Chicago Press.

## **Etnología y Antropología Social**

Amador, Antonio,  
2013 *Interacción y representaciones sociales en torno del juego de ajedrez. Estudio comparativo de dos grupos ajedrecistas*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Etnología).

Bernard, Jaques,  
2004 “Un ensemble né d’une pratique ludique. Les joueurs d’échecs professionnels” en: *Socio-anthropologie*.  
2005 *Socio-anthropologie des joueur d’echecs*, France, L’Harmattat.  
2009 “La compétition d’échecs comme espace autonome: la sujétion de la vie ordinaire par le monde de la sociabilité ludique, in Amadine Mussou et.al., *Le jeu d’échecs comme représentation*, Editions Rue d’Ulm, ‘Actes de la recherche à L’ens’, págs.121-131.

Deslarjais, Robert,  
2011 *Counterplay: Anthropologist at the chessboard*. London, University of California Press.

Dextreit, Jacques & Norbert Engel,  
1981 *Jeu d'échecs et sciences humaines*, Paris, Payot.

Gordillo, Yebhaim

2017 *Blancas y negras Juego y reproducción de la masculinidad entre ajedrecistas de las Ciudad de México*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Antropología Social).

Wendling Thierry,

2010 "Une joute intellectuelle au détriment du jeu? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974)", en: *Ethnologies*, vol. 32, núm. 1, págs.29-49.

2007 "Jouer avec de mots, des objets et des êtres: une approche anthropologique du jeu", en: *Traveux neuchâtelois de linguistique*, núm, 46.

2002a *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris, PUF.

2002b The investigation and Transmition of Chess Knowledge; For an Anthropological Study of Chess Concepts" in *Step by step: Proceeding of the Fourth Colloquiem on Board Games in Academia*.

2000 "La construction du rite dans le jeu d'échecs de compétition" en *Études mongoles et sibériennes*, págs. 319-347.

1997 *Le jeu d'échecs, un jeu écrit* (rapport de recherche pour la mission du patrimoine ethnologique), France.

1996 "Jouer avec de mots, des objets et des êtres: une approche anthropologique du jeu", en: *Traveux neuchâtelois de linguistique*, núm, 46, págs. 7-18.

### **Antropología cognitiva**

Hernández, Jorge,

2013 *La cognición situada y la mente modular discutidas. Un análisis al caso del ajedrez*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Antropología Física).

Hernández, Tlacáelel,

2017 *La mirada relámpago: la cognición corporizada en jugadores de ajedrez blitz*. México, Escuela Nacional de Antropología e Historia, (Tesis de Licenciatura en Antropología Física).