



EL JUEGO DEL PODER— Ezequiel Taveras

El poder opera como un juego: complejo, simbólico, ritualizado. No se impone solo por la fuerza, sino por la creación de reglas que los participantes aceptan, muchas veces sin plena conciencia de estar jugando. Es un sistema de convenciones sostenido por hábitos, ficciones compartidas y formas de representación que otorgan sentido, pertenencia y estructura a lo colectivo. A través del juego, las sociedades naturalizan jerarquías, regulan comportamientos y reproducen su propio orden.

En este entramado, como ya lo intuyó Johan Huizinga, lo lúdico no es banal; es el corazón de lo cultural. El juego —más allá del entretenimiento— funda la organización simbólica de la sociedad, es el terreno donde se ensayan valores, se escenifican jerarquías y se legitiman órdenes. Y, como advirtieron Michel Foucault y Pierre Bourdieu, el poder no habita únicamente en las instituciones, sino en las formas más cotidianas de interacción, en los cuerpos, en los discursos, en las creencias interiorizadas. Se juega al poder —y se juega en él— cada vez que actuamos según roles, rituales y códigos que parecen naturales, pero son construcciones sostenidas por sistemas complejos de control.

Erving Goffman, al observar la vida cotidiana como una serie de representaciones, señala que cada sujeto se convierte en actor de una escena social con guion, escenografía y expectativas.

El poder, en esta lectura, no solo se ejerce: se interpreta. En ese escenario, las personas se vigilan entre sí, se alinean a protocolos visibles o invisibles y participan del gran teatro social como si no hubiera alternativa fuera de él.

Aldous Huxley, en *Un mundo feliz*, radicaliza esta idea al imaginar un sistema perfecto de domesticación a través del placer. Ya no hace falta reprimir si se logra que los sujetos deseen lo que se espera de ellos. Esa lógica se ha intensificado en el presente. Hoy, el juego del poder no se disfraza de opresión, sino de libertad individual, felicidad constante y gratificación inmediata. Las redes sociales han sustituido el soma de Huxley: dispositivos que suministran dopamina emocional y visual, que capturan la atención con recompensas breves y que, bajo la apariencia de conexión, consolidan una vigilancia emocional constante.

La felicidad, entonces, se convierte en un imperativo: una forma de normatividad afectiva que paraliza el pensamiento crítico. Aquí el pensamiento de Bertrand Russell cobra relevancia. En *La conquista de la felicidad*, él advertía que una gran parte de la infelicidad moderna no proviene del sufrimiento material, sino de los deseos inducidos, de las expectativas sociales impuestas, del miedo a disentir. Para Russell, conquistar la felicidad no significa adaptarse al juego, sino liberarse de sus falsos premios. Su propuesta ética se alinea con la necesidad de recuperar la autonomía del pensamiento, el deseo no instrumentalizado, la libertad interior como forma de resistencia ante una sociedad que convierte la felicidad en mercancía emocional.

Al otro extremo, George Orwell, en 1984, expone el juego del poder cuando ha sido llevado a su límite totalitario. Allí, el lenguaje mismo ha sido capturado, el pensamiento vigilado desde dentro, y el juego ha dejado de tener reglas legibles: se juega sin saberlo, se pierde sin poder retirarse. En esa distopía, la



vigilancia no es solo externa, sino íntima, instalada en la mente del sujeto. La felicidad ha sido suprimida, pero el control sigue siendo absoluto. Orwell nos recuerda que cuando el juego se torna invisible y omnipresente, el poder ya no necesita justificación: se convierte en destino.

Hoy vivimos una versión más difusa pero igualmente eficaz de ese juego. La autoexposición ha sustituido a la intimidad, y la promesa de visibilidad es la nueva forma de obediencia.

Algoritmos, cámaras, perfiles, dispositivos inteligentes: todo está al servicio de un espectáculo que parece voluntario, pero responde a reglas impuestas. Se nos induce a jugar, pero no se nos dice quién redactó las reglas.

Estos artistas plantean interrupciones a la lógica del juego tal como ha sido establecida, desde sus respectivas búsquedas. Sus preocupaciones giran en torno a cómo las estructuras de poder condicionan nuestra relación con la imagen, el cuerpo, el deseo y la tecnología. Exploran las formas en que somos observados, clasificados, programados o persuadidos por sistemas que prometen libertad mientras consolidan mecanismos de control.

En este marco, surgen intereses por reapropiarse de los lenguajes del monitoreo –la vigilancia, la repetición, la sobreexposición– y también por examinar los residuos materiales y simbólicos que estas estructuras dejan a su paso. Desde gestos mínimos hasta estrategias conceptuales complejas, los artistas se enfrentan al juego del poder no para reproducirlo, sino para tensarlo, señalarlo o imaginar nuevas formas de relación, pertenencia y crítica.

Además, muchas de estas prácticas no olvidan que el juego del poder ha manipulado históricamente conceptos como el género, el sexo y la identidad, moldeándolos para garantizar la supremacía de ciertos cuerpos sobre otros. La feminidad, la masculinidad, la diferencia sexual han sido convertidas en piezas funcionales de un orden que se presenta como natural, pero que responde a mecanismos profundamente ideológicos. En ese tablero, la desigualdad de género no es un accidente: es una jugada estratégica.

Asumir que el poder es un juego no implica restarle seriedad, sino evidenciar que su fuerza reside en la convicción y la participación de sus jugadores. El problema no es si estamos o no dentro del juego: ya lo habitamos, lo encarnamos, lo repetimos cada día. La única forma de desafiarlo –aunque no siempre de transformarlo– es tomar conciencia de su artificio, reconocer sus reglas implícitas, y desde ahí repensar nuestra manera de estar en él. Tal vez no podamos cambiar el sistema completo, pero sí alterar nuestra relación con él, interrumpir sus automatismos, rechazar sus premios preestablecidos y ensayar nuevas formas de jugar. Formas más libres, más críticas, más nuestras. En esa grieta –entre el saber y el actuar– se abre la posibilidad de construir otros modos de existencia, y con ellos, otros sentidos para la cultura, el deseo y lo posible.

Ezequiel Taveras