

Pedagogía y Saberes

Pedagogía y Saberes

ISSN: 0121-2494

pedagogiaysaberes@gmail.com

Universidad Pedagógica Nacional

Colombia

Uribe Sarmiento, John Jairo; Bernal Bernal, Hernán Francisco; Quitián Roldán, David
Leonardo

El juego como resistencia: El juego frente al tiempo de la alienación

Pedagogía y Saberes, núm. 31, julio-diciembre, 2009, pp. 89-98

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=614064889011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El juego como resistencia: El juego frente al tiempo de la alienación

Resumen

El artículo aborda algunos usos y conceptos del tiempo de los sujetos sociales en el capitalismo contemporáneo. Primero analiza la relación entre el mundo del trabajo y la mercantilización del tiempo. Luego describe la “precariedad del tiempo” en términos del trabajo inmaterial, de la exacerbación del individualismo y del miedo como elementos articuladores de las experiencias vitales de los sujetos. Finalmente desarrolla una propuesta de juego como estrategia educativa para abordar dicha precariedad. Esta gira en torno al potencial de resistencia que tiene el juego, frente al empobrecimiento de la vida que ocurre en los actuales procesos de uso y concepciones del tiempo.

Palabras clave: Usos del tiempo, precariedad del tiempo, juego como estrategia educativa, sujeto, biopoder.

John Jairo Uribe Sarmiento *

Hernán Francisco Bernal Bernal **

David Leonardo Quitián Roldán ***

* Antropólogo. Especialista en Planeación y Administración del Desarrollo regional. Magíster en Ciencia Política. Adelanta estudios en el Doctorado en Estudios Políticos y Relaciones Internacionales. Docente de la Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: juribe@pedagogica.edu.co

** Licenciado en Educación Física. Candidato a Magíster en Educación con énfasis en Historia de la Educación y la Pedagogía. Docente de la Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: hbernal@pedagogica.edu.co

*** Sociólogo. Magíster en Antropología. Docente de la Universidad Pedagógica Nacional. Investigador de la cultura y el deporte. Corresponsal y columnista de Nuevo Estadio. Blogger de El Tiempo. Correo electrónico: quitiman@yahoo.es

- Los tres autores son miembros del Grupo de Investigación “Lúdica, cuerpo y sociedad” de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Fecha de recepción: 14 de Abril de 2009

Fecha de aprobación: 29 de Julio de 2009

Playing as resistance, playing facing up to time of alienation

Abstract

This article deals with some uses and concepts of time of social individuals at contemporary capitalism. First, it analyzes the relation between the world of work and the mercantilism of time. After that describes the “Deprivation of Time” in terms of: immaterial work, exacerbating of individualism, and fear as articulating elements of vital experiences of individuals. Finally it develops a proposal of playing as a educative strategy, to deal with that deprivation. This one revolves around the potential of resistance that playing has, facing up to impoverishment of life that is happening nowadays in the present processes of use and conceptions of time.

Key Words: Uses of time, deprivation of time, playing as educative strategy, Individual, bio-power.

O jogo como resistência: o jogo em relação ao tempo da alienação

Resumo

No artigo se examinam alguns usos e conceitos do tempo dos sujeitos sociais no capitalismo contemporâneo. Primeiro se discute a relação entre o mundo do trabalho e a conversão do tempo em uma mercadoria. Depois se descreve a precariedade “do tempo” como trabalho imaterial, como exacerbção do individualismo e como medo, por ser elementos articuladores das experiências de vida dos sujeitos. Finalmente, se desenvolve uma proposta de jogo como estratégia educativa para lidar com essa precariedade. A proposta baseia-se no potencial de resistência do jogo em relação ao empobrecimento da vida nos atuais conceitos de tempo e do seu uso.

Palavras chave: Uso do tempo, precariedade do tempo, jogo como estratégia educativa, sujeito.

Introducción

El juego no consiste en simple evasión. Allí se reconstruyen e, incluso, se crean formas de relación social. Al jugar golosa se viaja de la tierra al cielo; pero también se entra a la iglesia: las primeras casillas representan el atrio; las finales, el altar. Este juego puede, entonces, recrear una cosmovisión y, sin embargo, los jugadores suelen darle su propio contenido, revestirlo de otra simbología y proponer sus reglas.

Por otra parte, la gestión del tiempo es, en última instancia, la manera como los sujetos, socialmente entendidos, conciben, emplean y distribuyen el tiempo. En otras palabras, la manera como se relacionan ideológica y políticamente con el tiempo para abordar los problemas, las inquietudes y las apuestas que se desarrollan en y a través de él.

Tales concepciones y usos del tiempo se asocian con dimensiones claves: primera, con la articulación dinámica entre el presente, el pasado y el futuro; segunda, con las relaciones de poder y la gestión de lo cotidiano que procura un sentido al devenir colectivo; tercera, con la apropiación de tal sentido colectivo para solucionar diversas aspiraciones individuales; cuarta, con la construcción de proyectos de vida bajo la comodidad del orden instituido o al hacer resistencia a la alienación por medio de un proyecto instituyente; y, quinta, con la recreación del orden establecido.

El presente artículo apela a las posibilidades del juego como respuesta a la precariedad del tiempo en el actual momento que vive la humanidad. Sintetiza, además, los principales hallazgos del proyecto de investigación "Gestiones del tiempo" realizado desde la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional¹. En el proyecto se analizaron las concepciones y los usos del tiempo de diferentes sujetos sociales de la localidad de Suba.

"El juego no consiste en simple evasión. Allí se reconstruyen e, incluso, se crean formas de relación social. Al jugar golosa se viaja de la tierra al cielo; pero también se entra a la iglesia: las primeras casillas representan el atrio; las finales, el altar"

Cuatro preguntas se abordaron en el proyecto. 1) ¿Cómo conciben y emplean su tiempo social las clases, las generaciones y los géneros de la localidad de Suba? 2) ¿Con qué habilidades, saberes y capacidades cuentan para articular pasado, presente y futuro? 3) ¿Qué problemas se asocian con la gestión del tiempo? 4) ¿Qué estrategias educativas se requieren para abordar estos problemas?

Con el propósito de responder los cuestionamientos se combinaron instrumentos cuantitativos y cualitativos. El proceso metodológico se desarrolló progresivamente en la estructuración de las hipótesis específicas y en su validación o modificación. En primer lugar se diseñaron y se aplicaron doce entrevistas semiestructuradas para identificar aspectos claves de las rutinas y de las concepciones del tiempo de diferentes sujetos: horarios, fechas relevantes, actividades, valoraciones de los sucesos del año o de la vida. Las entrevistas se aplicaron a hombres y mujeres de diversas edades: jóvenes (entre 10 y 17 años), adultos jóvenes (entre 18 y 25 años) y adultos (entre 26 y 40 años) de los estratos dos, tres y cinco. Las personas se seleccionaron como partícipes de su condición social, en términos de su generación, género y clase. En estas entrevistas se señalaron temas comunes a partir de los cuales se plantearon hipótesis que sirvieron como punto de partida del diseño de la encuesta.

Una vez analizadas las entrevistas, se diseñó y se aplicó una encuesta a 300 personas de la localidad de Suba que correspondieran con los rangos de edad definidos para las entrevistas. Con esta información se obtuvo un análisis preliminar de acuerdo con el género y la generación, la posición social, el uso del tiempo cotidiano, el tiempo biográfico –proyectos de vida, inversiones y costos del tiempo en el espacio vital– y el tiempo calendario –rutina anual–. Los hallazgos preliminares se presentaron en dos eventos académicos que permitieron hacer evidente los supuestos y los vacíos en la interpretación de la información obtenida. Finalmente, se desarrollaron dos grupos focales que permitieron discutir con los diversos sujetos objetivos –de las edades, las clases y el género planteados para las entrevistas semiestructuradas– las interpretaciones y los problemas generados durante el proceso desarrollado.

Conocidos estos antecedentes, el artículo desarrolla tres aspectos: una aproximación al uso del tiempo, un análisis de lo que aquí se denomina "precariedad del tiempo" y, a manera de cierre, algunas consideraciones en torno a los retos educativos en el área de la recreación que los hallazgos obtenidos implican. Estos aspectos se han presentado como resultado del contraste entre las entrevistas, las encuestas y los grupos focales.

¹ Además de los autores del presente artículo, en la investigación participaron los estudiantes Alexander Roncancio y Johanna Ruíz en calidad de monitores de investigación.

Aproximación a los usos del tiempo

Nadie duda que la fiebre de comprar es, en el mejor de los casos, un mal menor, una forma de consolarse de las desgracias de la vida, de llenar el vacío del presente y el futuro... La verdad es que la escalada consumista se nutre por igual de la angustia existencial y del placer asociado a los cambios, del deseo de intensificar indefinidamente el curso de la vida cotidiana.

Gilles Lipovetsky

El epígrafe ilustra algunas problemáticas que se vinculan con las concepciones y los usos del tiempo social y, aun cuando no habla expresamente acerca de la forma de producción, insinúa que el trabajo –vivido como una de las desgracias de la vida– es superado mediante la compra: comprar da sentido al presente y a la vida. De esta manera se delimita tiempo laboral y tiempo libre; se exponen tácitamente las innovaciones tecnológicas y la promesa cumplida de trabajar menos, así se hace evidente la consecuente flexibilización laboral que acompaña la desregulación de los tiempos –situación que, de manera paradójica, genera angustia existencial–. También se insinúa que las perspectivas de vida ya no se encuentran predefinidas por instituciones políticas, religiosas, laborales o de otra índole.

Correlato de la mercantilización de los tiempos que corren, la intensificación del individualismo y del mercado ha operado sobre todo, incluso sobre el mismo tiempo. Se genera así un tiempo atropellado: un pasado arcaico con mala reputación, susceptible de ser mejorado en el futuro feliz, pero también un presente vacío, despectivo y un futuro incierto, posible de ser conquistado mediante la enajenación del crédito, por supuesto acompañado por las tasas de usura propias del mercado. Ante este escenario se enfrenta el sujeto y debe gestionar el tiempo. Cada vez más la incertidumbre recubre y se vincula con la aceleración de la historia, ahora “los eventos” que hacen historia suceden con mayor rapidez.

Ante la improbable oportunidad de revivir el pasado y la inseguridad que ofrece el futuro, el tiempo presente se ha hecho más importante –nerviosa y paradójicamente importante–: sirve de refugio, evita la brutal arremetida del exceso de innovaciones y brinda el dudoso y fugaz placer de poseer, el goce de innovar con o sin necesidad o de “renovar los bienes que se poseen”, aun cuando sean intangibles como la alegría, la felicidad, el placer, el aquí y ahora.

La valoración otorgada al tiempo en tanto que “bien” generó cambios claves: ahora el tiempo se ahorra, se convierte en un insumo productivo y, por tanto, las organizaciones se esfuerzan en acumularlo, las innovaciones tecnológicas se justifican por el ahorro en tiempo, en energía y, en consecuencia, en el aumento de la productividad. De este modo, para las organizaciones y los sujetos, las decisiones en el presente se toman relevantes pues pueden constituirse en factor de éxito o fracaso total: es tiempo de estudiar el tiempo.

En este punto cabe recordar la problematización de la vida cotidiana que realiza Michel De Certeau (2007): frente a la productividad de las instituciones que multiplican los dispositivos de poder, los sujetos dinamizan múltiples construcciones de sentido a través del consumo. Si el poder desarrolla procesos de disciplinamiento y de producción de la vida social, en la vida cotidiana esos objetos y saberes son contestados, enriquecidos y/o asumidos a través de múltiples formas de micro-producciones de sentido. Según De Certeau, frente a la microfísica del

"Entre horarios extensos, intensos y atiborrados, las diversas generaciones consumen gran cantidad de bienes y, entre ellos, la vida; asignan valores a los tiempos en un intento por atesorar un fin de semana para sí mismos"

poder está la micro-productividad de la vida cotidiana. Así, por ejemplo, la música no sólo se compra; se regala, se trueca, se renueva, se altera, se moderniza. También se constituye en movilizadora de sentidos e interrogantes que colocan al sujeto en una exploración de la vida. Tal perspectiva de la vida cotidiana y de la producción de sentido se constituye en un lugar clave para abordar los testimonios y las respuestas obtenidos en el proceso de investigación.

Entre horarios extensos, intensos y atiborrados, las diversas generaciones consumen gran cantidad de bienes y, entre ellos, la vida; asignan valores a los tiempos en un intento por atesorar un fin de semana para sí mismos: esta separación entre lo que ocurre el fin de semana y el resto de la semana se articula a la construcción de sentido cotidiano al que alude De Certeau. Por ejemplo,

— Mi horario es muy extenso y muy complejo, por así decirlo. Intento dejar el fin de semana para hacer mis cosas como tal. Los sábados intento hacer algo muy cultural, pero siempre hago algo muy aparte a lo que realizo entre semana, intento apartar mi tiempo. Eso me gusta, darme mi espacio.
[Estudiante universitaria]

Si los fines de semana se experimentan como “mi tiempo”, como la vida sobre la que se tiene autonomía, queda abierto un interrogante: ¿acaso el resto de la

semana se vive como una suerte de entrega o dación alienada?

Ahora, ¿cómo se emplea el tiempo? Las personas encuestadas de mayor edad son quienes dicen –en mayor proporción que los otros grupos– que disponen de un horario autónomo para desarrollar su profesión u oficio. El 45.3% de los encuestados entre 26 y 40 años no tiene horario fijo; mientras que sólo el 24% y el 7.9% de quienes tienen entre 18 y 25 y entre 10 y 17 años, respectivamente, refirieron esta misma situación.

La flexibilidad en el horario puede asociarse a un tipo de quehaceres que ofrece a los sujetos autonomía, una percepción divertida, agradable o gustosa de su propio trabajo. Razones por la cuales no lo ven como una carga. Este prototipo de trabajo “gustoso” desvanece, en pocos casos, las barreras entre el tiempo de trabajo y el tiempo libre; pero, además, se asocia con la producción inmaterial, con otras formas de reproducción del capital en las cuales se producen sensaciones, afectos e ideas –aquí caben actividades como las recreativas, las industrias culturales o las asociadas con el cuidado–.

De la totalidad de encuestados, el 85% dijo desarrollar actividades de manera frecuente en su tiempo de no trabajo. El grupo de edad que sobresale por practicar actividades frecuentes en su tiempo de no trabajo es el de 10 a 17 años; de ellos, el 37.8% practica algún deporte en este tiempo. Vale la pena destacar que el fútbol aparece como la actividad que más realizan los hombres de 10 a 17 años de todas las clases, los días de no trabajo entre las 2 y las 5 p.m.; las mujeres de esta edad colocaron en primer lugar la realización de tareas y estudio (clase media y alta), así como salir con sus amigos. Sólo en los hombres de clase media de 18 a 25 años se observó estudiar como una de las primeras actividades en el día de descanso. Dormir, ver televisión, pasear y almorzar se constituyen en otras actividades encontradas en los primeros lugares para los hombres de esta edad. En contraste, estudiar aparece como

una de las primeras actividades que desarrollan las mujeres de 18 a 25 años de todas las clases sociales. Para las personas de 26 a 40 años se destaca la familia, pasear y almorzar en los días de no trabajo entre las 2 y las 5 p.m.

Se puede decir que las clases altas son quienes probablemente deciden con mayor autonomía sus horarios de trabajo. Como se ha mencionado, las mujeres de los grupos de 10 a 17 y de 18 a 26 años mencionan que estudian o hacen trabajos los días de descanso; mientras que los hombres de las edades equivalentes juegan fútbol, duermen y ven televisión. Tal situación hace evidente las diferencias de género tanto en el uso como en la concepción y en la gestión del tiempo.

Con estos elementos se puede dar paso a la reflexión acerca de la precariedad del tiempo para, finalmente, generar algunos interrogantes en torno a los retos educativos derivados de tal análisis.

Precariedad del tiempo, precariedad del sujeto

Se ha dicho que el tiempo se ha convertido en mercancía al tenor de las transformaciones del capital. Vale la pena detenerse en la descripción de estas transformaciones. Hart y Negri (2004) presentan una interesante evolución del trabajo desde la perspectiva que se desea plantear. En su libro “Multitud”, intentan establecer las condiciones de emergencia de la democracia radical; es decir, del gobierno de todos por todos y encuentran en la nueva organización del trabajo diversas condiciones favorables para el desarrollo de esa democracia.

De acuerdo con los autores, la emergencia de la democracia puede producirse en la interacción de los múltiples actores que, al producirse en y al producir lo común, desarrollan actividades que la nueva organización del control mundial no puede regular. Estos múltiples actores, sin un centro que los coordine, desarrollados en las redes de lo común, se denominan “multitud”. Si el “imperio” forma del poder planetario, adquiere una forma reticular en la cual el capital aumenta sus ganancias al migrar sin control a través de los países y genera formas de biopoder en las cuales no sólo controla el trabajo sino que intenta producir la vida, Multitud, como opuesta al poder a través de sus quehaceres, genera una producción comunicativa que va más allá de los controles generados por el capital.

Frente a la pretensión capitalista de producir la vida desde el modelo de la producción inmaterial –es decir, al biopoder–, la multitud se despliega en lo común y genera –encuentra y proyecta– las contradicciones del propio capitalismo en la que se encuentra anclada. Hart y Negri denominan “biopolítica” a esta resistencia.

El escenario productivo del cual emerge “multitud” se erige sobre la producción inmaterial, como se dijo, de la producción de información, de afectos y de ideas. Para Hart y Negri, la producción inmaterial se ha convertido en hegemónica, pues aun cuando este tipo de producción no involucra a la mayoría de los trabajadores en el planeta, se ha convertido en el modelo a seguir todas las formas de trabajo.

De acuerdo con la descripción que antecede, la flexibilización laboral debe entenderse tanto como una estrategia de maximización de la producción, así como de generación de escenarios de consumo. Una hipótesis se deriva de lo anterior: logradas las reivindicaciones laborales de los obreros y ampliado el tiempo de descanso, así como el llamado tiempo liberado, el capitalismo ha evolucionaría para generar

"La pregunta en torno a los planes para el futuro se relaciona con la incertidumbre en algunos entrevistados. La cuestión está en esperar si salen o no las cosas que se preparan. La alternativa, vivir al día; ahorrarse la frustración al evitar los planes a futuro"

en estos nuevos lugares la reproducción de su lógica; por ejemplo, las industrias del entretenimiento y las del cuidado corporal, en todas sus versiones.

Las cifras presentadas en torno a los horarios de trabajo pueden reinterpretarse desde esta perspectiva: el tiempo puede entenderse como un indicativo de las posiciones –traducidas en posesiones– de los sujetos en la dinámica capitalista; de este modo, los horarios flexibles, y su asociación con las clases altas, se pueden relacionar con el modelo de producción inmaterial descrito.

A continuación se pretende demostrar cómo esta transformación se asocia al individualismo y a las tensiones alrededor de la construcción de futuro, temas claves de la expresión del biopoder. Así en los grupos focales aparecen dos tipos de respuesta frente al futuro. De un lado, confianza en el esfuerzo propio; del otro, incertidumbre:

Entrevistador: ¿Ustedes tienen planes a corto, mediano y largo plazo?

Respuesta 1: –*A corto plazo sería pasar la navidad, el 31 con mi familia y de pronto con mis amigos. A mediano plazo sería tener un buen once, graduarme y, a largo plazo, tener una familia, trabajar, mantenerlos; no sé, tal vez encontrarme de nuevo con mis amigos del colegio.* [Hombre de 17 años, soltero, estrato uno]

Respuesta 2: –*Planes tengo muchos; sin embargo, no los tengo en cuenta porque llega un tiempo determinado en que los planes que iba a hacer, ya no los hago. Así que espero ver lo que vaya pasando.* [Mujer de 16 años, soltera, estrato tres]

Respuesta 3: –*A corto, mediano o largo plazo, lo que vaya saliendo.* [Hombre de 18 años, soltero, estrato uno].

Entrevistadora: ¿No tiene nada preparado?

Respuesta 3: –*¿Para qué? Si nunca salen las cosas que uno prepara.*

Entrevistador: Cuando uno prepara las cosas, ¿éstas no salen?

Respuesta 3: –*No.*

La pregunta en torno a los planes para el futuro se relaciona con la incertidumbre en algunos entrevistados. La cuestión está en esperar si salen o no las cosas que se preparan. La alternativa, vivir al día; ahorrarse la frustración al evitar los planes a futuro. Allí donde existen mayores dificultades económicas, se da mayor precariedad del tiempo, esto es, mayor incertidumbre. En este mismo sentido, la posibilidad de organizar el tiempo, de lograr que alcance, se constituye también en la posibilidad de lograr los proyectos:

Entrevistador: ¿Green que pueden cumplir los planes que tienen?

Respuesta 1: *Eso es cosa de Dios, pero hay que es esforzarse para conseguir las cosas. Me imagino sin deudas y compartiendo muchas más cosas hermosas con mi hija y en el trabajo.* [Mujer de 26 años, casada, estrato tres]

Respuesta 2: –*Obvio, cumplirlo, todo se puede, o bueno, eso espero. Quiero tener la certificación de calidad de mi empresa de recreación.* [Hombre de 26 años, casado, estrato cuatro]

Respuesta 3: –*Estar trabajando en un lugar diferente de donde me encuentre, en donde de verdad pueda aportarle a procesos significativos. Y esperando que Dios me ayude para hacerlo.* [Hombre de 31 años, casado]

En este punto vale la pena citar a Jesús Martín-Barbero para iluminar los hallazgos descritos hasta ahora, pues "Hoy nos encontramos con un sujeto mucho más frágil, más roto, y sin embargo, paradójicamente más obligado a hacerse responsable de sí mismo, en un mundo donde las certezas tanto en el plano del saber como en el plano político son cada vez menos" (2004, p.16). Se trata de la cuestión de la fragilidad de los sujetos. Aún cuando existan ciertas condiciones económicas favorables, los sujetos no sólo confían en sus capacidades sino que se apoyan en la fe.

Estas referencias contrastan con los resultados de la encuesta: El 80.3% de los encuestados dijo tener proyectos a largo plazo; el 15%, no tener este tipo de proyectos. De quienes dijeron no tener proyectos a largo plazo, el 17.8% son de clases altas –que representa el 22.9% de los encuestados de esta clase–, el 55.6% de clase media –que representa el 24.8% del total de encuestados de esta clase social– y 26.7% de clase baja –7.3% del total de los encuestados de esta clase–. De acuerdo con esta información, los encuestados de clase media son quienes tenderían a no tener proyectos a largo plazo y no quienes se encuentran en clases bajas; es decir, quienes tienen menos recursos para desarrollar sus planes. Sin embargo, el

"optimismo" es importante. De quienes dijeron tener proyectos a largo plazo, sólo uno cree que no lo podrá cumplir.

El 57.5% de quienes creen que realizarán sus proyectos a largo plazo confía en que sus capacidades, actitudes –como la dedicación y el empeño– y el esfuerzo propio serán la principal razón para alcanzar sus metas. El 7.6% de ellos da como razón para alcanzar sus proyectos a largo plazo el apoyo familiar

"La legitimidad del Estado se basa hoy en la promesa de seguridad personal, y no en la posibilidad de definir y de defender un proyecto colectivo"

y el 2.1% plantea que logrará sus metas por su esposa e hijos. Sólo el 0.4% mencionó su fe en Dios como razón para alcanzar sus proyectos a largo plazo.

Se tiene, de un lado –a partir de los grupos focales–, precariedad del tiempo expresado en la incertidumbre frente a la posibilidad de lograr los planes –asociada a jóvenes de clases medias y bajas–; de otro lado –a partir de los resultados de la encuesta–, cierta confianza en el logro de esos planes, expresado en la seguridad que se funda en las capacidades de quienes los proyectan, así como en su capacidad para organizar el tiempo.

Esta situación ambivalente matiza la precariedad de los sujetos al reubicar la construcción de proyectos a largo plazo en el escenario de los individuos. En ningún caso, los encuestados mencionaron el apoyo de instituciones –la escuela, el partido, el Estado– como razón para lograr sus planes. De hecho, la razón fundamental para lograrlos se refiere a las capacidades y a los comportamientos individuales. Esta información coloca el acento de la precariedad del sujeto en la precariedad de las relaciones sociales para la construcción y el desarrollo de proyectos colectivos.

Tal individualismo se articula con lo que Zygmunt Bauman (2007) describe como la separación entre poder y política. Esto quiere decir que los espacios consagrados por la modernidad para que los sujetos definieran su presente y futuro –la política en relación con el Estado-Nación han perdido su capacidad de acción. La precariedad de las relaciones sociales para construir y desarrollar proyectos colectivos puede estar asociada con las razones que dan los encuestados que creen poder alcanzar sus proyectos a largo plazo. Esta precariedad se basa, de acuerdo con Bauman, en la instauración del miedo como factor en torno al cual se define la sociabilidad. La legitimidad del Estado se basa hoy en la promesa de seguridad personal, y no en la posibilidad de definir y de defender un proyecto colectivo. De ahí que el miedo no sólo sea una estrategia comercial –como se puede evidenciar el conjunto de empresas dedicadas a ofrecer seguridad: empresas de vigilancia, aseguradoras, empresas que recuperan vehículos, etc.– sino que se haya constituido en un recurso clave para la promoción de los políticos de turno. Este es un efecto clave de lo que él llama la globalización negativa.

Estos elementos colocan el acento en la necesidad de promover dinámicas biopolíticas que promuevan la emergencia de lo común para enfrentar la atomización social, la precariedad de los sujetos y la expansión de la alienación del tiempo. Con estos elementos como punto de partida se presentan las estrategias con saldo pedagógico para la gestión del tiempo libre.

Estrategia con saldo pedagógico, el juego como resistencia

La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de la concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar: el juego no.

Johan Huizinga

La Licenciatura en Recreación desarrollada en la Universidad Pedagógica Nacional ha construido su quehacer desde la articulación de lo alternativo –busca agenciar una lectura diferente de las realidades sociales–, lo alterativo –pretende ser transformadora– y lo incluyente –apuesta por formas educativas no excluyentes–. Desde estos presupuestos se considera necesario concebir la educación en torno al tiempo y sus problemas como una estrategia que enfrente la precariedad de los sujetos en la construcción de su propio proyecto de vida. Dicha estrategia ha de asumir, al menos, dos objetivos: generar alternativas frente al biopoder a través de proceso de resistencia asociados al juego y desarrollar dinámicas biopolíticas a través del juego en las cuales se enfatice la solidaridad y se borre la propiedad privada como mediador de relaciones sociales.

Como se ha dicho, el tiempo se ha convertido en un bien: se lo acumula a favor de unos pocos, se lo trata como mercancía; pero también se lo ha convertido en un medio de control mucho más eficiente que en otras épocas: las estrategias de regulación de la producción, la sofisticación de los cálculos de los procesos y procedimientos son, entre otros, ejemplos importantes. La emergencia de la democracia total, tal y como se ha planteado, pasa por la construcción de otras formas

de concebir y de usar el tiempo: sin renunciar a la necesidad de cierta disciplina y orden social, lograr un tiempo que coloque la producción social en manos de todos. En este horizonte se ubica al juego como biopolítica.

Este tipo de estrategia debe articularse en espacios educativos no convencionales como Internet, a través de diferentes dinámicas: envío de correos electrónicos, face book y la implementación de blog. El juego así concebido aspira a que los jugadores de este tipo de juegos no sólo los practiquen sino que los modifiquen, los difundan y retroalimenten las experiencias. Se trata de responder, con juegos de libre acceso, a la dinámica que reduce el tiempo de ocio a un eslabón del ciclo de reproducción del capital: consumo.

Ahora bien, el juego puede ser un acto de resistencia. La acción de jugar implica “vivir una realidad” que jamás *será la realidad misma* (Lacan, 1985)². Entonces, jugar consiste en crear, re-crear, emular, diversificar, parodiar, alternar, modificar, maximizar, minimizar, trastocar, retocar, mutilar, agrandar, degradar, mejorar... por *más real* que parezca el juego, nunca alcanzará la seriedad del resto de la vida. No siempre jugar es disfrutar. A veces se “sufrir el juego”, solo que las consecuencias del juego no son tan severas como las de la vida: un juego lo gana o lo pierde cualquiera sin consecuencias letales. Jugar implica un “dejarse llevar”, un desprendimiento de la vida “de afuera” para experimentar esa “otra realidad”, esa “realidad paralela”, si se quiere, que tiene su propio ámbito, sus propias reglas, su propio lenguaje, sus propios referentes, significantes y significados.

El juego es juego. La vida es vida. El juego es vida; pero al mismo tiempo no es la vida. El juego es oxímoron –unión semántica de contrarios–: *el juego es vida y la vida es juego*. Sin incurrir en traición a su esencia, el juego –en términos de Augé (2005)– es ambivalente y ambiguo: “puede ser una cosa y otra al tiempo” –ambivalente– y puede “no ser ni lo uno ni lo otro” –ambiguo–. Eso lo permite el juego. En un juego siempre se puede actuar “como si” y “como no si” en dos momentos distintos y en simultaneidad. El juego puede ser dual –y polivalente–; sin embargo, su diseño –su creación–, su ejecución –el jugarlo–, sus medios –cómo y cuándo jugarlo– y sus fines –para qué jugarlo– atienden a intereses que pueden ir desde la candidez adánica hasta la manipulación más recalcitrante. Así como muchos juegos de pre-infancia parecen despojados de cualquier interés, gran cantidad de ellos responde a diversos tipos de intereses: están los que buscan fortalecer y perpetuar la tradición, la familia y el trabajo; aquellos que refuerzan ideologías; los que apoyan procesos religiosos, económicos o políticos; los que validan modas y costumbres, los que visibilizan regionalismos y nacionalismos, etc. Sería aventurado afirmar que todos los juegos son instrumentos de poder –del biopoder–, pero es innegable que todos los juegos –hasta los inocentes balbuceos lúdicos de los neonatos– se encuentran atravesados por relaciones sociales.

El juego en sí no es ni bueno ni malo; simplemente se constituyen en aquello que seres humanos hacemos de él: puede que en sí mismo subvierta –en atención a su acepción meramente etimológica–. Puede que jugar se convierta en una acción subversiva porque crea versiones

por debajo (sub) de la realidad o paralelas a ella –incluso, puede que di-vierta, lo cual implica (en términos de la física) crear un nuevo evento o en términos de la filosofía contrastar una realidad de la que nos reímos–; pero en sus fines esa sub-versión puede ser neutralizada e, incluso, revertida cuando se instrumentaliza por dinámicas hegemónicas. Cuando, por ejemplo, es cooptada por la dinámica capitalista, cuya meta consiste en constituir la realidad en mercancía, transformar las cosas en “valor de cambio”. De ahí que exista una miríada de juegos que recrean la realidad capitalista y adiestran en la manera de vivirla de manera óptima.

Sin embargo, la versatilidad del juego se constituye en la clave de las estrategias con saldo pedagógico: el juego como adaptación y el juego como resistencia. De él, como estrategia didáctica, interesa que puede subvertir, transformar y cambiar el sistema. Es potencialmente alterativo, se resiste al biopoder y es buscado por la biopolítica. Se trata del juego que aboga por la solidaridad y desdeña la competencia. Al respecto, entonces, se habrá de proponer un juego que no le apuesta al esquema de “suma cero”, pues quienes juegan “pueden ganar” –¡todo un exabrupto para la eficiencia capitalista y su radical expresión neoliberal!–.

La apuesta apunta al juego que fomenta lo común, lo incluyente, lo de todos, en oposición a lo privado y excluyente: el que busca quebrar la explotación del capital, individualista y egoísta mediante el juego de las nuevas formas de producción inmaterial. Se propende por el del juego que procura por la vida, pero no la vida estandarizada. Se trata de proponer juegos desde la Licenciatura en Recreación que puedan ser ampliados, reformulados y recreados por otros actores sociales a través de redes solidarias: Internet e intercambios culturales, entre otros.

Interesa el juego que combate el modelo de vida que impone una moda, una gastronomía, un lenguaje, unas creencias, unos ideales de belleza y que dicta los elementos del estatus. Del

2 Lacan (1985) sirve como referente de esta afirmación al decir que “Lo real es aquello que no se puede expresar como lenguaje, no se puede representar, porque al re-presentarlo se pierde la esencia de éste, es decir, el objeto mismo”.

juego interesa su faceta más política, no en términos sectaristas y electorales, sino del ámbito de la con-ciudadanía. Ciudadanía compartida y asumida, no desde la resiliencia y la tolerancia, sino desde la diferencia y la discrepancia. Desde la polifonía más que desde la sinfonía, desde el degradé más que desde la pureza cromática.

Si el jugar es oponerse a lo serio de la vida, entonces jugar consiste en resistirse a la misma. Jugar es algo menos que un acto subversivo en el entendido de que resistir no es adaptarse ni conductarse, sino cambiar, transformar e, incluso, sobrevivir e imponerse frente al estado de cosas que promovieron el brote de rebeldía. La resistencia, por tanto, se torna dinámica y por ello es característica del juego en el cual nunca las reglas son inmodificables: siempre habrá ajustes y nuevas versiones de un mismo juego. Todo depende del carácter, la personalidad y los deseos e intereses de quienes lo jueguen. En algunos casos el juego prescribe la necesidad de un juez o árbitro, pero –a diferencia del deporte y de la realidad de afuera– podrá perder

"Interesa el juego que combate el modelo de vida que impone una moda, una gastronomía, un lenguaje, unas creencias, unos ideales de belleza y que dicta los elementos del estatus. Del juego interesa su faceta más política, no en términos sectaristas y electorales, sino del ámbito de la con-ciudadanía"

su poder y desaparecer si así lo consideran los jugadores; más aun, el árbitro es considerado, dentro del juego, como un jugador más: él "juega a ser árbitro". Sin embargo, el juego no es anomia ni anarquía: no podría ser sin la existencia "del afuera". Un juego sin realidad a la cual resistir terminaría convirtiéndose en la realidad que pretende contrastar y re-crear. El juego sólo es posible con realidad. *No hay juego sin realidad; así como no es posible realidad sin juego.*³

En síntesis, para poder responder a la precariedad del tiempo, se requiere participar en juegos creados colectivamente, que no se compren ni se vendan y que permitan generar lazos de solidaridad, cemento de una realidad en juego.

.....
3 A propósito de esa aseveración hay un galimatías que, bajo la forma de acertijo sofista, re-crea la noción de realidad: "Si un árbol cae en medio del bosque, y nadie lo ve caer, ¿ese árbol realmente cayó?".

Bibliografía

- AUGÉ, M. (2005). *Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- AXELROD, R. (1986). *La evolución de la cooperación*. Madrid: Alianza.
- BARBOSA, M. (2007). «Este es mi cuerpo: cuerpo, sujeto y formación en la cibercultura» en *Formación y subjetividad*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- BAUMAN, Z. (2007). *Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona: Tusquets.
- BOURDIEU, P. (1984). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo.
- BOURDIEU, P. (1998). *La distinción*. Madrid: Taurus.
- BOURDIEU, P. (2002). *Razones prácticas: sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- BUENAVENTURA, E. (1982). *La importancia de hablar mierda y otros escritos*. Cali: Univalle.

- CAILLOIS, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- CAGIGAL, J. M. (1985). *Deporte: espectáculo y acción*. 2ª reimpresión. Barcelona: Salvat Editores.
- CARREÑO, J. M. (2006). «La recreación en América Latina» en *IX Congreso Nacional de Recreación*. Coldeportes-FUNLIBRE. 14 al 17 de Septiembre de 2006. Bogotá, D.C., Colombia [en línea], disponible en <http://www.funlibre.org.co>, recuperado el 21 de febrero de 2007.
- CASTELLS, M. (2006). *La era de la información*. México: Siglo XXI.
- DE CERTEAU, M. (2007). *La invención de la vida cotidiana: 1 artes de hacer*. México: Universidad Iberoamérica.
- FOUCAULT, M. (2000). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- FOUCAULT, M. (2003). *La verdad y las formas jurídicas*. Barcelona: Gedisa.
- FREUD, S. (1986). *Tótem y tabú*. Buenos Aires: Amorroutu Editores.
- HARWOOD, M. (1983). «The Universe and Dr. Hawking» en *The New York Times*, 23.
- HART, M. & A. NEGRI. (2004). *Multitud: guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona: Debate-Mondadori.
- HENAO, J. M. & ARRIBLA, G. (1911). *Historia de Colombia para la enseñanza secundaria*. Bogotá: Academia Colombiana de Historia.
- HUIZINGA, H. (2000). *Homo ludens*. 10ª ed. Madrid: Alianza Editorial.

- LACAN, J. (1985). *Escritos 1*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- LALINDE, M. T. (1996). *El desarrollo radial en Colombia*, en *Historia Crítica*, 28. Bogotá: Universidad de los Andes.
- LE BRETON, D. (1990). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva visión.
- LIPOVETSKY, P. y CHARLES S. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- MARTÍN-BARBERO, J. (1999). *Los ejercicios del ver: hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Barcelona: Gedisa.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2004). «Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad» en *Debates sobre el sujeto: perspectivas contemporáneas*. Bogotá: Universidad Central.
- PEDRAZA, Z. (1989). *En cuerpo y alma: visiones del progreso y de la felicidad*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- PEDRAZA, Z. (2001). «Sentidos, movimiento y cultivo del cuerpo: política higiénica» en HERRERA, M. C. y JILMAR DÍAZ, C. (Comps.). *Educación y cultura política: una mirada multidisciplinaria*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional-Plaza & Janés.
- PERALTA, V. (1995). *El ritmo lúdico y los placeres*. Bogotá: Planeta.
- PINILLA, A. (2007). «La experiencia juvenil en una sociedad mediática» en *Pedagogía y Saberes*, 27.
- REGUILLO, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto*. Bogotá: Norma.
- ROJEK, C. (2005). *Leisure theory: principles and practice*. Londres: Palgrave Macmillan.
- ROUSSEAU, J. J. (1983). *El contrato social*. Madrid: SARPE, Colección Los grandes pensadores, Vol. II.
- ROUSSEAU, J. J. (1982). *Emilio, o de la educación*. Madrid: SARPE. Colección Los grandes pensadores.
- SELECCIONES, READER'S DIGEST (1999). «Así es la vida», Edición México, 5624.
- TURNER, V. (1988). *El proceso del ritual*. Madrid: Taurus.
- URIBE, B. (2006). *La objetivación del cuerpo, un dispositivo de poder en las organizaciones*. Medellín: EAFIT.
- URIBE, J. J. y GARCÉS, L. A. (2006). *Apropiación de los espacios: jóvenes – niños trabajadores*. [Informe final]. Bogotá: CORPROGRESO & Departamento Administrativo de Bienestar Social.
- URIBE, J. J. (2007). «Corporalidad juvenil: retos para la educación en salud» en *Pedagogía y saberes*, 27.
- VALENCIA, G. (2007). *Entre Cronos y Kairos: las formas del tiempo sociohistórico*. Barcelona: Anthropos.
- WORLD LEISURE AND RECREATION ASSOCIATION (wlra). Carta del ocio. [en línea], disponible en <http://www.funlibre.org.co>, recuperado el 21 de febrero de 2007.
- ZIPEROVICH, P. C. (2002). *El papel del recreador como transformador social. Ponencia presentada en el VII Congreso Nacional de Recreación - II ELAREL*. Vicepresidencia de la República - Coldeportes – FUNLIBRE, 28 al 30 de Julio de 2002. Cartagena de Indias, Colombia, [en línea], disponible en <http://www.funlibre.org.co>, recuperado el 21 de febrero de 2007.

