

El Ocio como estrategia de biopoder

El Juego, una posibilidad de salida

Saúl Antonio Franco Betancur

Docente – investigador del Instituto Universitario de Educación Física de la Universidad de Antioquia (Colombia). Mg. Motricidad y Desarrollo Humano, Lic. Educación Física. Integrante del grupo de investigación Ocio, expresiones motrices y sociedad.
saulfb@yahoo.es

Foucault entiende el “poder” como una tecnología que no escapa a producirse en todas las interacciones o relaciones y se ejerce a través de estrategias (se comprenderá entonces que estará en una condición susceptible a ser subvertida). El biopoder sucedería al poder disciplinario característico de la sociedad industrial. La disciplina como diagrama o como lógica de poder tenía qué ver con el encierro (cárcel, cuartel, hospital, escuela, fábrica, etc.) y se basa en la disposición precisa de los cuerpos en el espacio y en el tiempo (como la educación disciplinar, los ejércitos modernos). Como nueva tecnología, el biopoder, aparece en el paso de la sociedad industrial a la contemporánea, eminentemente consumista, y está pensado como una forma de modular o controlar grandes comunidades o poblaciones, diferente al panóptico, que en Foucault es pensado como el diagrama de poder disciplinario para controlar grupos relativamente pequeños en espacios acotados.

Estas grandes poblaciones están formadas por personas que habitan espacios abiertos, a través de la sociedad en red. El biopoder, como el Marketing, opera y clasifica la población desde la estadística, como mujeres, estudiantes, inmigrantes, etc. Sus estrategias, en poco diferentes a la mayoría de las utilizadas por el poder, son: inducir, incitar, producir un efecto útil, hacer ver - porque es una población reticular - y hacer

hablar. Hacer creer que se está participando de manera incluyente e inteligente, como se evidencia en el conocido programa *¿Quién quiere ser millonario?* que, ven cada semana millones de personas en el mundo en sus diferentes versiones locales.

Ya no se prohíbe ni se castiga, porque ello sería propio de otras formas de poder, como lo era el soberano; hoy se estimula, se arrulla, se espectacularizan las demandas que la misma sociedad de control ha creado. Es evidente una sobre-exaltación aparentemente de la individualidad, que como estrategia en red queda subsumida en lo amorfo, es decir, está lejos cualquier particularización, algún tratamiento personalizado, porque personalizar no ha de confundirse con una "buena atención", que es estrategia de venta. Las personas consumen más, donde se atiendan mejor, el resto es necesidad.

La biopolítica es entonces, la práctica política del biopoder y este a su vez tiene una doble dimensión; por un lado la actitud sumisa de la población al sistema dominante y por otro la creación de cuerpos productivos-consumidores en la sociedad red. La influencia que ello ha tenido para el Ocio no es poca, pues se consume turismo, se consume descanso y felicidad, pero potenciando la capacidad y la eficiencia. Es ampliamente conocido hoy, el mercado de la literatura, programas y productos de autoayuda orientados a la consecución de la felicidad, a su programación. En este sentido, se es feliz si las personas anticipan una serie de eventos financiados, como una propedéutica en módulos, conducentes a estos estados ideales.

Para quienes ejercen ese poder, parece más fácil el control de alguien que ha aceptado esta declaratoria, promulgada desde fuera, y que desde la lógica del consumo se convierte en un programa de formas y no de contenido. Pero el asunto es que la vida tiene la estructura de una promesa, no de programa, a un futuro que palpita ante nosotros y del cual no sabemos nada ¿Acaso no es mejor preferir una historia sin felicidad, pero llena de animación, a una felicidad sin historia?

Quienes han accedido a ello, se distinguen por el tatuaje de la mueca radiante de alegría, diría Bruckner (2000: 148) con ironía... "como si cumpliera una cadena perpetua de alegría". Este ocio, en el marco de búsqueda de felicidad calculada, es entonces estrategia del biopoder que se institucionaliza y se prescribe. Otro asunto sería preferir los placeres y sobre todo el trato social en una especie de urbanidad colectiva capaz de integrar alegrías y tristezas.

Entonces el primer acento del asunto es signo de una sociedad de servicios, articulada en torno a la comodidad y a la inmediatez; el segundo habla de una sociedad que valora sus patrimonios y usos como tesoros en ese tramado de diversidad de sus culturas que se resisten de alguna forma a la nivelación global. Herederos de una mixtura en el linaje, tratamos hoy de comprender el significado de rituales que se alejan y los fantasmas de la simplificación a gran escala; estamos hablando de la prontitud para estar a tono con todo el mundo de la manera más fácil porque también asiste una nueva manera de concebir y ejercer el tiempo.

Cuando nos referimos al Ocio, no podemos desligarlo de dos categorías implícitas para su comprensión, como son el tiempo y el espacio. Nos es lícito afirmar que el biopoder aspira a poner a producir todos los tiempos y todos los espacios; a producir en la salud, en el conocimiento, en los afectos, en las relaciones, en la infancia y la vejez y consecuentemente en los usos del ocio que anteriormente no se vinculaban al ámbito productivo. Así que la perspectiva del biopoder es la producción de toda la vida, incluyendo asuntos que para muchos son un abstracto, por lo menos cuando se conceptualizan como el ocio, pues no se asimilaba a la producción sino a la vagancia y a los entretenimientos sospechosos e improductivos. Hoy se incluyen a la lógica productiva anteriormente irreconciliable pues ocio se consideraba contrario al negocio, es decir el ocio era no-trabajo.

El biopoder no excluye de su horizonte la producción en biotecnología, ingeniería genética, nuevas naturalezas, nanotecnología, donde incluimos naturalmente los nuevos usos del tiempo ¿A qué reflexiones nos conducen estas expresiones en relación con el tiempo?

La edad, el género, la posición social y la educación pueden ser factores determinantes en la asunción del tiempo cotidiano y sus rutinas. Sin embargo esa manera de asumir y vivir y/o sufrir el presente no es una decisión del todo autónoma: si bien las elecciones del sujeto no están predeterminadas, se circunscriben a la relación entre elecciones, posiciones sociales y contextos en lo que Rojek (2005) denomina "equilibrio de poder".

También se ha planteado - a través del análisis de encuestas y entrevistas recientes en una investigación¹ que se adelanta con población desplazada en la ciudad de Medellín

(Colombia) - que pareciera existir un tiempo que pertenece a otros y uno que, aparentemente, pertenece al sujeto. Aparece allí una dicotomía entre el tiempo enajenado o alienado y el tiempo liberado, para el desahogo que, de todas maneras, es subsidiario y funcional con la visión de "achicamiento del mundo" y "aceleración de la vida y del tiempo" señalada por Augé (2005), en la que el tiempo no alcanza y si sobra es asumido como una extensión del tiempo no-propio.

Pero esas expresiones de resignación y desesperanza (de no-futuro), de enajenación ("no me importa", "todo está bien") y de optimismo ("eso lo hago para un mejor futuro"), se encuentran inmersas en las formas de articulación entre pasado, presente y futuro que despliega cada sujeto social. Si bien el presente se torna cada vez más decisivo, ya que el futuro es devorado por él, no por ello deja de ser un referente de acción/ omisión por parte del sujeto.

En este punto, vale la pena citar a Jesús Martín-Barbero (2004):

"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"

Esta información coloca el acento de la precariedad del sujeto en la precariedad de las relaciones sociales para la construcción y desarrollo de proyectos colectivos.

Este individualismo se articula con lo que Zygmunt Bauman (2007) describe como la separación entre poder y política. Esto quiere decir que los espacios que la modernidad consagró para que los sujetos definieran su presente y futuro (la política en relación con el Estado-Nación), han perdido su capacidad de acción. Según Bauman no es el Estado moderno el lugar donde los diferentes grupos pueden desarrollar sus luchas para definir el porvenir, la política ha perdido terreno ante fuerzas globales que se alejan de los sujetos, aún cuando el Estado siga garantizando las condiciones para que los poderosos prolonguen su poder. Desde esta perspectiva, el poder se ha alejado aún más del sujeto. Pero a pesar de todo, el Estado se extiende en todas direcciones, se amplían las regulaciones, se multiplican las políticas públicas. Boaventura de Sousa Santos (1998) plantea esta paradoja: disminución del Estado (que puede entenderse como el alejamiento de la política de los centros de poder) y mayor presencia estatal

en la vida cotidiana, como lo plantea Bauman (2007: 41), "Lo que aún queda del poder y de la política del pasado en manos del Estado y de sus órganos ha ido menguando gradualmente hasta alcanzar una dimensión que encaja en el recinto de una gran comisaría de policía. Este Estado reducido apenas se las puede arreglar para ser otra cosa que un Estado de seguridad personal".

La precariedad de las relaciones sociales para construir y desarrollar proyectos colectivos, pareciera ser una ilusión para los que aún tienen la esperanza de construir proyectos a largo plazo. Esta precarización se basa, de acuerdo con Bauman, en la instauración del miedo, que nosotros podríamos asociar con inestabilidad, estrés, inseguridad, producto de las nuevas relaciones intersubjetivas y laborales como factor en torno al cual se define la sociabilidad. La legitimidad del Estado se basa en la promesa de seguridad personal, ya no se funda en la posibilidad de definir y defender un proyecto colectivo. De ahí que el miedo no sólo sea una estrategia comercial 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 complementan las interpretaciones precedentes en torno al papel del consumo cultural como espacio precario para la construcción de identidades y ponen el acento en la necesidad de promover dinámicas biopolíticas que promuevan la emergencia de lo común enfrentando la atomización social, la precariedad de los sujetos y la expansión de la alienación del tiempo.

Pero ¿qué salida tienen los asuntos que hasta el momento hemos mencionado como una posibilidad ante esta incertidumbre ya globalizada?

Lo primero que se nos ocurre en el contexto del ejercicio como docentes preocupados por las posibles alternativas es que dentro de las diversas expresiones del ocio al que podríamos acudir algunos, es el juego, pero no ya como dispositivo de control para consumir sino con una intencionalidad diferente, vista desde el ejercicio pedagógico.

Jugando se diluye el futuro

Afirma Caillois (1997: 92): "El juego se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda la vida, los

jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de dinero, de apuestas, de lotería, no son la excepción: no crean riqueza, sino que sólo la desplazan”.

La incontrovertible sencillez del juego y su accesibilidad contrasta con la complejidad de sus alcances que, por más que sean calculados, son totalmente insospechados. No se sabe el resultado de un juego, así como tampoco se sabe cómo terminará la vida. El juego, entonces, es vida ó, al menos, es como la vida. El juego, por naturaleza, es impredecible y su existencia está asociada a la humanidad misma. El hombre *es un ser que juega*, decía Huizinga, quien fue más allá: “el juego es más viejo que la cultura, pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y en cambio los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar” (2000: 42).

Así pues, se podría afirmar que la civilización no ha añadido nada fundamental al concepto ni a la naturaleza del juego ya que los animales juegan, al igual que los hombres. Dicho de otra manera: en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, el juego es algo más que un fenómeno físico o una reacción psíquica condicionada de modo meramente fisiológico. Traspasa los límites de la ocupación biológica o física para convertirse en algo lleno de sentido: todo juego significa algo. Si se designa el principio activo que lo impulsa con la palabra “instinto” no se abarca su esencia. Si se utiliza la palabra “espíritu” tal vez se supere, pero, quíerese o no, si el juego tiene un sentido, si significa algo, se debe reconocer la presencia de un elemento inmaterial (García, 1973).

Conviniendo que la impredecibilidad y la incertidumbre son elementos *sui generis* de la vida y que una de las metas del **biopoder** es explotar estos factores, difícilmente puede evadirse el análisis del *agon* (competencia), *mimicry* (simulacro), *alea* (azar/suerte) y el *ilinx* (vértigo/ dinámica) que, según Caillois (1997: 92), subyace en el juego de la vida. Lo contrario sería aceptar que la figura de *El Gran Hermano*, omnisciente y ubicuo de la novela 1984 de G. Orwell, triunfó, y que el filme *The Matrix*² es su mejor ilustración; lo cual es un escenario posible aunque improbable: la monetarización y estandarización del cuerpo, el vigor de las industrias del entretenimiento (la mundialización de Hollywood), la universalización de Mac Donalds, Carrefour, Visa y Coca-Cola y la futbolización de la sociedad todavía no pueden

reclamar el trofeo de la unanimidad: el mundo aún no es unívoco y las **relaciones de poder** todavía presentan diversos actores y tensiones.

Si la incertidumbre, entendida como el desconocimiento del mañana, como la ausencia de certeza sobre lo que vendrá no parece preocupar al mundo árabe y a otras culturas que no conciben el lenguaje conjugado en tiempo futuro, sí es una preocupación constante de la sociedad occidental de ayer y, sobre todo, del mundo de hoy: se estudia para "garantizar un porvenir", se trabaja para "salvaguardar la existencia propia y de la prole" y se ahorran el dinero, la comida y las energías para que el "mañana sea posible"; así mismo se ve con malos ojos el desperdicio, el derroche y el despilfarro asociados a la niñez, a la inmadurez de carácter, a la insensatez del loco y al arrojo del jugador. El postulado de la empresa moderna, la que surge con la Revolución Industrial, es producir más, al menor costo y en el menor tiempo posible, axioma asumido por el deporte³, que se considera como un producto del juego que, sin embargo, lo niega, por lo que el *merchandising*, el *management* y el *marketing* aparecen como estrategias bursátiles, empresariales y financieras para evitar a toda costa fracasos, quiebras, bancarrotas y, en una palabra, *incertidumbre*. Incertidumbre económica e incertidumbre social porque, como se vive mundialmente en este año 2010 - que nos hizo recordar "el martes negro" del *Crack* de Wall Street en 1929 - la incertidumbre económica (caída del Dow Jones, del Nasdaq y del precio del dólar y los colapsos de bolsas como la de Nueva York, Tokio y Londres) crea fallas del sistema ("ruidos en la comunicación", en términos de teoría del lenguaje), crisis políticas y fenómenos como el de las Pirámides en nuestro país y todo lo que los medios de comunicación de Colombia han bautizado como la "DMG- Política".

La disciplina económica se erige como un saber privilegiado en y desde lo multinacional, lo estatal, lo privado y lo íntimo: la mejor economía la encarnan también las potencias mundiales (EEUU y China) así como en el nivel individual triunfa el que sabe cómo invertir su dinero (que se presume es el que mejor sabe manejar su economía doméstica). Porque el sistema funciona si su engranaje económico (y su *alter ego* que es el sistema financiero) está bien aceitado. Esa es la Economía como ciencia dura, como ciencia de Estado y de allí la importancia de los ministros de hacienda en los estados modernos. Pero también, la Economía como "ciencia del rumor", como coloquialmente suele definirse, que tiene como una de sus funciones refrenar cualquier desmán o cualquier murmullo, cualquier elemento de incertidumbre que altere los mercados y produzca desequilibrios monetarios, inestabilidad de la

balanza comercial, aumento de inflación, caída de divisas, crisis de bolsa, etc. Por ello fenómenos como el del narcotráfico parecen ser perseguidos por los organismos policiales del mundo, más por la incertidumbre que crean en los mercados que por sus innegables daños a la sociedad. Sin embargo, para no pecar de ingenuos, conviene señalar que muchas veces *se crean incertidumbres* calculadas en las bolsas y los mercados, que tienen por objeto buscar réditos políticos y/o económicos.

Con la economía no se juega. La economía no es juego ya que la incertidumbre es afín al segundo y refractaria a la primera. En el juego siempre hay incertidumbre, el juego es incertidumbre, mientras que en la economía la incertidumbre es presagio de caos. Si bien es cierto que hay juegos que simulan la realidad económica, es evidente que los juegos de azar, las loterías, entre otros, son de la orbe económica, ello no implica que su existencia remplace *per se* a la realidad; más aún, muchos de ellos ya dejaron de ser juegos: de él sólo conservan el nombre, como acontece con los Juegos Olímpicos, que en términos estrictos no conservan su carácter de juego y se observa la entrada en ellos de lo solemne, de lo serio, del fracaso y la ruina (ya no como posibilidades, sino como realidades), desdibujan su esencia lúdica, su agon (su espíritu de competencia), su alea (el azar que implica), su mimicry (su imitación de la realidad) y el ilinx (el vértigo dinámico) que total o parcialmente los distingue. En un juego nadie sale lastimado y la muerte –como sucede con su hijo, el deporte- es de carácter simbólico: juego y deporte subliman la violencia, aunque el deporte de nuestros días haya mutado en escenarios pervertidos donde cada vez es más frecuente la presencia de muerte, desolación y variadas formas de violencia.

El juego y la velocidad

Afirma J.M. Cagigal (1985: 42): "Existen dos grandes corrientes de interpretación antropológica del juego: la que cree que es un entrenamiento biológico, espontáneo, para aprender a vivir (Groos, Claparade) y la que afirma que es más bien una dimensión necesaria de la propia vida, típicamente humana, contrapuesta o paralela a la conducta obligada para subsistir.

Si el estrés es una de las enfermedades producidas por el vértigo, por la velocidad del mundo moderno, su antídoto no es, como suele creerse, la ausencia de trabajo o de responsabilidades ¿De dónde viene, entonces, el estrés? La respuesta de algunos

especialistas es contundente: el estrés no es una consecuencia del mundo laboral o social (las implicaciones de ser jefe ó empleado ó padre ó madre) sino una situación subjetiva de vida; en otras palabras, hay diferencias marcadas persona a persona, traducidas en el hecho de que –por ejemplo- una misma relación laboral o social impacta de manera desigual a una persona en comparación con otra. Si la forma como asumo y experimento mi trabajo es particular, mía y sólo mía, entonces su solución – ante un cuadro de estrés- es también mía y sólo mía.

Pero ¿Por qué es tan difícil escapar de esa enfermedad? ¿Por qué es casi imposible que el tiempo del día se reduzca más y más hasta llegar a niveles de Locura? ¿Por qué el afán es ley en el atestado mundo de cemento que son las megalópolis del mundo moderno? ¿Por qué será que todas las obligaciones se ensanchan hasta ocupar el máximo de tiempo disponible para realizarlas?

Una anécdota, encontrada por azar en la tradicional revista *Selecciones de Reader's Digest*, ilustra cómo las concepciones del tiempo son, además de subjetivas, cambiantes en diferentes momentos de la vida de una persona e, incluso, cambiantes de un momento a otro del día de esa misma persona: no todos los domingos en la mañana son iguales (como el río de Heráclito) para la misma persona; la anécdota, además, evidencia el proceso mental que se suscita ante una situación de aceleración/desaceleración de tiempo:

"En un edificio de apartamentos, el administrador se encontró en un problema de difícil solución: todas las mañanas había congestión de personas delante de las puertas de los dos únicos ascensores. El proceso de evacuación era lento y producía roces y amagues de riña entre los pobladores del edificio que necesitaban bajar al primer piso para salir rumbo a sus trabajos y lugares de estudio. La posibilidad de bajar la escalera, además de ingrata, requería de voluntad y de un buen estado físico. La solución que se ingenió el administrador para ese urgente problema de convivencia fue sencilla: instaló espejos en el espacio entre ascensores y las paredes adyacentes. El resultado, por demás inesperado, fue que la paciencia afloró como por arte de magia. Todos esperaban su turno de abordaje mientras se terminaban de acicalar delante de los espejos y –seguramente- preferían no protestar ante la posibilidad de ver sus rostros desencajados en el reflejo de la pared" ⁴.

Nótese cómo la aceleración del tiempo obedece más *al relativismo del mismo* demostrado en la teoría física de Albert Einstein: la variable tiempo sobre distancia, T/D, no condiciona exclusivamente la aceleración (como afirmaba Newton al instalarlo en el cuadro cartesiano donde "X" es Tiempo, "Y" es Distancia y "Z" es aceleración) sino que el paso del tiempo también depende de otras variables como la masa, la energía y la velocidad de la luz; postulado sofisticado en la *Breve Historia del tiempo* de Stephen Hawking (1987) quien advierte que el tiempo no es lineal ni cronológico; su ocurrencia puede ser tan caprichosa como el interior de "un agujero negro". Para Hawking "En la teoría clásica de la relatividad general [...] el principio del universo tiene que ser una singularidad de densidad y curvatura del espacio-tiempo infinitas. En esas circunstancias dejarían de regir todas las leyes conocidas de la física (...) Mientras más examinamos el universo, descubrimos que de ninguna manera es arbitrario, sino que obedece ciertas leyes bien definidas que funcionan en diferentes campos. Parece muy razonable suponer que haya principios unificadores, de modo que todas las leyes sean parte de alguna ley mayor" (Ibid.)

Las ciencias sociales también han aportado su grano de comprensión a los desarrollos de las ciencias naturales: la antropología ha explicado que el tiempo es una sensación no objetiva, es particular y obedece más a emociones que a razones. No es igual el tiempo en la noche que en el día, ni en el estado de sueño que en el de vigilia. Tampoco se experimenta la misma sensación en la cárcel que en la libertad, ni a las 4 de la tarde teniendo cinco años que sesenta.

"Tiempo perdido, los santos lo lloran", "El tiempo es oro y el que lo pierde un bobo", "Al que madruga Dios lo ayuda" son refranes que muestran cómo el tiempo es considerado un capital social clave para afrontar el mundo de hoy. El tiempo es dinero. Quien dispone de tiempo es afortunado. Se considera que uno de los logros de la Modernidad es haber liberado tiempo para el ser humano: con la racionalización de los recursos –acaballados en el progreso técnico y tecnológico- y la evolución de las teorías de producción, una gruesa franja de la humanidad ya dispone de tiempo independiente del mundo fabril y laboral. Así mismo, las conquistas sindicales humanizaron los horarios y jornadas de trabajo. Apareció el tiempo para descansar y, posteriormente, el tiempo para el solaz, la diversión y el ocio que trascendió al contemplativo.

Claro que esa situación, con matices, ya existía: en la antigüedad y el Medioevo europeo la sociedad esclavista presentaba un sistema en el que unos pocos usufructuaban el tiempo y la fuerza de trabajo de la mayoría. Algo similar ocurría en las sociedades de casta orientales y en las indígenas de América y Oceanía. Así se construía y acumulaba riqueza; así fue posible la existencia de los imperios y de esa manera fue posible la creación y desarrollo de pasatiempos y juegos de diversa índole, como el ajedrez, el polo y los juegos de cartas, practicados por los nobles, príncipes, caciques, jeques, emires y demás autoridades que contaban con el tiempo suficiente para el placer, la distensión y la distracción. Claro que los esclavos, siervos, campesinos y desposeídos, también se las ingeniaban para jugar, de ello –en parte– dependía su supervivencia.

Al jugar se suscita un extrañamiento del tiempo real y, por ende, de la realidad misma. En el juego no cabe el afán, sencillamente porque no existe o si existe es porque *hace parte* del juego. Quien juega con afán, está simulando el juego y, si no es descubierto y retirado del mismo, está impostando el juego al traer dentro de él a la realidad de la que el juego se aparta por naturaleza propia.

Para decirlo en términos metafóricos, el juego es respecto del tiempo como *la Matrioska*, ese juego de muñecas rusas en el que una está contenida en la otra y ésta en la otra y así sucesivamente. Cada jugador lleva su propia noción del tiempo y lo vive y aplica en su “jugado”. Así, el tiempo en el juego realmente está contenido en el juego de la vida real que, seguramente, estará contenido en otras sucesivas instancias, la mayoría de ellas desconocidas para nuestro conocimiento. Entonces, el tiempo en el juego puede ser una transposición; una suerte de yuxtaposición de tiempos individuales susceptibles de modificar o no el desarrollo del mismo juego. Lo interesante, a diferencia de la vida de afuera, es que ese tiempo se puede detener, dejar en suspenso, o no ser tenido en cuenta. Eso se ilustra cuando se dice *Time* queriendo pedir tiempo adicional para una acción de juego (incluso vale cuando se quiere “salir” momentáneamente del juego); otras veces, se cambia la manera de medirlo: se juega hasta cuando vuelva a pasar otro avión por el cielo; o de vivirlo: jugaré hasta que me canse.

Claro que existen juegos donde el tiempo es importante; no obstante sus consecuencias no son lesivas ni traumáticas; se supone que “estamos jugando”; que esto “no es real”; que “cuando quiera me puedo salir”. Incluso en el juego de canicas

cuando los niños retan a sus contrincantes preguntándoles "A qué jugamos ¿a la verdad ó a la mentira?", la respuesta "a la verdad" es asumida también como un juego, por la sencilla razón de que se supone que en el mundo real nadie juega canicas.

Incluso "las vidas" que se otorgan de gabela en las "maquinitas" (PlayStation, Xbox o Nintendo) si bien han generado casos documentados de trauma, ello ha ocurrido por factores distintos a la dinámica del juego: cuando éste se transforma en adicción se escancia su esencia, que se diluye en la enfermiza obsesión de ganarle al sistema (a la máquina) de cualquier forma y a cualquier precio (incluso el de la vida real como, ha ocurrido).

El carácter del juego

Cuando se pasa del placer de jugar a la obsesión por ganar se abandona los terrenos del *Ludens* para entrar al del *agon* por el *agon*, al de la competencia por la competencia, que linda más en los terrenos del deporte moderno y de la productividad reclamada por la sociedad de hoy. No se juega para ganar ni para perder, mucho menos para morir. Es cierto que a veces se "juega la vida" en un juego; pero haciéndole justicia al juego debe decirse que esa condición extrema, si surge, se expresa en otros términos: hasta una muerte real es distinta en el ámbito del juego); se juega para pasar el tiempo, para divertirse, para compartir, para simular, para escaparse, para ensayar. Jugar no es un acto serio, sin querer decir que jugar no implique seriedad: el que haga trampa se expulsa, lo mismo que el que no quiera jugar o juegue con desdén. Claro que tampoco en la vida toda es seriedad; también hay cabida para el humor y la risa, que existen independientes al juego así sea que el lenguaje las emparente: cuando alguien se ríe demasiado de nosotros se dice "no juegues conmigo".

En últimas, en el juego el tiempo importa *si y solo si* los participantes así lo quieren, pero la angustia generada por él dentro del juego obedece más circunstancias externas (se hizo de noche y no se ve la golosa trazada en el piso) que a elementos propios de su intrínseco desarrollo.

Así las cosas, se propone una estrategia que implemente el juego como un ámbito que permita re-considerar el tiempo personal y el social; el escolar y el empresarial. Una

estrategia con saldo pedagógico que combata creativamente y disminuya, hasta hacer desaparecer, al estrés y otras problemáticas asociadas a la reducción del tiempo diario y del tiempo calendario, se hace necesaria. No se trata de ver la vida como un juego, ni de que el juego se convierta en la vida, sino de integrar el juego a la vida, hacer que recupere su espacio perdido y que haga parte de la cotidianidad, que regrese a la escuela, que se reivindique el recreo, al mejor estilo de Enrique Buenaventura (1982), en detrimento del "descanso" y se instale en las aulas universitarias; que haga tránsito por el Congreso y tenga vida a través de leyes que estimulen su práctica y desarrollo, que tenga presencia en las empresas y factorías, que se vea en televisión, se escuche en la radio, se lea en las cartillas y libros y se sienta en Internet. Que vuelva a la vida de todos los días, tal como acontecía en la historia ancestral en la que se dedica más tiempo a lo lúdico que a lo serio de la vida. Claro, cazar, pescar y cultivar (así como guerrear) era importante, pero jugar lo era más. De allí que los días fueran más largos antes que hoy y de ahí que patologías como el estrés, la migraña y la obesidad no existieran, porque sus causas todavía no nacían.

Si el juego puede preparar para afrontar la incertidumbre (que puede ser una buena mixtura entre paciencia, expectativa y atrevimiento) con solvencia moral y vital, el mismo juego puede contribuir en la disolución de las preocupaciones generadas por la aceleración del tiempo cotidiano, hasta hacer que estas desaparezcan o apenas existan. Cabe preguntarse si más que paliativo y sucedáneo, incluso más que placebo, el juego debe trascender –a la hora de instrumentalizarse en métodos pedagógicos y/o en estrategias didácticas- su condición de medio y lograr ser un fin en sí mismo

¿Qué tan conveniente es *el jugar por el jugar* como meta a lograr?

¿Cuáles serán otras estrategias que ha filtrado la biopolítica que a través del juego se hacen invisibles pero contundentes a la hora del control?

¿Qué juegos se resisten al control del biopoder?

¿Será que jugando se promueve una mejor sociedad ó al menos una menos alienada?

Esta será una importante reflexión que permitirá avizorar alternativas a la vez que tomar distancia frente al ardid que implementa el poder a través de sus variados dispositivos.

Notas

1. Investigación realizada por los grupos de investigación Cultura Somática y Ocio, Expresiones Motrices y Sociedad de la Universidad de Antioquia (Colombia).
2. La película, de 1999 y dirigida por Wachowsky), recrea el Mito de la Caverna de Platón y remite a la pregunta sobre qué y cuál es la realidad
3. La expresión *Citius, Altius, Fortius*, (más alto, más lejos, más fuerte), es emblemática de los Juegos Olímpicos y máxima expresión del deporte, evidencia una práctica cuyo fin es la obtención de récords, así ellos sean expresados en la 'inocente' forma de los récords y los pódiums olímpicos.
4. Así es la vida. Revista Selecciones de Reader's Digest, 1999, No. 5624, p.57.

Referencias

- Augé, Marc (2005). Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobre modernidad. España: Gedisa.
- Bauman, Zygmunt (2007) Tempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre. Barcelona: Tusquets.
- Bruckner, Pascal (2000). La euforia perpetua. Sobre el deber de ser feliz, Barcelona: Tusquets.
- Buenaventura, Enrique (1982) La importancia de hablar mierda y otros escritos. Cali: Univalle.
- Cagigal José María (1985). Deporte: espectáculo y acción. Barcelona: Salvat.
- Caillois, Roger (1997). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- De Sousa Santos, Boaventura (1998). De la mano de Alicia. Lo social y lo político en la posmodernidad. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.

Foucault, Michel (2000). Defender la sociedad. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

_____ (2003). La Verdad y las Formas Jurídicas. Barcelona: Gedisa

GARCIA, José Luis (1973). Ocio y Turismo. Barcelona: Salvat Editores, S.A.

Hawking, Stephen (1987). Breve Historia del Tiempo. México: Fondo de Cultura Económica.

Huizinga, Johannes (2000). Homo Ludens, 10ª ed. Madrid: Alianza Editorial.

Martín-Barbero, Jesús (2004). Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad. En: Laverde C, Daza G y Zuleta M. Debates sobre el sujeto: perspectivas contemporáneas. Bogotá: Universidad Central.

Orwell, George (1982). 1984. Bogotá: Norma.

Rojek, Chris (2005). Leisure theory. Principles and practice. New York: Palgrave McMillan.