

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
LICENCIATURA EN RECREACIÓN**

**INFORME FINAL PROYECTO DE INVESTIGACION FEF-  
122-08  
GESTIONES DEL TIEMPO: ESTRATEGIAS CON SALDO  
PEDAGÓGICO VINCULADAS AL TIEMPO LIBRE**

**Grupo de investigación – Lúdica, cuerpo y sociedad  
Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación Física**

**INFORME PRESENTADO AL CENTRO DE INVESTIGACIONES DE LA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**Investigadores**

**JOHN JAIRO URIBE SARMIENTO  
HERNÁN FRANCISCO BERNAL BERNAL  
DAVID LEONARDO QUITIÁN ROLDÁN**

**Monitores**

**JOHN ALEXANDER RONCANCIO  
LADY JOHANNA RUIZ**

**Bogotá, 15 de diciembre de 2008**

INTRODUCCIÓN .....	3
<b>1. Tiempo, trabajo y ocio .....</b>	<b>7</b>
1.1. El tiempo y el sentido de la vida .....	7
1.2. La esfera del trabajo: del biopoder y la biopolítica .....	13
1.3. Ocio: la otra cara del biopoder y la biopolítica .....	22
2. Internet, concepciones del tiempo y precariedad del sujeto .....	33
<b>2.1. Internet y uso del tiempo.....</b>	<b>33</b>
2.2. Concepciones del tiempo .....	39
2.2.1. Navidad como meta y año nuevo como partida .....	40
2.2.2. Años que se recuerdan, que se cumplen y que se niegan .....	42
2.2.3. El camino de la vida y los textos de biología de Henao y Arrubla .....	45
2.3. Precariedad del tiempo, precariedad del sujeto .....	48
<b>3. Estrategia con saldo pedagógico.....</b>	<b>53</b>
3.1. El juego como estrategia de uso del tiempo libre con saldo pedagógico: <i>jugar para resistir y resistir jugando</i> .....	53
3.1.1. Juego y resistencia.....	54
3.1.2. La versatilidad del Juego como estrategia didáctica .....	55
3.1.3. Juego como antídoto de incertidumbre: <i>cuando se juega, el mañana no importa</i> .....	57
3.1.4. El juego y la aceleración de tiempo: <i>jugar con afán, no es jugar</i> .....	61
3.2. Escenificación de la propuesta: <i>juguemos a resistir en Internet</i> .....	65
3.2.1. Estructura de la propuesta: <i>juguemos a inventar un juego</i> .....	66
3.2.2. Fase del @ (arroba) .....	67
3.2.3. Fase del Muro a Muro .....	67
3.2.4. Fase del <i>Web Blog</i> .....	68
3.2.5. Fase del <i>Web Side</i> .....	68
Bibliografía .....	69

# INTRODUCCIÓN

El proyecto “Gestiones del tiempo”, ha identificado estrategias con saldo pedagógico a partir del análisis de las concepciones y usos del tiempo de los diferentes sujetos sociales de la localidad de Suba. La gestión del tiempo, es en últimas, la manera como los sujetos, socialmente entendidos, conciben y usan el tiempo, en otras palabras la manera como se relacionan con el tiempo para abordar los problemas, inquietudes y apuestas que se desarrollan en y a través de él. Estas concepciones y usos se asocian a otras dinámicas: la articulación dinámica entre el presente, el pasado y el futuro, se encuentra vinculado a la construcción de proyectos de vida, a relaciones de poder y a la gestión de lo cotidiano que procuran un sentido colectivo a las dinámicas dispersas e individuales.

En las siguientes páginas se presenta los resultados relacionados con la construcción de sentido vital a través del empleo del tiempo, se discute la construcción del tiempo como una mercancía (tanto desde la esfera del trabajo como la del ocio), se analizan los usos de Internet así como concepciones vinculadas con los ciclos vitales y los momentos más importantes de la vida y del año. Con todos estos elementos se plantea, finalmente una estrategia con saldo pedagógico que buscan aportar alternativas a las diversas formas de alienación evidenciadas en la investigación, desde la licenciatura en recreación. Se ha analizado la información obtenida a partir de una revisión histórica de la transformación de las esferas del trabajo y del ocio, planteando la emergencia de formas de producción post-fordistas (producción inmaterial) y la articulación de dinámicas de ocio como tiempo de cómo tiempo de consumo. Con esta perspectiva se ha analizado la precariedad del tiempo en función de lo que algunos autores han definido como la fragilidad el sujeto en el actual escenario individualista.

La construcción del concepto de tiempo así como su gestión trae consigo múltiples problemas, diferenciados según género, generación y clase social: ¿tener futuro o enfrentar no-futuro? Esta es un situación que representa un dilema para muchos jóvenes; soledad, aburrimiento y problemas de atención, para niños; angustia por cumplir metas de productividad o al contrario, ansiedad frente a la inestabilidad, para los adultos; abandono, para los adultos mayores; son, entre otras, muchas de las problemáticas asociadas con el tiempo social. En tales situaciones el presente se torna problemático, los fenómenos del pasado se traducen en una suerte de déficit que coloca en riesgo el futuro. Y sin embargo, no se cuenta con estudios sistemáticos que den cuenta de la gestión del tiempo, ni mucho menos con modelos educativos que respondan a las problemáticas que funda el tiempo social.

Estas dinámicas han sido escasamente investigadas, sin desbordar las preocupaciones por el uso del llamado tiempo libre, las llamadas pedagogías para

el ocio y los problemas de administración del tiempo para lograr mayor productividad. Sin embargo el tema es mucho más complejo.

Las preguntas que se abordaron en el proyecto fueron las siguientes: 1) ¿Cómo conciben y emplean su tiempo social las clases, generaciones y géneros de la localidad de Suba? 2) ¿Cuáles son las habilidades, saberes y capacidades con las que cuentan para articular pasado, presente y futuro?, 3) ¿Cuáles son los problemas asociados con la gestión del tiempo?, y 4) ¿Qué estrategias educativas se requieren para abordar estos problemas?

Se considera que lo recreativo puede dar una respuesta valiosa a los problemas de la gestión del tiempo social. Los principios de lo recreativo que son eje de la propuesta curricular de la licenciatura en recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, pueden constituirse, a su vez, en los principios de la construcción de estrategias con saldo pedagógico: lo alternativo (el desarrollo de otras formas de acción social), lo alterativo (transformador) e incluyente (de todos y para todos, basado en el respeto por los sujetos), son principios claves del desarrollo de estrategias educativas recreativas.

La presente investigación combinó instrumentos cuantitativos y cualitativos. El proceso metodológico, se desarrolló avanzando progresivamente en la estructuración de las hipótesis específicas y la validación o modificación de las mismas. En primer lugar se diseñaron y aplicaron 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. Una vez analizadas estas entrevistas, se diseñó y aplicó una encuesta a 300 personas de la localidad de Suba. Con esta información se obtuvo un análisis preliminar de acuerdo con el género y la generación (sexo y década de nacimiento), posición social (ingresos, posición ocupacional de los adultos responsables, al nivel educativo alcanzado por los padres, a la vinculación al aparato educativo y/o vinculación al aparato productivo), concepciones del tiempo (formas de articulación entre pasado, presente y futuro) y uso del tiempo (tiempo cotidiano: rutinas semanales; tiempo biográfico: proyectos de vida, inversiones y costos del tiempo en el espacio vital; y tiempo calendario: rutina anual). Los hallazgos preliminares se presentaron en dos eventos: Primer Encuentro Nacional, Inclusión, Participación y Juego (organizado por las Universidades Pedagógica y de los Llanos), y el Tercer Encuentro de experiencias investigativas en educación (organizado por la Universidad Iberoamericana). Estas dos presentaciones permitieron evidenciar supuestos y vacíos en la interpretación de la información obtenida.

Los primeros análisis permitieron identificar diferencias de género, generación y clase social en torno a los horarios y a las actividades desarrolladas. Ejemplos claves de ello son los usos de Internet (medidos por tiempo de uso y tipo de uso más importante –recreativo, búsqueda de información, comunicación, trabajo) y las respuestas a las preguntas sobre los momentos más significativos del año y de la vida. Sin embargo estos análisis aún no permitían abordar las cuestiones

relacionadas con el poder, punto de partida del proyecto de investigación. Con estos elementos, se diseñaron y aplicaron grupos focales de modo que se pudiese abordar aspectos que emergieron de las encuestas y entrevistas. Al mismo tiempo se acudió a una revisión bibliográfica en torno al cómo se han constituido las esferas del trabajo y del ocio. Con esta revisión teórica e histórica se obtuvo un escenario de interpretación capaz de articular las diferentes respuestas, pues algunas dicotomías planteadas por los entrevistados (tiempo ocupado-tiempo libre) así como la relación entre dinero y tiempo, adquirieron especial significación alrededor de la constitución del tiempo como mercancía, de la profundización del individualismo como estrategia productiva y de la tensión que se abre en la relación del tiempo libre como momento de consumo. Especialmente reveladoras fueron las discusiones planteadas por Hart y Negri en torno a la producción capitalista contemporánea, bajo el signo del biopoder, esto es, del esfuerzo por producir la vida a favor de su explotación comercial.

Con estos elementos conceptuales, la interpretación de la información dio paso al diseño de una estrategia con saldo pedagógico que pretende responder al biopoder con dinámicas biopolíticas, esto es, con dinámicas de juego en las que se enfatiza en la solidaridad, se aspira a borrar la propiedad privada y se invita a promover nuevas formas de socialidad. Se trata de diseñar juegos cooperativos y solidarios, desde diferentes espacios académicos de la licenciatura en recreación. Algunos de estos juegos se jugarán en parques y en la Universidad Pedagógica Nacional. En todo caso, los juegos circularán en Internet, a través de diferentes dinámicas: envío de correos electrónicos, FACE BOOK y la implementación de BLOG. Se aspira a que los jugadores de este tipo de juegos no sólo los practiquen sino que los modifiquen, los difundan y retroalimenten las experiencias. De lo que se trata, es 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.

Como resultado de estas discusiones se construyó un marco de referencia en torno al juego y su posible relación con el biopoder para finalmente presentar las fases y escenarios de implementación de la estrategia, que se ha vinculado con diversos espacios académicos regulares de la licenciatura en recreación.

El documento se ha estructurado en tres partes:

1. Tiempo, trabajo y ocio
2. Internet, concepciones del tiempo y precariedad del sujeto
3. Estrategia con saldo pedagógico

La primera parte aborda las articulaciones entre la construcción de sentido, las descripciones sobre horarios y actividades, con las esferas del trabajo y del ocio. Allí se problematiza el tiempo como mercancía.

La segunda parte analiza el uso de Internet y las categorías que emplean los encuestados para describir su vida. Estos dos elementos permiten plantear la

problematización del individualismo, esto es, la experiencia subjetiva del tiempo como mercancía.

Finalmente se presenta la estrategia con saldo pedagógico alrededor del juego como dinámica biopolítica que aspira a ser una alternativa al tiempo como mercancía y a su correlato subjetivo, el individualismo.

Como se desprende de lo mencionado, la presentación de los resultados de la investigación se ha desarrollado al tenor de la confrontación de datos y referencias conceptuales. De ahí que cada capítulo sea haya escrito al modo de un ensayo en el que se desarrollan tensiones a la vez teóricas y empíricas. Como se mencionó, el permanente diálogo entre los datos y las referencias históricas y conceptuales dio paso a la articulación de cada capítulo, así como a la búsqueda de la información (construcción de la encuesta, búsqueda bibliográfica, etc.)

Se han constatado diversas formas de alienación, esperamos desarrollar en próximos años alternativas que abran espacios para otras formas de solidaridad. El lector está cordialmente invitado a vivir esta experiencia.

# 1. Tiempo, trabajo y ocio

Esta primera parte discute el tiempo como mercancía a través de la confrontación de testimonios y análisis estadísticos de los resultados de la encuesta de los usos del tiempo en relación con la construcción de sentidos vitales.

Aún cuando se haga referencia a perspectivas subjetivas, su énfasis recae en los procesos históricos del desarrollo del capitalismo. La segunda parte girará en torno a las perspectivas subjetivas para cerrar el análisis de la información obtenida en la investigación.

## 1.1. El tiempo y el sentido de la vida

“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”<sup>1</sup>

El tiempo presente se ha hecho más importante: ante la inseguridad que ofrece el futuro, el presente como refugio; ante el exceso de innovaciones, el dudoso y fugaz placer de poseer, el goce de innovar, sin o con necesidad de renovar los bienes que se poseen, aquí y ahora. Sin embargo, el tiempo se ahorra, se convierte en un bien productivo y por lo tanto, las organizaciones se esfuerzan en acumularlo (las innovaciones tecnológicas, se justifican por los ahorros en tiempo, en energía y por lo tanto, en el aumento de la productividad). En consecuencia, la importancia de las decisiones que se toman en el presente, se amplía (para las organizaciones y para los sujetos): éstas pueden constituirse en factor de éxito o fracaso total, en últimas, de una decisión, puede depender todo.

En una sociedad en la que se refinan los medios y mecanismos de administración y control del tiempo, en la que se pretende asegurar el éxito individual (a través, por ejemplo, de la educación, de la capacitación, de la construcción de un proyecto de vida) y colectivo (con la planeación prospectiva, la investigación de mercados, entre otros), se refinan los métodos y procedimiento de poder. Sin embargo el futuro no deja de ser un tiempo de riesgo: factores como la caducidad de los saberes actuales y los por adquirir (lo que sé, lo que aprenderé asociado la pregunta ¿Qué tipo de conocimiento me será útil en el futuro?), esta pregunta inscrita en el vaivén de los mercados, las nuevas tecnologías, el quiebre de las empresas, el calentamiento global, la inestabilidad de las relaciones afectivas, fenómenos todos que no dejan de traducirse en angustias presentes.

---

<sup>1</sup> LIPOVETSKY, Gilles. (2006) “Tiempo contra tiempo o la sociedad hipermoderna”. En: Pilles Lipovetsky y Sébastien Charles. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona. Editorial Anagrama. pp. 83-84.

Pero curiosamente no todos perciben y se enfrentan de la misma forma al mismo fenómeno de tiempo de no-futuro. Las diferencias de género, de generación y de clase social, se traducen en formas distintas de distribución de las angustias y goces del presente. ¿Qué tipo de problemas educativos plantea las formas que asumen los tiempos sociales? y ¿cómo desarrollar saberes y metodologías educativas que respondan a este tipo de problemáticas?

El epígrafe ilustra el conjunto de problemas que se vinculan con las concepciones y los usos del tiempo social: la flexibilización laboral que acompaña la desregulación de los tiempos, (las perspectivas de vida ya no se encuentran predefinidas completamente por instituciones políticas, religiosas o de otra índole), así como la incertidumbre que recubre el presente y, se vincula con la aceleración de la historia ("los eventos" que hacen historia suceden con mayor rapidez), la intensificación del individualismo y del mercado han operado sobre todo, incluso sobre el tiempo. En este escenario, el sujeto es quien debe gestionar su propio tiempo.

Estudiante universitario: Bueno, ¿en qué momentos escucho música? Yo creo que a todas horas del día, estoy leyendo, con mis amigos siempre tengo un "I POD" a la mano, un "MP4" o la grabadora de mi cuarto o el equipo de mi casa, siempre estoy en el entorno que tenga que ver con la música. Escucho mis gustos afines musicales, pues de hecho me inclino mucho por el *HEAVY METAL* y por el *POWER METAL* en español aunque no rechazo los otros géneros, de hecho, escuchaba antes electrónica, escuchaba rock suave, baladas, no sé, escuchaba de todo, porque me gusta aprender de cada cosa, no puedo decir que soy un metalero, un rockero o de otros grupos, porque no. Simplemente me gusta tomar lo que me sirve de cada cosa, de cada género. Esa es como mi inclinación, el Heavy Metal, porque, porque a raíz de... pues yo vengo de una familia católica, que toda una vida ha sido católica, tienen muy buenas creencias católicas, todo eso. A raíz de la muerte de dos de mis abuelos el paterno y materno me cuestioné muchas cosas sobre esas creencias, pues al igual a mí también me gustaba el catolicismo y eso, pero a veces creo que la religión no es la verdad de todo. Esos géneros musicales le dan a uno como la idea de que más bien hay que cuestionarse sobre todas las cosas, sobre la sociedad, sobre lo que se nos brinda, a veces pues ni siquiera uno puede pensar que ese Dios no está ahí, sino más bien que es la misma naturaleza del hombre y la misma naturaleza de los animales lo que lo lleva a uno a que tenga fe en lo que uno puede hacer, uno es dueño de su destino y hace su propio camino, entonces es como la enseñanza que me brinda ese género musical, a lo que me he aferrado últimamente.

Este testimonio coloca el acento en la necesidad de observar la articulación entre construcción social del tiempo y las construcciones individuales de identidad. En este caso, la música abre la puerta y acompaña (con un ritmo vertiginoso) el camino para cuestionar el sentido de la vida de un joven que opta por tomar



distancia de la tradición familiar. Se trata de una construcción que atraviesa los diferentes tiempos que asume el sujeto: la música en cada lugar, es pues una, la música portátil, pero también portadora de preguntas, señales y apuestas sobre el quehacer cotidiano.

En este punto cabe recordar la problematización de la vida cotidiana que realiza Michel de Certeau: 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<sup>2</sup>. Es así que la música (por ejemplo) no sólo se compra, sino que se constituye en movilizadora de sentidos e interrogantes que colocan al sujeto en una exploración de la vida. Esta perspectiva de la vida cotidiana y la producción de sentido se constituye en un lugar clave para abordar los testimonios y respuestas obtenidos en el proceso de investigación.

Estudiante universitaria: 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

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 Certeau. Si los fines de semana se experimentan como “mi tiempo”, queda abierta la cuestión de si el resto de la semana se vive como una suerte de alienación.

Pero ¿cómo se emplea el tiempo?

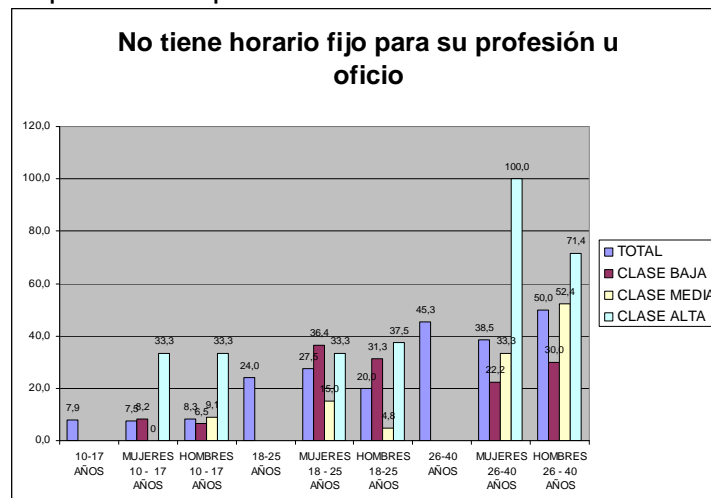


Gráfico No. 1

<sup>2</sup> CERTEAU, Michel de. (2007) *La invención de la vida cotidiana. 1 Artes de hacer*. México. Universidad Iberoamericana.

Como se observa en la gráfica anterior, las personas encuestadas de mayor edad son quienes dicen (en mayor proporción que los otros grupos) que **no cuentan** con un horario para desarrollar su profesión u oficio,. El 45.3% de los encuestados entre 26-40 años no tiene horario fijo, mientras que sólo el 24% y el 7.9% de quienes tienen entre 18-25 y 10-17 años respectivamente refirieron esta misma situación.

La flexibilidad en el horario, puede asociarse a un tipo de quehaceres que ofrece autonomía a los sujetos:

Entrevistador: ¿qué hacen en su tiempo libre?

HOMBRE 20 AÑOS – SOLTERO – ESTUDIANTE DISEÑO GRAFICO –  
ESTRATO 5: Yo salgo con mi novia a comer, a cine, al portal de la 80, o al apartamento de unos amigos, o hago planes con todos ellos, por ahí una vez a la semana. Pero yo me desestreso trabajando, porque me gusta mi trabajo muchísimo, para mi es como tiempo libre, menos cuando toca madrugar mucho.

Este tipo de trabajo, en el que no existen barreras con el tiempo libre, se asocia con la producción inmaterial, esto es, con otras formas de reproducción del capital, como se verá más adelante.

Pero esta tendencia aumenta para la clase alta, de modo que el 100% de las mujeres de 26-40 años y el 71.4% de los hombres de esta edad no cuentan con horario fijo para desarrollar su actividad, frente al 22.2% y el 30.3% de las mujeres y los hombres de clase baja de la misma edad. ¿Podemos suponer que esta situación refleja una mayor autonomía en la disposición del tiempo? El 92.1% de los hombres y mujeres entre 10-17 años tiene un horario fijo para su profesión u oficio: estudiar. De acuerdo con este indicador, se trataría de la población con menor capacidad de decisión en el uso de su tiempo, aún cuando, como se verá más adelante, sea esta población la que realice en mayor proporción “actividades frecuentemente” en su tiempo de no trabajo (en un sentido general “hobbies”). Sin embargo, la disposición del tiempo para los hombres y mujeres de clase baja, no necesariamente indica autonomía, sino que pueden referir precariedad en el trabajo. O mayor dependencia del ritmo propio del trabajo.

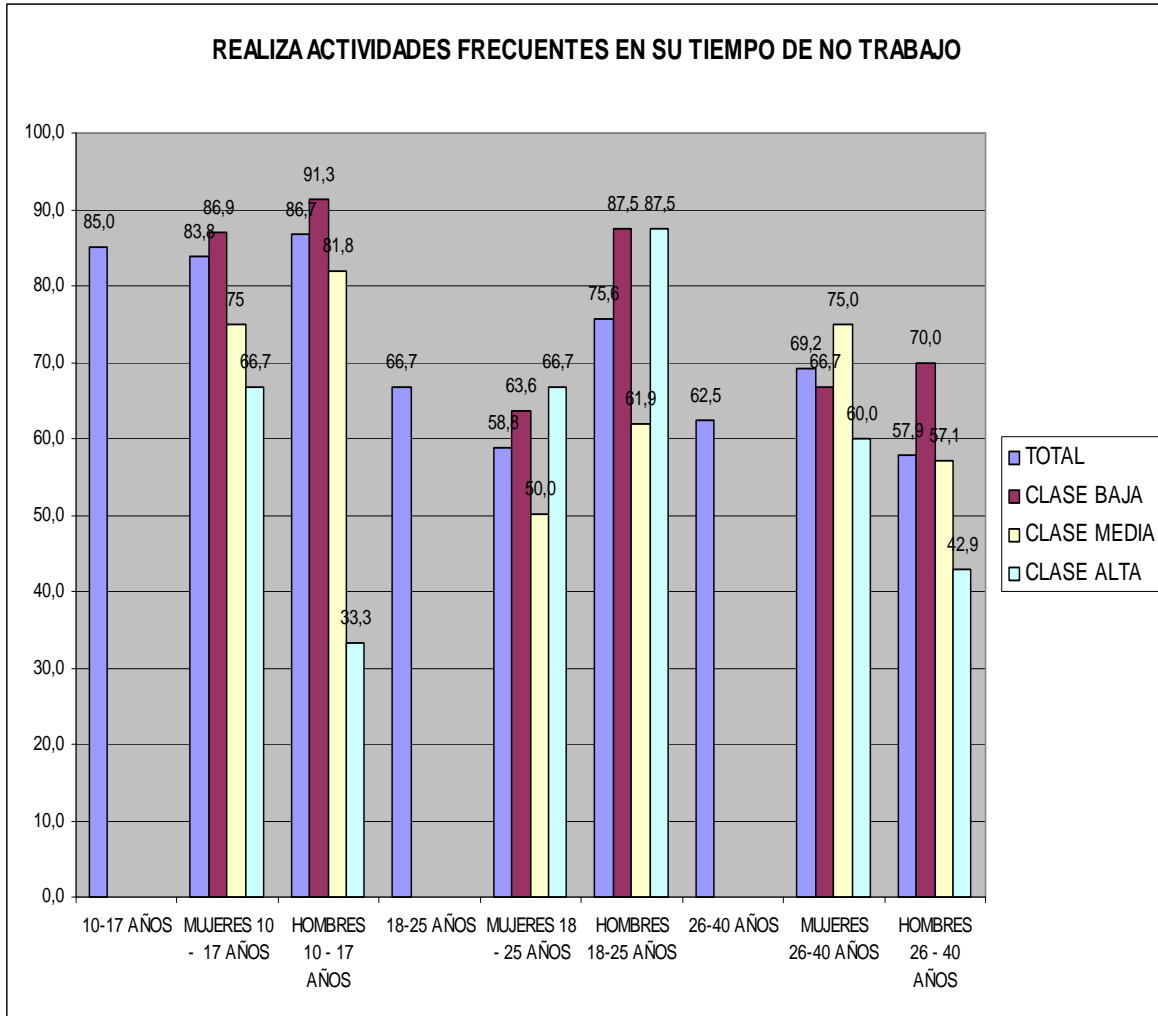


Gráfico No. 2

El 85% de todos los encuestados dijeron desarrollar actividades frecuentemente en su tiempo de no trabajo. De los encuestados el grupo de edad que mayor porcentaje desarrolla actividades frecuentes en su tiempo de no trabajo, es el de 10 a 17 años, de éstos el 37.8% practica algún deporte en el tiempo de no trabajo.

De otro lado, se observan diferencias importantes en el uso del tiempo durante los días de no trabajo, según clase, edad y género.

<b>Principales actividades día de descanso 2-5 p.m.</b>					
MUJERES			HOMBRES		
EDAD	CLASE	PRINCIPAL ACTIVIDAD	EDAD	CLASE	PRINCIPAL ACTIVIDAD
10-17	BAJA	Salir al parque 18%	10-17	BAJA	Jugar fútbol – 19.6%
	MEDIA	Estudio – tareas 25%		MEDIA	Jugar fútbol – 18.2%
	ALTA	Estudio – tareas 33.3%		ALTA	Jugar fútbol – 33.3%
18-25	BAJA	Pasear – 13.6% Dormir – 13.6%	18-25	BAJA	Ver TV – 25% Dormir 18.8%

		Estudio – tareas – 13.6%			
	MEDIA	Estudiar – tareas – 30% Pasear - 20%		MEDIA	Ver TV – 14.3% Familia – 14.3% Estudiar – tareas – 14.3%
	ALTA	Estudiar – tareas – 33.3% Amigos 22.2%		ALTA	Pasear – 25% Almuerzo – 25%
26-40	BAJA	Familia – 22.2% Ver TV – 22.2%	26-40	BAJA	Familia – 50%
	MEDIA	Pasear – 41.7%		MEDIA	Pasear – 19% Almuerzo – 19%
	ALTA	Almorzar 40%		ALTA	Familia – 28.6%

Tabla No. 1

El fútbol aparece como la actividad que más realizan los hombres de 10-17 años de todas las clases, los días de no trabajo entre las 2 y las 5 p.m., mientras que 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 18-25 años se observó estudiar como una de las primeras actividades en el día de descanso. Dormir, ver televisión, pasear y almorzar son las otras actividades que se encontraron 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 18-25 años de todas las clases sociales. Para las personas de 26-40 años, se destaca la familia, pasear y almorzar en los días de no trabajo entre las 2 y las 5 p.m. Las diferencias de género se destacan:

Entrevistador: ¿Crees que la condición de mujer influye de manera decisiva en la forma en como organizas tu vida? ¿Si tú fueras hombre cambiaría tu día?

Estudiante universitaria: Claro, en muchos sentidos soy débil, me estreso mucho, y si fuera hombre, tomaría las cosas de forma más sencilla, haría lo que tenía que hacer y no me estresaría tanto en muchas cosas.

De lo que se ha mencionado hasta ahora, se puede decir que las clases altas son quienes probablemente deciden con mayor autonomía sus horarios de trabajo. Son los hombres y mujeres jóvenes quienes desarrollan en mayor cantidad actividades frecuentes en su tiempo de no trabajo, especialmente los deportes. Finalmente, las mujeres de los grupos de 10-17 y 18-26 años, mencionan que estudian o hacen trabajos los días de descanso entre las 2 y las 5 p.m., mientras los hombres de estas edades juegan fútbol, duermen y ven televisión.

La anterior descripción permite observar las diferencias en el uso del tiempo de los hombres, mujeres según sus clases sociales. Como se ha mencionado, este uso del tiempo se asocia con la construcción de identidades, construcción que difiere según el género y la edad.

Este conjunto de aspectos señala algunos problemas relacionados con la construcción social de los usos del tiempo: ¿las instituciones educativas deben abordar las diferencias de género como un aspecto crucial de su quehacer?, ¿éstas generan capacidades para la construcción autónoma del tiempo, o, por el contrario, la institucionalización de los horarios hace eco a la separación entre el tiempo propio (vinculado a los fines de semana) y el tiempo que no lo es?

Se han esbozado diferencias de género, generación y clase en el uso del tiempo a partir del análisis de la información obtenida. Para ello se ha hecho mención a varias formas como los sujetos construyen sentido en sus relaciones cotidianas, a partir de la noción de Certeau que vincula el consumo con las micro-creaciones de sentido. En este escenario ha aparecido la distinción entre tiempo del sujeto y tiempo ocupado, es decir, el tiempo que éste vive como si no lo poseyera. Es necesario avanzar en el análisis de las condiciones sociales que hacen posible esta distinción y que se movilizan en las diferencias encontradas hasta ahora.

Las siguientes páginas desarrollan una discusión a partir de referentes históricos y conceptuales que se ha asumido desde el grupo de investigación y que servirán e marco interpretativo de la información obtenida. Se trata de lo que denominamos la esfera del trabajo y la del ocio. Como se verá, a partir de tales análisis de evidencia la constitución del tiempo como una mercancía que da forma a las diversas maneras como los sujetos se relacionan con él.

## **1.2. La esfera del trabajo: del biopoder y la biopolítica**

En primer lugar, vale la pena decir que las dinámicas de transformación del trabajo, se relacionan con las dinámicas de transformación del capitalismo. Esto quiere decir que el análisis de las actividades laborales debe articularse con la transformación del capitalismo. De ahí que la cuestión de los horarios de trabajo y su vínculo con las clases sociales pueda reinterpretarse desde esta perspectiva.

Es necesario decir que los enfoques de maximización de la producción, neoliberales o de ampliación del capitalismo, ven en el libre mercado el mejor proceso de asignación de recursos de una sociedad. En otras palabras, dado que una sociedad cuenta con unos recursos limitados, es crucial que ella identifique los mejores mecanismos para distribuirlos, es decir, que establezca los procesos necesarios para ubicar sus recursos allí dónde pueda obtenerse el mejor beneficio. Se trata de un problema de eficiencia, es decir, de cómo obtener más con menos. Según este enfoque, el libre mercado es el mecanismo que permite colocar los recursos eficientemente. Desde esta perspectiva el Estado no desaparece sino que se dedica a proteger los derechos de propiedad y a intervenir allí donde existan fallas de mercado, dónde el mercado no sea eficiente para operar la distribución de los recursos sociales<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Puede leerse una interesante discusión al respecto en HELD, David. (1997) *La democracia y el orden global. Del estado moderno al gobierno cosmopolita*. Barcelona. Paidós.

Ahora bien, el “libre” mercado es un “espacio” al que concurren libremente los productores y los consumidores. Los productores pretenden maximizar sus ganancias, los consumidores, su bienestar. Los primeros esperan vender más al mayor precio posible. Los segundos, desean obtener más bienes y servicios con menos dinero (menor precio<sup>4</sup>). De la libre relación entre unos y otros, se genera el precio de equilibrio, esto es, aquel en el que se obtiene el máximo beneficio para todos. La flexibilización laboral, se enmarca en este enfoque maximizador: se trata de promover el libre acceso de prestadores de servicios y de sus consumidores para lograr una distribución eficiente de los recursos.

Las siguientes palabras desarrollarán una descripción rápida y análisis de las transformaciones del trabajo durante el siglo XX y se presentará enfoques que critican las perspectivas de maximización que se acaban de describir. Con esta discusión se pretende ampliar el análisis en términos de poder sobre el uso y las concepciones del tiempo.

Para abordar el desarrollo histórico, vale la pena comparar dos tipos de articulación en el trabajo: una que podemos denominar como *la relación patrón-empleado*, y la otra, como *la relación entre un vendedor de servicios y su comprador*. A partir de esta distinción se podrá avanzar con mayor rapidez por la descripción histórica<sup>5</sup>.

La primera distinción, se refiere a la categoría de trabajador. En el primer caso, el trabajador es aquel que vende su fuerza de trabajo y se subordina a su empleador. En el segundo caso, el “trabajador” no vende su fuerza de trabajo, sino que vende sus servicios, traducidos en productos.

La legislación asociada a la relación laboral (primera categoría), trata al trabajador como un sujeto que se encuentra en desventaja frente al empleador. Por esta razón, ella busca su protección. El empleado debe ser protegido, dada su posición subordinada, frente a quien le contrata. De ahí que el empleador se encuentre obligado a contribuir con la seguridad social de su empleado y que éste deba cumplir con una serie de procedimientos para “despedir” al trabajador.

Ahora bien, la subordinación laboral se entiende como una relación en la que el empleador define los horarios de inicio y finalización de las actividades (según parámetros legales), establece los objetivos y resultados de tal actividad (aún contando con las opiniones del trabajador) y en última instancia, da las instrucciones sobre la marcha de las actividades de la empresa. Como característica primordial de las relaciones laborales, se destaca el cumplimiento de

---

<sup>4</sup> En este caso no sólo valdría la redundancia y la repetición de la palabra ‘precio’, pues aquí no puede sustituirse por la palabra ‘valor’, pues ésta implica otras esferas, como la construcción de significados y de relaciones sociales. Aquí se trata de dinero.

<sup>5</sup> Las páginas que a continuación se desarrollan parten del análisis que desarrolla Rojas, Cristina. (2002) “Filantropía empresarial y Gobernanza democrática: el caso de Colombia”. En: Panfichi, Aldo, (coordinador). *Sociedad Civil, Esfera Pública y Democracia en América Latina: Andes y Cono Sur*. México. Pontificia Universidad Católica del Perú y Fondo de Cultura Económica.

horarios y la manera como se ejerce la supervisión del trabajo (es el empleador quien realiza esta función). Quienes laboran por fuera de este tipo de vínculo, no se encuentran, entonces, obligados a cumplir horarios y sólo “responden” por los productos contratados.

Para la segunda categoría (trabajadores que prestan servicios) la situación es diferente. A diferencia de la relación laboral propiamente dicha, aquí las partes no son tratadas como un trabajador en desventaja y un empleador, sino como dos comerciantes: uno vende servicios y el otro los compra. De este modo, quien vende sus servicios se encuentra en la obligación de proveerse su propia seguridad social. En tanto relación comercial, ambas partes establecen el valor del servicio, las condiciones en la que éste se presta y los resultados esperados para cada una de las partes (dinero para quien vende el servicio, resultados para quien lo compra).

Los anteriores elementos permiten precisar el modo como ha cambiado el escenario del trabajo durante el siglo XX: primero el desarrollo de una serie de luchas que lograron una legislación protectora para el trabajador, luego la aplicación de esas normas de la relación entre trabajador y empleador y, finalmente, la flexibilización laboral que promueve el auge de la prestación de servicios y transforma al trabajador en vendedor de servicios<sup>6</sup>.

“El 13 de febrero de 1920 algo inusitado sucedía en la pequeña población de Bello, distante 10 Km. de Medellín. Las trabajadoras de la fábrica de tejidos de Bello, en número aproximado de 350, estaban apostadas en las puertas de la fábrica para impedir que el resto de los trabajadores, unos 150 (en su mayoría varones), ingresaran al sitio de trabajo. Encaramada en un taburete Betsabé Espinosa, la conductora de tan sorprendente movimiento, dirigía un incendiario discurso a sus compañeras. No podemos soportar más la situación que vivimos, les decía: <<Estamos trabajando once horas diarias y se nos paga en promedio 1.50 pesos por semana, cuando cualquier peón de construcción gana entre 3 y 3.60 pesos semanales, o cualquier empleado de la industria textil gana 1.35 diarios, eso para no hablar de los sueldos de los gerentes o de los gobernadores. Y como si esto fuera poco –agregaba la líder- se nos imponen multas constantes que a veces abarcan el total de nuestro salario semanal. Cuando no podemos trabajar por enfermedad, no se nos reconoce nada. Además, por absurdos motivos, no se nos deja entrar calzadas a la fábrica y para colmo de males los vigilantes nos dan un trato denigrante. Basta ya, esto no puede seguir así. ¡A la huelga!>>”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Para las referencias colombianas de los dos primeros procesos ver: ARCHILA, Mauricio. (1989) “La clase obrera colombiana (1886-1930)”. En: TIRADO MEJÍA, Álvaro (Director). *Nueva Historia de Colombia*. Tomo III. Bogotá. Editorial Planeta. Pp. 219-244. y Del mismo autor (1989a) “La clase obrera colombiana (1930-1945)”. En TIRADO MEJÍA, Álvaro (Director). *Nueva Historia de Colombia*. Op. Cit. Pp. 245-270.

<sup>7</sup> ARCHILA, Mauricio. (1989) *La clase obrera colombiana (1886-1930)*. Op. Cit. Pp. 219-220.

La anterior cita da cuenta del inicio de las luchas obreras durante la primera parte del siglo XX. Como resultado de este difícil proceso, emerge una legislación que intenta proteger al trabajador. No es este el espacio para dar cuenta detallada del proceso, pero vale la pena mencionar algunas consecuencias de su desarrollo: la moralización de la vida cotidiana, como disciplina productiva y el silenciamiento de las emociones y sensibilidades en aras de una ética del trabajo. Los esfuerzos de la higiene que se impulsaron durante la primera mitad del siglo XX, se centraron en lograr un individuo disciplinado, que controlase sus impulsos; un ser productivo y de buena raza, capaz de llevar adelante el proyecto de modernización económica y de mejoramiento de la prosperidad general:

“La industria en nuestro país proporcionaría una gran moralidad, nos daría medios suficientes para una vida honesta; sería una prevención insuperable para el crimen y el ocio”<sup>8</sup>

A esta imagen del ideal familiar e individual de la primera parte del siglo XX, se dedicaron esfuerzos institucionales, entre ellos, los educativos:

“Los niños deben ser sometidos a una educación racional, que tenga por efecto detener el desarrollo de sus disposiciones morbosas, al menos neutralizarlas en cuanto sea posible. Las tendencias emotivas y neuropáticas se combatirán con un trabajo físico bien dirigido, gimnástica, ocupaciones materiales, vida activa y en cuanto se pueda, al aire libre”<sup>9</sup>

Aquí se observa un esfuerzo por controlar lo afectivo, en aras de fortalecer lo racional. De este modo, la gimnástica se constituye en una herramienta de control sobre los placeres que por entonces se consideraban del vulgo: las chicherías, la prostitución, entre otros<sup>10</sup>. Más adelante se discutirá sobre este tipo de control como un esfuerzo por contener lo lúdico, las actividades que los sujetos deciden libremente y producen satisfacción.

La moralidad del trabajo se reconoce en refranes como: “El tiempo perdido los Santos lo lloran”. Es decir, el tiempo en el cual no se realiza “nada” productivo, es un tiempo que posteriormente se lamentará. Ahora bien, ese “tiempo perdido” se irá resignificando, convirtiéndose en tiempo de consumo y será a su vez, reflejo de otra organización del trabajo. Los jóvenes y los niños, se enfrentan hoy a otros tipos de juego, a otra distribución de su tiempo y a otros ideales:

---

<sup>8</sup> García Navas Josué – 1948. Citado por CADENA, Ana María. (2004) *Proyectos sociopolíticos, poblacionales y familias: de las políticas de higiene al control a través del afecto. Colombia 1900-1999*. Documentos CESO No. 76. Bogotá. Centro de Estudios Socioculturales e internacionales CESO. Universidad de los Andes.

<sup>9</sup> Anzola, 1904. Citado por ROSELLI, Humberto. *Historia de la Psiquiatría en Colombia*. Tomo II. Editorial Horizontes. Bogotá, 1968. Este texto es citado a su vez por CADENA, Ana María. (2004) *Proyectos sociopolíticos, poblacionales y familias: de las políticas de higiene al control a través del afecto. Colombia 1900-1999*. Op. Cit.

<sup>10</sup> Este tipo de lectura puede fundamentarse en la historia de la Educación Física. Ver por ejemplo: PEDRAZA, Zandra. (2001) “Sentidos, movimiento y cultivo del cuerpo: política higiénica”. En: Martha Cecilia Herrera y Carlos Filmar Díaz Compiladores. *Educación y Cultura Política: Una mirada multidisciplinaria*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional – Plaza & Janés.



“El sujeto como productor debe ser capaz de reprimir y diferir la gratificación inmediata de sus deseos y cultivar una ética del trabajo; como consumidor debe dejarse llevar por el deseo y ceder ante sus impulsos, buscar la satisfacción constante e inmediata, ceder permanentemente a la tentación (...) Por un lado se censuran los excesos y todo lo que anule la capacidad productiva, por el otro, se subraya la importancia del deseo y del placer inmediato, del consumo irrestricto”<sup>11</sup>

Ahora bien, como se ha mencionado, el análisis de las transformaciones del trabajo se articula al abordaje del capitalismo. Es necesario decir que éste no se reduce a la esfera económica. El capitalismo es un proceso cultural-histórico que abarca (o pretende abarcar) todas las esferas de la vida.

Hart y Negri<sup>12</sup> presentan una interesante evolución del trabajo desde la perspectiva que se desea plantear. En su libro *Multitud*, ellos 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 ésta democracia.

De acuerdo con los autores, la emergencia de la democracia puede producirse en la interacción de los múltiples actores que, produciéndose en, y produciendo lo común, desarrollan actividades que la nueva organización del control mundial (es decir, del Imperio<sup>13</sup>) no puede controlar. Éstos múltiples actores, sin un centro que los coordine, que se desarrollan en las redes de lo común, se denominan Multitud. Si Imperio adquiere una forma reticular en la que el capital aumenta sus ganancias migrando sin control a través de los países y genera formas de biopoder en las que no sólo controla el trabajo sino que intenta producir la vida, Multitud, a través de sus quehaceres, genera una producción comunicativa que va más allá de los controles generados por el capital. Ese *plus*, será pues la clave de la emergencia de la democracia. Pero esto debe analizarse con más detalle.

Uno de los elementos centrales de esta argumentación se refiere a la distinción que Hart y Negri elaboran entre multitud, pueblo y masa. El pueblo ha sido una construcción propia de la modernidad en la que se ha homogenizado una

---

<sup>11</sup> Medina Cano – 1998. Citado por CADENA, Ana María. (2004) *Proyectos sociopolíticos, poblacionales y familias: de las políticas de higiene al control a través del afecto. Colombia 1900-1999*. Op. Cit.

<sup>12</sup> HART, Michael & Antonio Negri. (2004) *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona. DEBATE-MONDADORI.

<sup>13</sup> Los autores enfatizan en el hecho de que el nuevo Imperio es la organización mundial de los poderes (económicos, militares y políticos) que atraviesan toda la tierra y que no debe confundirse con el imperio clásico, en el cual un país se expande generando formas de control coloniales. En este sentido Estados Unidos puede ser visto como un eje central del Imperio, pero no debe confundirse con él, ya que Imperio, en tanto red, supone una organización interdependiente, de modo que EEUU dependerá de otros países para mantener su lugar. Imperio implica una transmutación de la lógica de la guerra moderna: las instituciones políticas han intentado controlar la guerra, generando instituciones internacionales y normas de regulación, pero Imperio emplea la guerra preventiva como mecanismo de control: los ejércitos funcionan como policías, es decir, vigilan y aseguran la “seguridad”. Este nuevo orden, no sólo controla la vida, sino que intenta producirla (biopoder).

población para lograr su gobierno. El pueblo es el resultado de dos “representaciones”. 1) La representación identitaria, es decir, la construcción de unos referentes que representan el ser y el deber ser de los habitantes de un territorio. De este modo la heterogeneidad queda bajo la “administración” de un conjunto de símbolos que refieren la unidad de la nación y del Estado que sobre ella se despliega. 2) La representación política: dado que se ha logrado la homogenización simbólica (se ha construido una serie de símbolos que reflejan la “esencia” de los pobladores) y puesto que no todos pueden participar del gobierno, es válido que se desarrollen mecanismos a través de los cuales unos pueden representar a otros.

La masa es, por otro lado, la diversidad sin dirección. Los actores diversos no logran construir propósitos comunes.

Finalmente, Multitud es la diversidad que se construye en, y promueve lo común. Los actores no se caracterizarán por una identidad, sino por lo que Hart y Negri han denominado como *singularidad*. Para explicar esta noción, los autores describen a dos viajeros en la India: el primero pretende mostrar que la India es como su tierra natal (Italia), el segundo, que ella es completamente diferente. En el primer caso, el viajero trata de mostrar como todo lo que sucede en la India es igual a lo que sucede en Italia pero con otras apariencias. Sin embargo queda insatisfecho porque no puede mostrar lo que es India. En el segundo caso, el viajero termina en una frustración porque aún cuando se esfuerza por describir lo que sucede, se queda con la sensación de que no ha hablado de la India. Para Hart y Negri, el problema de ambas descripciones es que intentan abordar al otro a partir de un referente, describen la India a partir de Italia. Por esta razón no pueden dar cuenta de lo que es India en su singularidad, de lo que no puede ser sino ella misma frente a cualquier otro.

De ahí que la Multitud, en tanto articulación de singularidades se convierta en actor de la democracia, pues nadie intenta imponer a otro su propia “identidad”. Frente a la pretensión capitalista de producir la vida desde el modelo de la producción inmaterial, es decir, al biopoder, Multitud se despliega a lo común y genera (encuentra y proyecta) las contradicciones del propio capitalismo en la que se encuentra anclada. A esta resistencia, Hart y Negri la denominan biopolítica. Esta distinción (biopoder-biopolítica) será útil para el análisis de la información obtenida, así como para la estructuración de las estrategias con saldo pedagógico. Pero aún no se ha definido “lo común”, ni se ha abordado el problema del trabajo desde esta perspectiva.

El escenario productivo del que emerge Multitud se erige sobre la producción inmaterial, de la producción de información, de afectos y de ideas. Para Hart y Negri, la producción inmaterial se ha convertido en hegemónica, pues aún cuando este tipo de producción no involucra a la mayoría de los trabajadores en el planeta, éste se ha convertido en el modelo a seguir todas las formas de trabajo.

Como se dijo, la producción inmaterial no produce objetos, produce ideas, afectos y conocimiento. Este tipo de trabajo emplea medios materiales pero a diferencia de la producción industrial, su producto no se realiza en un objeto. El “entretenimiento”, el “bienestar”, la educación, son ejemplos de este tipo de trabajo.

Aún cuando éste tipo de procesos laborales se haya desarrollado en el seno del capitalismo, de su esfuerzo por producir la vida misma, esto es, de producir los cuerpos de los trabajadores y de los consumidores (como puede leerse a partir de las referencias sobre los ideales de familia en Colombia), el capitalismo no puede agotar los efectos de la producción inmaterial: los “productores” y “consumidores” siempre encuentran algo más en su interacción, en su comunicación. Ese algo más, no se encuentra bajo la explotación de unos por otros. Las redes de comunicación en todos sus niveles (televisión, Internet, radio, entre otros) pueden operar bajo lógicas capitalistas, pero la información que producen y los tipos de solidaridad que pueden despertar, van más allá de este tipo de explotación.

Nótese que Hart y Negri siguen el patrón de análisis marxista al analizar las contradicciones del capitalismo contemporáneo y encontrar en ellas alternativas sociales, económicas y políticas. La emergencia de la democracia será posible, por primera vez, en el escenario de la producción inmaterial, del desarrollo de lo común (esto es, de lo que es de todos<sup>14</sup>), de la expresión de las singularidades y de las contradicciones del capital, que aún cuando ha impulsado la flexibilización laboral, en ella se ha abierto camino la Multitud. A pesar de las similitudes con el método marxista, Hart y Negri no vaticinan la emergencia de un nuevo comunismo, ni pretenden el desarrollo de una etapa superior de la evolución humana.

De acuerdo con la descripción que antecede, la flexibilización laboral debe entenderse tanto como una estrategia de maximización de la producción, así como la generación de escenarios de consumo. Una hipótesis que se deriva de lo anterior es que, logradas las reivindicaciones laborales de los obreros y ampliado el tiempo de descanso así como el llamado tiempo liberado, el capitalismo ha evolucionado para generar en estos nuevos lugares la reproducción de su lógica: la industria del entretenimiento, en todas sus versiones, así como la industria del cuidado corporal.

Desde otra perspectiva que guarda algunas distancias con la que desarrollan Hart y Negri, Néstor García Canclini recuerda que Castells ha definido la globalización como el proceso que pretende otorgar a todo lo existente *valor de cambio*, con lo que se implica la desaparición del valor de uso<sup>15</sup>: en últimas, la tendencia que

---

<sup>14</sup> Vale la pena decir que lo que es de todos, no debe confundirse con lo público, es decir con el escenario en el que confluyen diversos actores bajo las reglas y propósitos Estatales. Un bien público es un bien que pertenece a la nación y que es administrado por el Estado. En lo común emerge lo de todos, sin la administración de algún actor especial.

<sup>15</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor. (1999) “El consumo cultural: una propuesta teórica”. En: Guillermo Sunkel Coordinador. *El Consumo Cultural en América Latina*. Bogotá. Convenio Andrés Bello. pp. 26-49

pretende reducir las interacciones sociales a mercancías. Sin embargo, es en ese proceso globalizador donde pueden leerse dinámicas de emergencia de otros órdenes posibles: movimientos sociales, iniciativas locales, que no pretenden formar un cuerpo articulado pero que se coordinan en procesos de resistencia y de construcción de alternativas (como lo sugiere la idea de Multitud).

La flexibilización laboral que ha implicado un supuesto “empoderamiento” del trabajador (haciéndolo responsable de sus actividades, es decir, pagándole por sus productos) y ha generado menores costos para los empleadores e inversionistas, es también el escenario del desarrollo de las maquilas y del “out sourcing”: cada pequeña empresa ensambla una parte, corre con los riesgos y “paga” (o lo que es lo mismo, no recibe dinero) por sus errores. Trabajo a destajo.

En este escenario, cada trabajador es un empresario de sí mismo: el diseño de la sonrisa, es una inversión en imagen, una llave que puede abrir puertas<sup>16</sup>; la educación superior debe medirse ahora bajo parámetros de eficiencia, o lo que es lo mismo, del logro de más profesionales con menos recursos.

En síntesis, existen múltiples reacciones a las estrategias de maximización de la producción, argumentando teórica y empíricamente el desarrollo de movimientos y fuerzas alternativas, movimientos y fuerzas que no son sólo alternativas económicas, sino alternativas de vida. Ahora bien, 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. Por contraste, las perspectivas que se obtuvieron sobre el tiempo libre en las entrevistas y grupos focales, permiten dar cuenta de las tensiones descritas en torno al biopoder:

Entrevistadora: ¿para que cree que es necesario el tiempo libre?

HOMBRE DE 17 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 3: por ejemplo si nosotros tenemos algunas actividades pendientes, fuera de lo que estamos haciendo (es decir, fuera del estudio), en este momento ese tiempo libre se usa para desarrollarlas, para hacer lo que no hemos podido hacer antes, o lo que hay por hacer.

MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: porque uno se desahoga trata como de sacar todo, todo lo que tiene por dentro, de llorar, de reírse, todo eso se hace en el tiempo libre.

Existe, entonces, un tiempo que pertenece a otros, así como un tiempo que, aparentemente (como se discutirá luego) pertenece al sujeto, se trata del tiempo de refugio, para desahogarse y para hacer lo que hay que hacer. Todos esos tiempos pueden ser entendidos como producto de la alienación, bien se trate de

---

<sup>16</sup> Ver el análisis de URIBE, John Jairo. (2007) “Corporalidad juvenil: retos para la educación en salud”. Revista Pedagogía y Saberes. No. 27.

tiempos “ocupados” o de tiempos “libres”: un tiempo de expropiación y un tiempo de consuelo que hace más llevadera la situación y que, por ende, coloca las tensiones en un terreno manejable.

Esta dualidad de los tiempos, uno de producción y otro de libertad, es pues un producto de las relaciones capitalistas que merece abordarse desde el análisis de los economistas políticos clásicos. Macpherson<sup>17</sup> desarrolla una interpretación de Hobbes que busca resolver las críticas tradicionales frente a su obra: a Hobbes se le ha criticado que el estado de naturaleza (del caos) y la emergencia del Leviatán (del orden estatal) no se sigue de su descripción de la psicología del individuo. Macpherson plantea que Hobbes no describe la psicología de los individuos abstractos, sino que tal descripción corresponde a lo que sucede en su tiempo y que toma su propia sociedad para preguntarse qué pasaría si se suspendieran las normas. En este análisis se plantea una concepción del poder que vale la pena mencionar. El poder como eminencia, es decir, como un excedente de las capacidades personales que le permite al individuo adquirir riquezas y prestigio, así como dominio de los demás. Como puede observarse, esta concepción difiere de la descrita en torno al biopoder y la biopolítica. Sin embargo, es posible retener, para los propósitos del análisis del capitalismo, algunos elementos que menciona Macpherson. Este poder, como análisis de la sociedad de Hobbes, surge en el escenario de una sociedad posesiva de mercado:

“...a diferencia de una sociedad de productores independientes que solamente intercambian en el mercado sus productos, hay un mercado de trabajo además de un mercado de productos. Si se busca un criterio único para definir una sociedad posesiva de mercado, es que el trabajo del hombre es una mercancía, esto es: que la energía y la pericia de un hombre son propiedad suya; que no se consideran como partes integrantes de su personalidad, sino como unas posesiones cuyo uso y disposición son libremente cedidas a otros a cambio de un precio”<sup>18</sup>

Como se lee, el tipo de sociedad hobbesiana, implica una concepción del cuerpo que puede ser útil para el análisis del tiempo: se trata del cuerpo como una posesión, un objeto del que se puede disponer. En concordancia con esta lectura, Le Breton<sup>19</sup> ha desarrollado una antropología del cuerpo y de la modernidad mostrando que el cuerpo se ha convertido en una propiedad. Esta idea de propiedad, se ha constituido en una de las marcas corporales de los sujetos contemporáneos. Pero no se trata sólo del cuerpo mercancía sino del tiempo mercancía, del tiempo que se posee, se alquila, se vende, se compra (más adelante se ampliarán estas reflexiones y hallazgos).

A pesar de estos denominadores comunes, se evidencian tensiones que merecen atención:

---

<sup>17</sup> MACPHERSON, C.B. (2005) *La teoría política del individualismo posesivo. De Hobbes a Locke*. Barcelona. TROTTA.

<sup>18</sup> Ibid. Pp. 56

<sup>19</sup> LE BRETON, David (1990) *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires. Nueva visión.

Entrevistadora: ¿a alguno de ustedes le alcanza el tiempo para hacer lo que se propone?

MUJER DE 17 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 1: no porque el tiempo no es suficiente para hacer todo lo que uno quiere, además uno nunca esta conforme con lo que tiene.

Entrevistadora: ¿o sea que no les alcanza el tiempo por las múltiples ocupaciones que tienen?

MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: lo que pasa es que los adultos piensan que uno nunca tiene nada que hacer, pero uno como joven también tiene sus problemas

MUJER 15 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 2: y a veces piensan que cuando uno está en la calle, que ese chino no tiene que trabajar, no tiene a nadie a quien darle de comer, que todo se lo dan.

MUJER DE 17 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 1: por eso cuando uno esta en la calle, piensan que uno esta haciendo algo malo, piensan los adultos que uno no hace sino cosas malas y eso no es así.

Hasta ahora se han presentado algunas cifras en torno al uso del tiempo en relación con los horarios y la utilización del tiempo libre. En este escenario se ha presentado la evolución del capitalismo y del trabajo para plantear las tensiones en torno al biopoder y la biopolítica, mostrando algunas referencias a las relaciones alienantes sobre las cuales se construyen las perspectivas de los sujetos entrevistados y encuestados. Sobre este denominador común, se han planteado algunas tensiones generacionales: el imaginario que supone que los jóvenes en la calle están haciendo el mal, o que éstos no tienen sus propios problemas. A esta tensión se suma aquella referida a la autonomía en el uso del tiempo que se evidenció en torno a las diferencias de género (menor tiempo para las mujeres) y de clase (las clases altas, al parecer pueden decidir más ampliamente sobre sus horarios). Estos elementos de partida se ampliarán en la reflexión sobre el ocio que sigue.

### **1.3. Ocio: la otra cara del biopoder y la biopolítica**

Las siguientes referencias amplían la tensión tiempo ocupado - tiempo del desahogo

Entrevistadora: ¿qué es para ti tiempo libre?

MUJER 15 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 2: es darse uno un espacio y desestresarse y pensar en otra cosa que no sea estudio u ocupaciones.

HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: es donde uno puede desahogarse.

MUJER DE 17 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 1: yo creo que es un momento en el que uno reflexiona para uno mismo.

Entrevistadora: cuando ustedes tienen ese tiempo libre, ¿cómo lo usan?

MUJER DE 17 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 1: pues pensando en uno mismo  
MUJER DE 16 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 2: pensando en mi novio  
MUJER 15 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 2: en problemas, en los familiares  
MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: tratando de no llenar más la vida de problemas, sino resolviéndolos  
HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: pensando en soluciones  
MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: pensando en soluciones más no en problemas  
MUJER DE 17 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 1: pensando en el mañana, en el futuro  
HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: liberándose del mundo  
HOMBRE DE 17 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: no solo pensando en problemas, sino en lo chévere que es la vida.

Tiempo libre, tiempo para liberarse del mundo, para pensar en uno mismo, en sus problemas, en las alternativas. Al parecer, las otras formas del tiempo no dan lugar para uno mismo, las otras formas del tiempo son alienantes. Esta oposición entre las formas del tiempo, es pues, una oposición propia del capitalismo como se ha señalado ya.

Al igual que en la anterior sección, vale la pena desarrollar una perspectiva histórica que permita problematizar el ocio. En este apartado se avanzará en el análisis histórico del ocio para ubicar los procesos de significación que se dan cita en él, de modo que pueda desarrollarse un análisis sobre el tiempo y el poder. Vale la pena decir que en este documento se trata inicialmente el ocio, lo lúdico y lo placentero como sinónimos con el propósito de problematizar su producción social. Más adelante se incluirán algunas anotaciones que permitirán señalar posibles distinciones entre estos términos.

Placer, goce, disfrute. Las industrias culturales se esfuerzan por generar nuevos placeres, las políticas públicas por limitar los excesos que éstos pueden producir, las estrategias educativas por integrar lo placentero como estrategia didáctica, pero también de cultivar ciertos goces (de lectura, de análisis, placeres estéticos, contemplativos, gimnásticos) en desmedro de otros (disminución de la televisión y de los video juegos), y sin embargo son escasos los estudios socio-históricos que dan cuenta de los procesos culturales, políticos y económicos vinculados al placer y al goce. Éste no es sólo objeto de prohibiciones y prescripciones, sino que se traduce en diferenciador de clases sociales y grupos identitarios. Pero el placer es también integrador de movimientos y generador de luchas, tal y como puede analizarse el movimiento LGTB (Lesbianas, Gay, Travestis y Bisexuales), quienes al reivindicar su identidad y sus derechos, reivindicán una forma de disfrutar la vida.

Se ha evidenciado una resignificación de los placeres en el transcurso del siglo XX. Durante éste se ha pasado del control sobre los placeres “vulgares” a través del cultivo de las buenas maneras y de la “higienización de la moral” a la

explotación del placer como fuente de crecimiento económico, a través del consumo. Como se ha desarrollado en el aparte referido a la esfera del trabajo, a finales del siglo XX, el énfasis no recae sobre el control de ciertos placeres (considerados vulgares), sino que se ubica en el control a través de la producción de lo lúdico. No se trata tanto del disciplinamiento del cuerpo y sus placeres, como del biopoder, es decir, de la producción del cuerpo mismo<sup>20</sup>.

Este es el primer rasgo de una historia del placer y de lo lúdico: el siglo ha transcurrido desde el control sobre los placeres, al control a través de ellos. Ésta hipótesis puede tener implicaciones en el análisis de los usos y concepciones del tiempo.

Es necesario decir que algunas perspectivas asumen lo lúdico como una esfera de autonomía que permite a los sujetos el desarrollo de sus identidades, se trata de aquello que los sujetos pueden decidir por sí mismos, por fuera de los constreñimientos laborales y hogareños. Esta reducción deja por fuera del análisis los procesos de producción social de los espacios cotidianos, de los placeres y del ocio. De acuerdo con Rojek, el análisis del ocio debe relacionar la posición social del sujeto (clase, sexo, edad, pertenencia étnica, entre otros), sus elecciones y el contexto, pues en la interacción de estas tres esferas, las actividades de ocio definen su sentido para el sujeto así como los espacios sociales en los que este interactúa. Si bien las elecciones del sujeto no se encuentran predeterminadas, ellas se hallan referidas a marcos de acción, esto es, posibilidades y prescripciones culturales (relacionadas con la posición social) así como a relaciones de poder, a las dinámicas de reproducción-adaptación y/o resistencia-cambio, según procesos históricos de amplio alcance. A esta relación entre elecciones, posiciones sociales y contextos, Rojek las denomina, equilibrio de poder<sup>21</sup>.

La perspectiva que se acaba de resumir, contrasta con aquellas lecturas del ocio que se limitan a las elecciones individuales, enfatizando en la autonomía del sujeto y en la producción de su plena satisfacción. Tales enfoques se esfuerzan por describir las preferencias de los sujetos. Rojek denomina estos enfoques como 'psicologistas'. Valdría la pena decir que tales enfoques se encuadran con el individualismo metodológico, tributario de los enfoques de maximización que se comentaron en la esfera del trabajo.

El individualismo metodológico sostiene que cada individuo es racional, esto es, que busca maximizar sus beneficios (obtener más de lo que prefiere con el menor esfuerzo posible). Cada individuo organiza sus preferencias, por ejemplo, si prefiere las manzanas frente a las peras, y a su vez, prefiere las peras frente a las fresas, deberá preferir las manzanas frente a las fresas. En todo caso, actuará de tal modo que buscará obtener lo que más le gusta. Según este enfoque, Rockefeller y la Madre Teresa de Calcuta, fueron igualmente racionales, en tanto

---

<sup>20</sup> HART, Michael & NEDGRI, Antonio (2004) *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Op. Cit.

<sup>21</sup> ROJEK, Chris (2005) *Leisure theory. Principles and practice*. Londres. Palgrave Macmillan



que uno prefirió hacer dinero y la otra ayudar a los pobres. La sociedad será la sumatoria de individuos, quienes cooperarán según les convenga<sup>22</sup>.

El análisis social de lo lúdico, postula una perspectiva bien diferente: se requiere del abordaje de las relaciones de poder, de las posiciones sociales, de las ideologías (o concepciones de mundo) que éstas producen, así como de las opciones individuales que contribuyen a mantener y/o a cambiar las dinámicas sociales en las que se producen.

Este rasgo implica una concepción de lo placentero-lúdico que debe explicitarse: estas son categorías cuyo perfil se transforma según procesos económicos, políticos y culturales complejos e interrelacionados. Vale la pena decir que no puede establecerse una definición unívoca y omnicomprensiva del placer y de lo lúdico. Si bien podría argumentarse a favor de un principio del placer inherente a la condición humana, este argumento sólo serviría como punto de partida, pues es necesario establecer las formas que asume el placer en el tejido de las relaciones cotidianas, así como en las tensiones que dan forma a las estructuras sociales. Este es el tema central de la discusión que sostiene Foucault con los psicoanalistas brasileños que se recoge en el último capítulo de *La Verdad y las Formas Jurídicas*<sup>23</sup>: el complejo de Edipo, como drama de constitución de los sujetos que se desarrolla en torno a la relación del sujeto con la madre, y como proceso central en la que los sujetos se constituyen al constituir su deseo, no puede entenderse como principio fundador de todas las subjetividades en todas las sociedades y en todos los tiempos, sino que debe verse como un drama propio de la sociedad victoriana del siglo XIX y como un esfuerzo teórico para validar y reproducir la familia burguesa. Esto quiere decir que, aún cuando pueda decirse que todos buscamos la felicidad, que huimos del sufrimiento y que buscamos lo placentero, la definición misma de felicidad, sufrimiento y placer, es problemática y debe resolverse en el abordaje del transcurrir histórico.

“El juego es como la mesa, una piedra de toque de la educación. El amor propio ejerce en él un imperio tan absoluto; tenemos todos tal propensión a enfadarnos cuando nuestra habilidad queda vencida por la de los demás; nos impresiona tanto el ver desconcertados nuestros cálculos y combinaciones y perdidos nuestros esfuerzos; es tan natural, en fin, que nos sintamos contentos y satisfechos cuando salimos triunfantes, que si no hemos adquirido el hábito de dominar nuestras pasiones, si no poseemos aquel fondo de desprendimiento, generosidad y moderación que es indispensable de una buena educación, imposible será que dejemos de incurrir en la grave falta de aparecer mustios y mortificados en los reveses

---

<sup>22</sup> Perspectivas de este tipo se encuentran, por ejemplo en AXELROD, Robert (1986) *La evolución de la cooperación*. Madrid. Alianza y en BRENNAN, Geoffrey y BUCHANAN, James (1987) *La razón de las normas*. Madrid. Unión editorial

<sup>23</sup> FOUCAULT, Michel (2003) *La Verdad y las Formas Jurídicas*. Barcelona. Gedisa

del juego, y de ofender la dignidad y el amor propio de nuestros contrarios, cuando los vencemos, manifestando entonces un pueril y ridícula alegría”<sup>24</sup>

La moderación en el juego que recomienda Manuel Carreño (y que influyó la etiqueta y las costumbres desde la segunda mitad del siglo XIX y que aún hoy se recuerda) se construye sobre la idea de que la etiqueta refleja las virtudes cristianas, de este modo, el buen comportamiento no sólo se desarrolla en los terrenos de la elegancia sino que se despliega como reflejo de la moral. Desde esta perspectiva, la moral enmarca el tipo de placeres legítimos, así como los comportamientos apropiados para disfrutarlos.

“Cuando juegan señoras y caballeros, la etiqueta exige aún mayor delicadeza y desprendimiento entre todos los jugadores. Los caballeros muestran entonces, en todos los actos del juego, aquella particular consideración que deben siempre a las señoras; y estas, por su parte, corresponden a la conducta obsequiosa y galante de los caballeros, manifestándoles siempre una atención exquisita, y absteniéndose, sobre todo, de abusar en manera alguna de las contemplaciones debidas a su sexo”<sup>25</sup>

No es exagerado decir que la cortesía entre los sexos, la consideración de los caballeros para con las señoras y su respuesta atenta y exquisita, no hacen más que verificar la posición dominante de los primeros, así como la actitud sumisa de las segundas.

Los dos elementos señalados, la moral y las jerarquías sociales, son aspectos esenciales en el desarrollo de lo lúdico. La división que cada sociedad establece entre lo permitido y lo prohibido, así como las divisiones entre sujetos (debidas a la edad, al sexo, a la clase o a otras formas de ordenamiento) dan forma a las subjetividades y con estas, a la definición de lo placentero y de los modos de vivirlo. Bourdieu<sup>26</sup> ha argumentado a favor de la correspondencia entre posición social, subjetividades y gustos. El *Manual* de Carreño, es un buen ejemplo de este tipo de tensiones que enmarcan lo placentero. Vale la pena abordar otra tensión que da forma al escenario: la tensión entre placer y dolor.

“Miro por la ventana y veo en el prado a varias niñas jugando, alegres, vigorosas, plenas; se ríen, corren, no se cansan nunca. Qué lejos de ellas y de su abundancia saludable parecen las posibilidades de los tormentos que la naturaleza, en algún momento, nos reserva para la mayoría. En cuanto mujeres, su vida las llevará probablemente, no, con seguridad, a una variedad de incomodidades físicas y quizás al dolor en sus formas más graves. Es evidente que muchos hombres pasan por esta vida con dolores

---

<sup>24</sup> CARREÑO, Manuel (1854) *Manual de urbanidad y de buenas maneras*. Nueva York. Appleton & Company. pp. 265.

<sup>25</sup> Ibid. pp. 266

<sup>26</sup> (2002) *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona. Anagrama. (1984) *Sociología y Cultura*. México. Grijalbo. (1998) *La Distinción*. Taurus. Madrid. 1998.

mínimos. Para las mujeres el dolor es incidental, y una probabilidad mucho más cierta”<sup>27</sup>.

El Dr. Mitchel se refiere a su experiencia como especialista de lo que se conocía como *histeria*, es decir, un conjunto de desórdenes heterogéneos que padecían las mujeres, una categoría en la que cabían casi todas las dolencias femeninas que no tenían explicación: en la consulta, el médico que quería examinar si una mujer padecía de histeria, le tomaba un brazo, le solicitaba que mirase hacia otro lugar y luego lo pellizcaba, si la mujer reaccionaba al dolor, se descartaba esta enfermedad, pues la histeria implicaba en ocasiones cierta insensibilidad. En otras se trataba de fuertes dolores inexplicables, incluso, desórdenes mentales, todo ello asociado, en la perspectiva médica, a la lascivia femenina, a su supuesto deseo sexual exacerbado ¿Cuál era el tratamiento? Mitchel ordenaba quietud:

“La cura de descanso era un progreso enorme sobre la cauterización del clítoris, pero las actitudes patriarcales subyacentes sólo adoptaban una forma menos brutal. Las pacientes de Mitchel eran confinadas a una cama, se las aislaba por completo de sus amigos y familia, se las alimentaba con una dieta de alto contenido calórico todo el día, se les prohibía cualquier forma de actividad, incluso la lectura o la costura, y se las sometía regularmente a conferencias edificantes sobre los deberes hogareños y las obligaciones morales de las mujeres”<sup>28</sup>

De acuerdo con Morris, la histeria puede entenderse como un padecimiento que emerge en respuesta al sin sentido de la condición femenina: el destino de las mujeres, como madres y esposas, suponía que ellas se definían a sí mismas en función de su relación con su esposo y con los hijos. Cuando una mujer era objeto de deseo, lo era como novia, pero una vez ella se convertía en esposa, el deseo del cual era objeto, se transformaba: ya no era deseada, había sido poseída. Ya convertida –poseída- en esposa, el camino a seguir era ser madre. Pero los hijos crecen, se van ¿Cuál es el lugar de la mujer que ya no es deseada, pues se ha convertido en esposa, ni es útil, pues ya no cuida de los niños? Para Morris, la histeria es una “salida” a este sin sentido del papel de la mujer, pues ella, en este contexto, ha sido convertida en objeto de deseo y de servicio, pero no es sujeto de sus propios deseos, en últimas no construye su propio devenir, sino que se acomoda al que le ha sido asignado.

Como se lee en esta rápida descripción de la edad de oro de la histeria (1879-1910), el tipo de satisfacciones de las que puede disfrutar una persona, depende del lugar social que cada quien debe enfrentar: a inicios del siglo XX, si eras mujer, las diversiones infantiles se transformarían en dolor e insatisfacción, si eras hombre, conocerías un destino más placentero.

---

<sup>27</sup> Mitchel citado por MORRIS, David (1993) *La Cultura del dolor*. Santiago de Chile. Editorial Andrés Bello. Pp. 121.

<sup>28</sup> *Ibid.* pp. 130.

Todos estos elementos, moral, jerarquías sociales y la relación placer-dolor, articulan el goce con la construcción identitaria<sup>29</sup>. Si bien los placeres no se distribuyen en forma equitativa, pues cada uno tiene acceso a ciertos placeres y no a otros, según su clase, su género y su edad, esta situación objetiva es incorporada por cada sujeto a través de diversos procesos de producción de sentido. Las identidades, en tanto construcciones de sentido que realizan los propios sujetos, se desarrollan en permanente tensión con las estructuras objetivas que se experimentan en la relación con los otros. Allí, la definición de lo placentero, de su relación con el bien y el mal (dimensión moral), de la distribución social (dimensión de las jerarquías sociales) y de su relación con el dolor, tienen un papel preponderante.

Ahora bien, a finales del siglo XX, el papel de la mujer ha variado, aún cuando se observan todavía comportamientos y actitudes patriarcales. De otro lado, la sociedad se ha mediatizado, es decir, la construcción de sentido se desarrolla a través del empleo de los medios y no sólo de su simple consumo<sup>30</sup>. Al mismo tiempo, se han reivindicado nuevas formas de ciudadanía. La imagen juega un papel más decisivo: la industria del fitness, el diseño de sonrisa, el asesor de imagen, la expansión de las industrias del entretenimiento<sup>31</sup>, son entre otros, fenómenos que dan cuenta del nuevo papel del placer y de la lúdica. Se trata de generar procesos de control incorporados, *corporalizados*, producidos desde dentro de cada cuerpo. El disciplinamiento de los sujetos, evidenciado a inicios del siglo XX, se producía desde fuera del sujeto a través de dispositivos que procuraban incorporar al individuo dentro de un orden, en este modelo existe un afuera desde donde los sujetos podían contestar. Como se ha mencionado, el biopoder más que controlar, produce los cuerpos, generando una sensibilidad, unas necesidades a través de múltiples medios: en las empresas, por ejemplo, la búsqueda de la calidad pretende más el autocontrol y la autorregulación que el control externo<sup>32</sup>. Con todo, los procesos identitarios emplean los bienes culturales que circulan en el mercado, llegando incluso a trascenderlos:

Entrevistador: Estamos en el barrio San Francisco, y aquí tenemos a una de las niñas más REGGEATONERAS de Bogotá, ella es...?:

Joven trabajadora: Kisy Bar.

Entrevistador: ¿Escuchas mucho REGGEATON?

Joven trabajadora: Claro, sí soy de las más REGGEATONERAS.

---

<sup>29</sup> Vale la pena decir que por construcción identitaria no se entiende la construcción de una representación que dé identidad a un pueblo que será objeto de control para un Estado. No se trata de la identidad que han criticado Hart y Negri y que se describió en la esfera del trabajo, se trata de una construcción de sentido en la que los sujetos asumen, resisten y/o transforman las estructuras sociales.

<sup>30</sup> CASTELLS, Manuel (2006) *La era de la información*. México. Siglo XXI

<sup>31</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor (1999) "El consumo cultural: una propuesta teórica". En: *El Consumo Cultural en América Latina*. Bogotá. Convenio Andrés Bello. Del mismo autor: (1995) *Consumidores y Ciudadanos, Conflictos Multiculturales de la Globalización*. México. Grijalbo. URIBE SARMIENTO, John Jairo. (2007) "Corporalidad juvenil: retos para la educación en salud". Op. Cit.

<sup>32</sup> URIBE, Beatriz (2006) *La objetivación del cuerpo, un dispositivo de poder en las organizaciones*. Medellín. EAFIT.

Entrevistador: ¿Qué es lo bueno, qué le ves al REGGEATON, para escucharlo?

Joven trabajadora: El ritmo y es una muy buena moda, y creo que se va a quedar como cultura, es muy bacano.

Entrevistador: O sea, ¿tú la ves como cultura?

Joven trabajadora: Yo lo veo como cultura, porque me he tomado el tiempo para averiguar sobre lo que es, cómo fluyó. Los que lo ven como moda, es solamente que lo bailan y lo disfrutan, pero no se preocupan por saber, de donde salió.

Entrevistador: O sea, es gente que sólo lo coge como de parche, solo por bailar, por divertirse.

Joven trabajadora: Exacto.

Entrevistador: ¿Y en qué se basa tu nueva cultura?

Joven trabajadora: Pues, obviamente se basa en el REGGEATON, en la música, en los amigos. Siempre que hay una persona que escucha REGGEATON, tiene muchos amigos, porque igual además de que es una muy buena moda, trae consigo muchas amistades.

Existe, pues, una tensión entre moda y cultura, de un lado el REGGEATON como mera diversión, del otro como una historia común y un espacio de encuentro.

Entrevistador: Cuéntame, ¿tú sabes de donde nació el REGGEATON?

Joven trabajadora: El REGGEATON nació obviamente de Puerto Rico, con Daddy Yankee, que se salió de la *underground* y empezó a hacer REGGEATON, porque además de que es un muy buen ritmo y que pegó mucho, pues es un buen negocio para los artistas.

Entrevistador: O sea ¿tú ves el REGGEATON como un negocio, más que como una forma de expresarse?

Joven trabajadora: Como las dos cosas, es básico, la verdad es que ahorita los artistas están haciendo mucho REGGEATON, porque es lo que está pegando. Es una moda que está pegando mucho.

Entrevistador: ¿Y está dando mucho dinero?

Joven trabajadora: Claro, está dando para los artistas eso es, eso produce un gran capital<sup>33</sup>.

La entrevista citada, coloca sobre el tapete el papel del consumo como proceso fuertemente interrelacionado con la construcción de sentido: el REGGEATON puede trascender como una cultura juvenil en la medida en la que construya una historia colectiva y un proyecto común, pero esta posibilidad sólo emerge en la medida en la que el REGGEATON continúe siendo espacio de encuentro y de disfrute. La circulación de la música se ha constituido en la oportunidad para que muchos jóvenes definan proyectos colectivos, es pues, en el consumo y en la producción de esas expresiones, donde se producen identidades, manifestaciones

---

<sup>33</sup> URIBE, John Jairo y GARCÉS, Leonor Andrea (2006) "Apropiación de los Espacios. Jóvenes – Niños trabajadores. Informe Final". Bogotá. CORPROGRESO & Departamento Administrativo de Bienestar Social.

y dinámicas colectivas<sup>34</sup>. Sin embargo, estas experiencias pueden ser efímeras: más que proyectos a largo plazo propias de los movimientos de contracultura de los 60s y 70s, las colectividades juveniles se encuentran en rituales fugaces. No quiere decir esto, que se trate de procesos de menor valía<sup>35</sup>. Sólo señala una condición clave para entender el lugar del placer a finales del siglo XX: la aceleración de la historia y el achicamiento del planeta, para usar los términos de Augé<sup>36</sup>. China está al alcance de tu Mouse: *google earth* te permite ver en tiempo real lo que sucede en cualquier otro lugar del planeta. Al mismo tiempo, con dificultad se recuerdan los sucesos trascendentales que fueron noticia la semana pasada, cada día un nuevo suceso cambia la faz del planeta: una nueva moda, una nueva catástrofe, un nuevo encuentro de poderosos, una pedrea. El ritmo de los acontecimientos “trascendentales” es tal, que son hoy frívolos sucesos en los que la muerte y la vida son presentadas como espectáculo.

Pensar el papel del consumo cultural y de los placeres que allí se ponen en juego, implica superar el fatalismo que reduce la relación de las personas con los medios a mera alienación consumista<sup>37</sup>. Como se ha dicho, los sujetos pueden construir mensajes propios, proyectos colectivos en esa relación con los medios. La cuestión es saber dónde surgen, cómo se desarrollan, cuáles pueden ser las oportunidades que allí se producen, pero también cuáles son los peligros que se generan. Si el REGGEATON puede convertirse en provocador de una cultura juvenil, vale la pena recordar que las luchas entre grupos juveniles de diversa índole producen muertes.

Entrevistador: ¿Ustedes saben algo de las barras bravas, aquí en Bogotá están sectorizadas?

Jóvenes: Nacional en el Tercer Milenio, Millonarios en el Parque Nacional. Allá va subiendo uno y le preguntan de qué equipo es hincha, y si uno dice lo opuesto al equipo que representan, lo linchan a uno, severas pelás. Se matan entre ellos mismos.

Entrevistador: ¿Y por qué se matan entre ellos mismos?

Jóvenes: ¿Usted no vio el año pasado en el noticiero que apuñalearon a un muchacho, y que en La Victoria<sup>38</sup> lo velaron? La misma barra lo mató

Entrevistador: Yo tengo dudas de las barras, ¿cómo se manejan, en qué barrios funcionan, por qué rayan las paredes<sup>39</sup>?

Jóvenes: Rayan para que se sepa quién es el que manda, el mejor. Hay veces cada barrio tiene su hinchada, hay barrios de los comandos<sup>40</sup>.

Entrevistador: ¿Y ustedes por qué no están en ninguna barra?

---

<sup>34</sup> REGUILLO, Rosana (2000) *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto*. Bogotá. Norma.

<sup>35</sup> PINILLA, Alexis (2007) “La experiencia juvenil enana sociedad mediática”. En: Revista pedagogía y saberes. No. 27.

<sup>36</sup> AUGÉ, Marc (2005) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona. Gedisa editorial

<sup>37</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor (1999) “El consumo cultural: una propuesta teórica”. Op. Cit.

<sup>38</sup> Barrio de la Localidad de San Cristóbal

<sup>39</sup> Rayar las paredes, hacer graffitis, pintas.

<sup>40</sup> Comandos Azules, hinchas de Millonarios.

Jóvenes: Yo si quiero armar una barra de Millonarios. Yo quiero pertenecer por los tatuajes. Yo he visto amigos metidos en eso, pero para ingresar tienen que primero pelear, es decir picar. Mi primo está en una barra brava llamada los Comandos. Entonces le dije que me integrara y me dijo que tenía que pelear contra otra barra, y que eso era traques y cuchillo, de todo, cadenas y se mete mucho en problemas. Y si a uno lo tocan ya se le viene todo el barrio.

Entrevistador: ¿Lo difícil es entrar a la barra?

Jóvenes: Claro, porque le ponen pruebas, tiene que ir a robarse la bandera de América, por decir, hay que ir al otro barrio a la otra hinchada, y si es cambuche<sup>41</sup>, paila, queda frito.

Entrevistador: Salirse también es peor, ¿por qué?

Jóvenes: Si ya le tienen confianza en el grupo, ya después lo comienzan a llamarlo a uno, lo amenazan, que si usted se sale después ya paila, es algo así como una pandilla<sup>42</sup>.

Como se ha señalado, lo placentero y el ocio se encuentran fuertemente tensionados por las posiciones sociales, las ideologías, el consumo cultural, las diferencias de género y generación. De forma análoga, los horarios y el tipo de actividades desarrolladas en el tiempo de no trabajo que se han presentado, evidencian diferencias por género, clase y edad. Por ejemplo, que las mujeres refieran el desarrollo tareas escolares mientras que los hombres hablan del fútbol como actividades principales en el tiempo de no trabajo, colocan sobre el tapete el tipo de ocio, así como el tipo de identidades en juego: ¿quedaron atrás los días en los que el Dr. Mitchel pronosticaba una vida de dolores para las mujeres, o pervive de algún modo en las concepciones del tiempo libre en el que las mujeres se dedican a realizar “tareas” y tienen menores posibilidades para dedicarse a ellas mismas?, ¿además de los procesos de alineación que se derivan de las nuevas formas de trabajo y de producción, se desarrollan otras formas de expropiación basadas en el género?

Como se ha mencionado, no sólo existen procesos de alineación basados en la reproducción del capital sino que se superponen otros tipos de diferenciaciones y tensiones relacionadas con el género y la edad: los jóvenes mencionan cómo son señalados por los adultos, las mujeres plantean menor disposición de tiempo para ellas. Es necesario agregar que a esta situación se suma otra forma de mercantilización del tiempo: no sólo es que el tiempo sea oro, sino que para hacer lo que se desea se necesita de dinero-tiempo.

Entrevistadora: ¿qué estrategias utilizaran para hacer todo lo que se proponen hacer en ese tiempo libre?

---

<sup>41</sup> Cambuche hace referencia a una vivienda improvisada, un campamento. En este caso se refiere a un campamento de hinchas.

<sup>42</sup> URIBE, John Jairo y GARCÉS, Leonor Andrea (2006) “Apropiación de los Espacios. Jóvenes – Niños trabajadores. Informe Final”. Op. Cit.

MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: es que lo que pasa es que uno necesita es como tiempo (con las manos hace un gesto que alude al dinero)

En el lenguaje gestual de la entrevistada, no tener tiempo es no tener dinero. Tener dinero-tiempo es acceder a la posibilidad de hacer lo que quiere en su tiempo libre. En este simbolismo se condensa una fuerte relación entre el consumo y el tiempo libre. Como Rojek ha planteado, se requiere de una intensa discusión sobre el sentido del ocio y la reproducción del capital<sup>43</sup>, de un lado el consumo cultural (que implica las industrias culturales y del entretenimiento) se convierte en espacio de construcción identitaria a falta de otros referentes, del otro, el ocio se va asociando a la capacidad de compra y por esta vía, a otras formas de reproducción del capital, esto es, a la producción inmaterial. Estas consideraciones se relacionan con la fragilidad del sujeto en la construcción de sí mismo como se verá más adelante.

Ahora bien, los usos y concepciones del tiempo, así considerados implicarían el desarrollo de estrategias con saldo pedagógico que apostarían por formas de construcción identitaria capaces de cuestionar las diversas formas de alineación. Antes de abordar la discusión sobre tales estrategias, vale la pena detenerse en los usos de la Internet, así como en algunas referencias relacionadas con los conceptos de tiempo biográfico que se recogieron en la investigación. El uso de Internet permite algunas consideraciones sobre la construcción de lo común y por ende, plantean la cuestión de la biopolítica y del biopoder.

---

<sup>43</sup> ROJEK, Chris (2005) *Leisure theory. Principles and practice*. Op. Cit.



## 2. Internet, concepciones del tiempo y precariedad del sujeto

En esta segunda parte se analizarán las respuestas y planteamientos que permiten abordar las tensiones subjetivas alrededor de las dinámicas de biopoder. Se ha planteado que existe un común denominador en relación con el tiempo que articula la percepción de que este es una propiedad, que se puede comercializar y que se disfrutará según pueda destinarse al consumo o se tenga dinero. El acceso a Internet y las concepciones del tiempo, como se verá, permiten dar cuenta de los aspectos claves de lo que se ha denominado precariedad del sujeto, correlato de la expansión capitalista.

### 2.1. Internet y uso del tiempo

El acceso a Internet puede ser indicativo de la construcción del tiempo. Ésta puede considerarse como un tipo de conexión con mundos paralelos, de interacción con dinámicas que ocurren en otra parte. Al igual que con los usos del tiempo libre y de los horarios, este acceso no es igual para hombres y mujeres, ni según clase social:

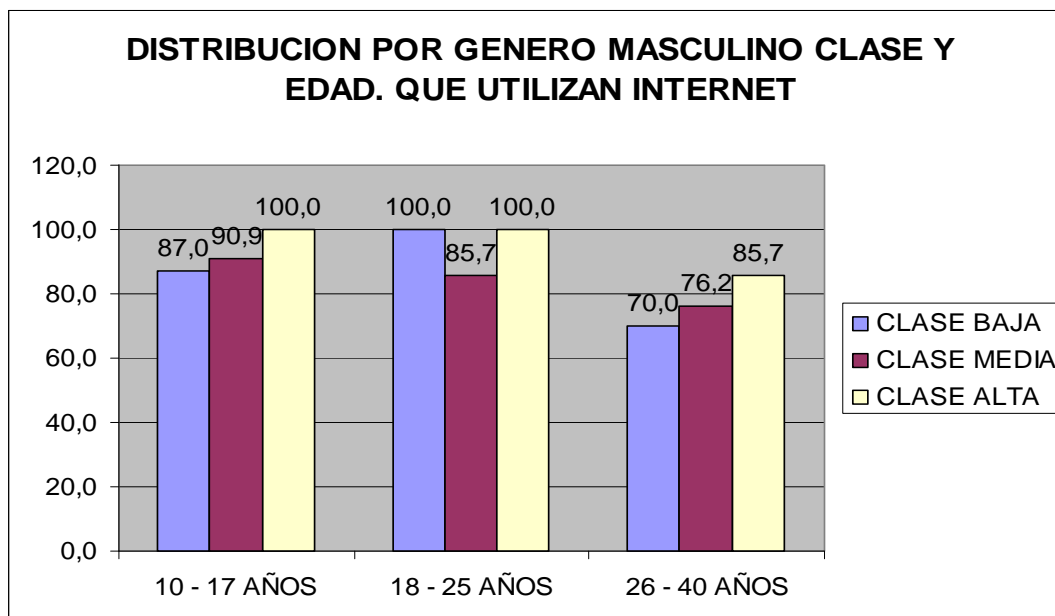


Gráfico No. 3

De acuerdo con el gráfico No. 3, los hombres de clase alta acceden a Internet en mayor proporción que las demás clases en todos los grupos de edad. Sólo en el grupo de edad de 18-25 años, los hombres de clase baja acceden a Internet en mayor proporción al observado para la clase media.

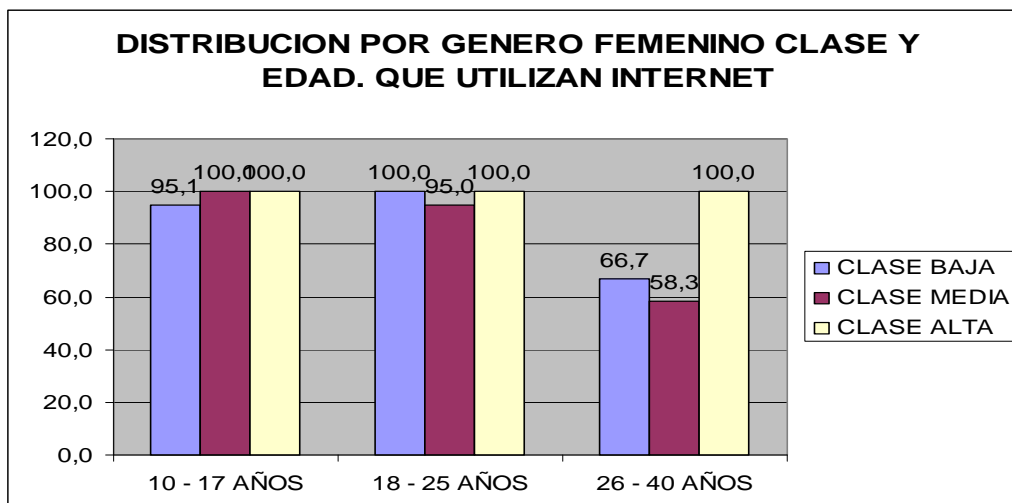


Gráfico No. 4

Según la información obtenida por la encuesta aplicada durante el proceso de investigación, las mujeres acceden a Internet en mayor proporción que los hombres, con excepción de las mujeres de 26 – 40 años de clases baja y media.

Ahora bien. ¿Cómo usan la Internet los hombres y las mujeres?

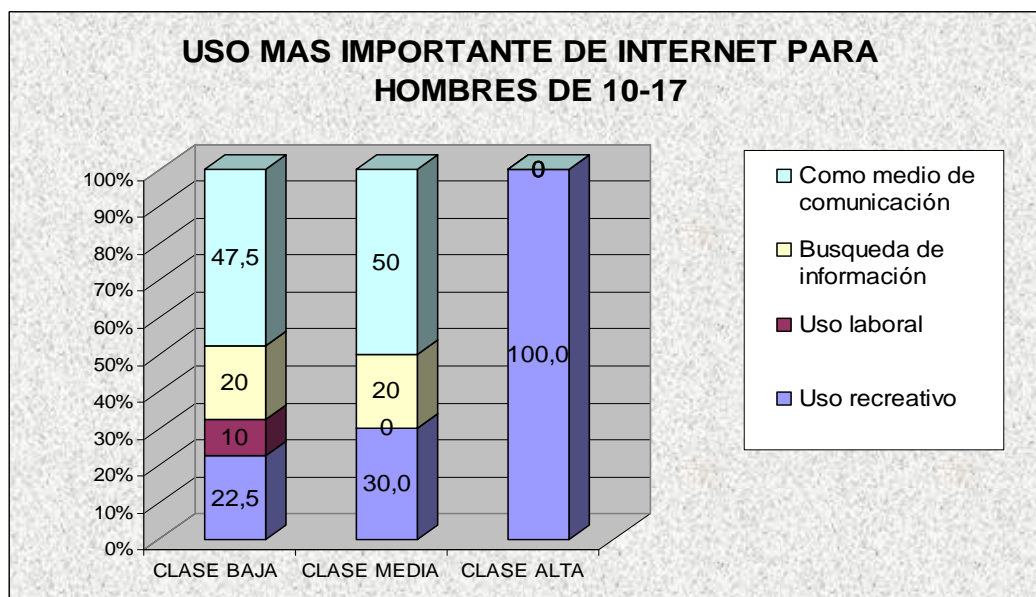


Gráfico No. 5

Para los hombres de 10 a 17 años encuestados, el uso recreativo es importante, con 22.5% (clase baja), 30% y 100% (clases media y alta) Sin embargo, para las clases baja y media, la Internet es una oportunidad de comunicación, específicamente el CHAT.

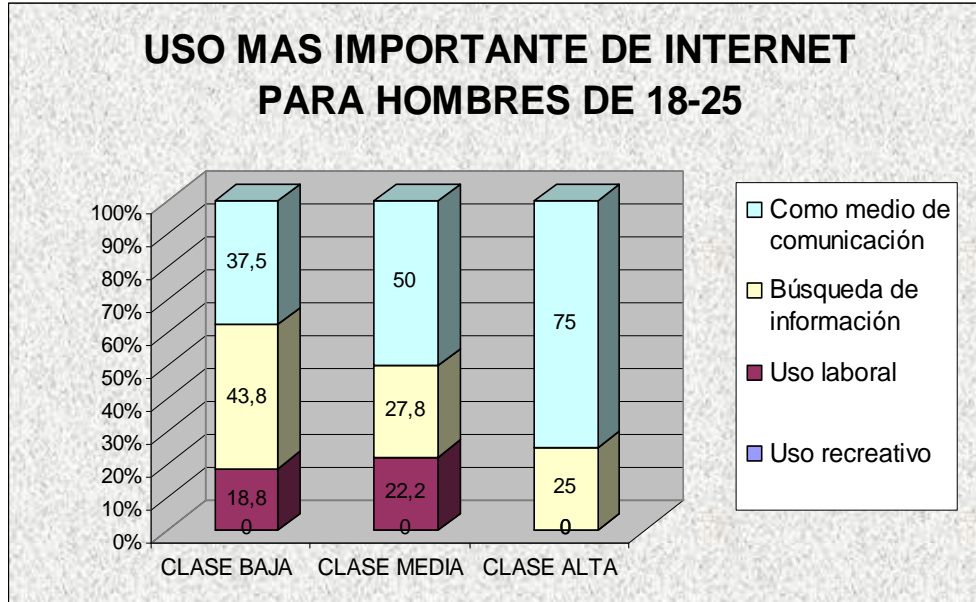


Gráfico No. 6

El uso recreativo desaparece para los hombres entre 18 y 25 años. Aumenta la importancia de la búsqueda de la información, por ejemplo, en el grupo de 10 a 17 años, el 20% de los encuestados respondió que el uso principal de la Internet es la búsqueda de información. Para el grupo de 18 a 25 años, este tipo de uso pasó al 43.8%. De otro lado, para este rango de edad, la importancia de Internet como medio de comunicación (CHAT) aumenta desde la clase baja con 37.5%, hasta el 75% en la clase alta.

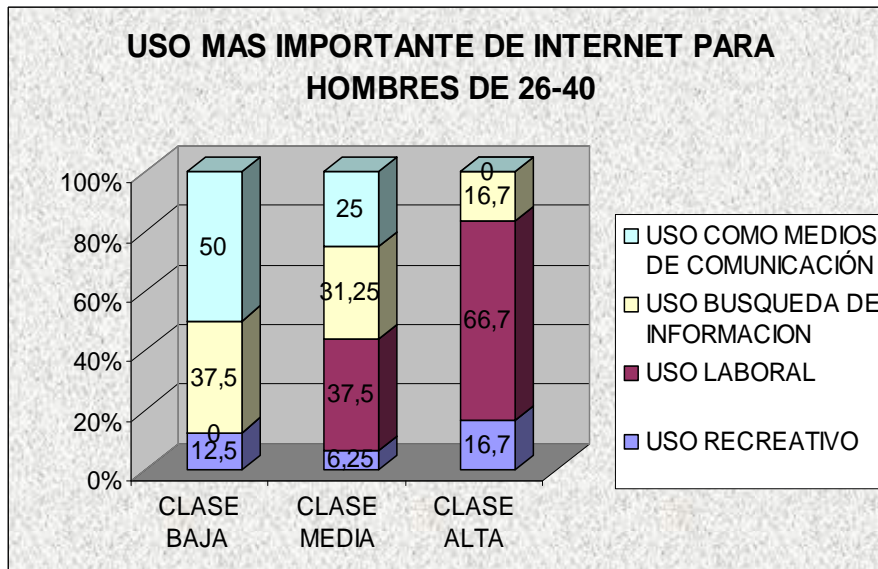


Gráfico No. 7

En los hombres de 26 a 20 años, reaparece el uso recreativo en todas las clases sociales, frente a lo que se observó para los hombres entre 18 y 25 años. En el

grupo de los hombres de 26 a 40 años, el uso laboral aumenta para la Internet, posiblemente en concordancia con mayores porcentajes observados para este grupo de edad, de aquellos que no tienen horario fijo para su profesión u oficio. Se destaca que los hombres de clase baja no usen Internet en su entorno laboral y que el 50% de los hombres de este grupo de edad lo empleen principalmente como medio de comunicación (CHAT), con un 50% que le dan a este uso la mayor importancia. Lo cual puede colocar sobre el tapete, la cuestión del tipo de vinculación laboral de este grupo de edad, en la que posiblemente no se demande de Internet como herramienta de trabajo.

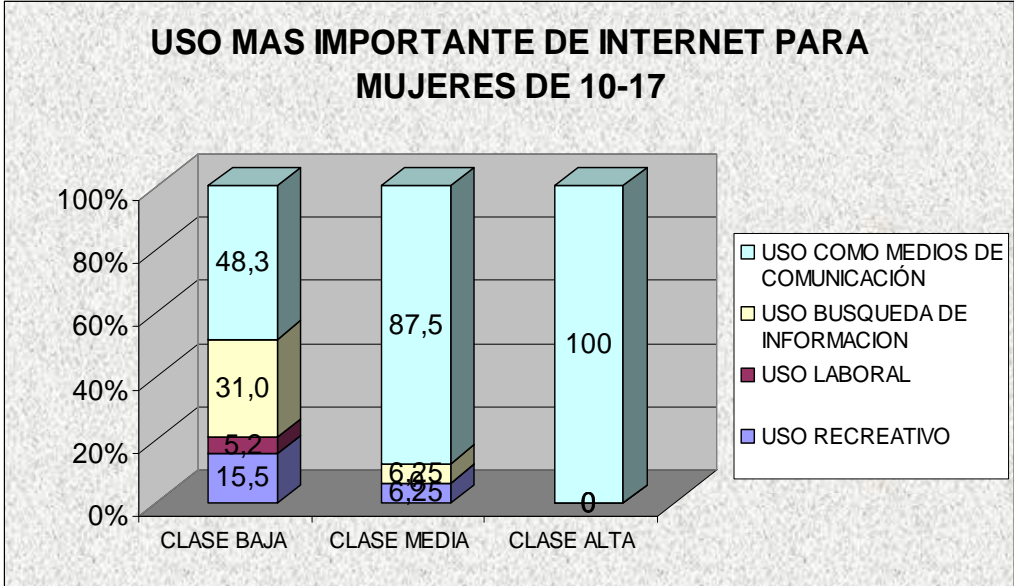


Gráfico No. 8

En comparación con los hombres de 10 a 17 años, las mujeres de este mismo grupo de edad le dan a la Internet en una menor importancia al “uso recreativo”, así por ejemplo, sólo el 15.5% de las mujeres de clase baja califican este tipo de uso como el más importante, frente al 22.5% de los hombres de esta edad y estrato. La Internet como medio de comunicación, es mucho más importante para las mujeres de esta edad, que para los hombres, por ejemplo, sólo el 50% de los hombres de clase media califican el uso de la Internet como medio de comunicación, como el más importante, frente al 87.5% de las mujeres que lo califican de esta manera.

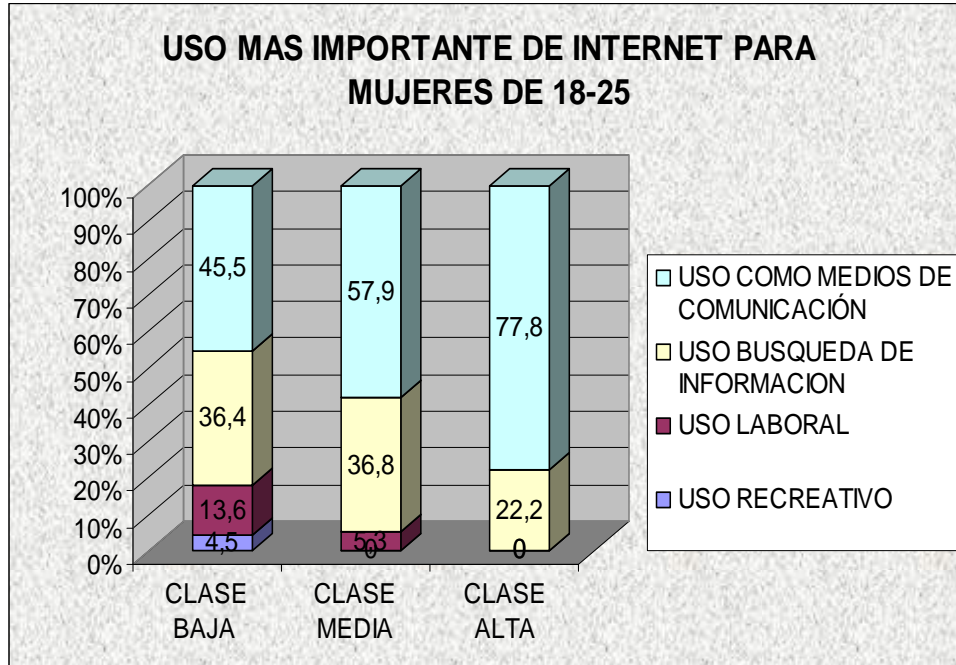


Gráfico No. 9

Para las mujeres entre 18 y 25 años, prima el uso de la Internet como medio de comunicación como el uso más importante. Aún cuando aparece el uso laboral para la clase baja y la clase media, con 13.6% y 5.3% respectivamente, estas cifras son menores a las observadas para los hombres de esta edad (con 18.8% para clase baja y 22.2% para clase media).

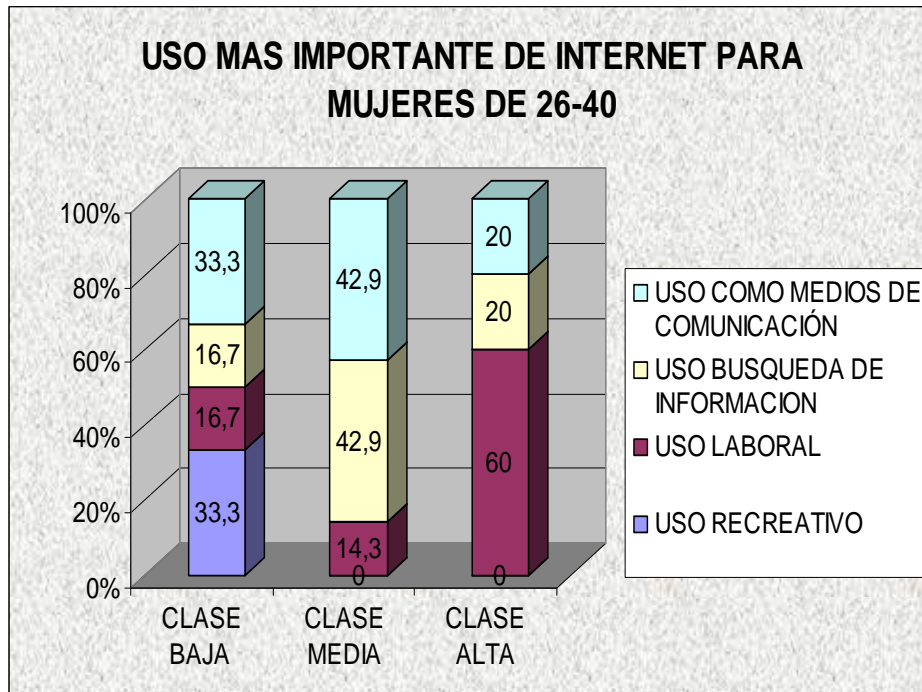


Gráfico No. 10

Para las mujeres de 26 a 40 años, se observa una tendencia similar a la encontrada para los hombres de esta edad: el uso laboral, como principal uso de la Internet crece en importancia frente a los otros grupos de edad, aún cuando en las mujeres no se observen los mismos niveles que en los hombres.

En general, los hombres dan mayor importancia a los usos recreativos que las mujeres, mientras que éstas le dan mayor importancia a la Internet como medio de comunicación. En ambos casos, el uso laboral es más importante para el grupo de 26 a 40 años, especialmente en la clase alta.

Como se ha mencionado, el acceso a Internet se constituye en un posible indicador de la “conectividad” de los sujetos con su propio tiempo. Esta conectividad alude a los procesos de construcción identitaria en juego a través de los usos y concepciones del tiempo.

Estudiante universitario: Es muy casual la televisión que veo, de hecho prefiero estar escuchando música o en Internet bajando música, todo sobre el medio. Pues televisión no sé, veo casualmente Sábados Felices, como por distraerme, soy una persona muy alegre, la alegría es como una piedra angular de mi vida, es la piedra angular que me ha formado. Creo que la alegría y la risa son como la base de todo, sin ello no hay nada porque uno se deja deprimir por las cosas, prefiero reír y no decaer. Me gustan esos programas de reír, que a veces son tontadas pero que son muy analíticas por eso me gusta ver los Simpson y Zoopark. No veo más. Me gustan mucho las noticias, vivo enterado de todo, soy bastante curioso, vivo enterado de todo, busco noticias en Internet, de hecho tengo afiliaciones a mil revistas en Internet, me llegan los correos pues me gustan las curiosidades, por decir: hace poco la noticia del supuesto hombre embarazado me causó conmoción entonces fue muy divertido eso. Me parece divertido y por eso me gusta andar como analizando las noticias, de lo que uno vive y al final de todo es como la noción que uno tiene del tiempo de la vida, entonces es mejor estar como concentrado en esas cositas. Lo hago por gusto.

Lo anterior evidencia la importancia de reconocer en los procesos de uso de la Internet, estrategias de lectura, de simbolización que contribuyen a la construcción identitaria.

Ahora bien, como se ha planteado en torno a lo común y la producción inmaterial, la comunicación se constituye en un aspecto clave de la biopolítica, esto es, de las formas de resistencia a la explotación en la que los sujetos comparten y producen formas de socialidad que no se restringen a la explotación. De acuerdo con este enfoque, Internet no sólo es una red de comunicación e información sino que puede entenderse como espacio desde donde promover alternativas al capitalismo contemporáneo. Como se ha mostrado a partir de las cifras, el acceso y el uso de Internet difiere siguiendo las líneas del género, la edad y la clase social. No se cuenta con información que permita precisar el sentido de la comunicación ni del

entretenimiento que le atribuyen los sujetos encuestados. De ahí que no pueda asegurarse que quienes dan prioridad a Internet como herramienta de trabajo, se encuentren en condiciones de mayor alienación. Sin embargo, como hipótesis no resuelta del presente trabajo, queda la cuestión de que Internet es un espacio de construcción alternativa de identidades, lo que no significa que se pueda descartar usos de la red alienantes y/o peligrosos.

Hasta ahora se ha discutido sobre la alienación que se evidencia en la asociación dinero-tiempo, así como en la representación del tiempo libre como desahogo (si bien para algunos el tiempo de trabajo no es, necesariamente, un tiempo de imposición), alienación que se sobrepone a conflictos intergeneracionales y de género. A estas consideraciones se agrega el análisis de las concepciones del tiempo que los encuestados plantearon. Posteriormente se analizará lo que se ha denominado como la precariedad del sujeto y del tiempo, como lugar de abordaje de las estrategias con saldo pedagógico.

## 2.2. Concepciones del tiempo

Ya se ha mencionado cómo las diferencias de género, de generación y de clase social, se traducen en formas de distribución de las angustias y goces del presente. La edad, el sexo, la posición social y la educación pueden ser factores determinantes en la asunción del tiempo cotidiano (y en las rutinas que él implica); no obstante esa manera de asumir y vivir y/o sufrir el presente no es una decisión del todo autónoma: las elecciones del sujeto si bien no están predeterminadas, si se circunscriben a la relación entre elecciones, posiciones sociales y contextos en lo que Rojek denomina “equilibrio de poder”<sup>44</sup>. También se ha planteado -a través del análisis de encuestas y entrevistas (semi-estructuradas y de grupos focales)- 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<sup>45</sup>, 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. Por ello, éste acápite está destinado a las concepciones del tiempo, especialmente en lo concerniente al tiempo calendario (el de las rutinas anuales) y el biográfico: categorías para describir proyectos de vida (fases de la vida).

---

<sup>44</sup> ROJEK, Chris (2005). *Leisure theory. Principles and practice*. Op. Cit.

<sup>45</sup> AUGÉ, Marc (2005). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Op. Cit

La antropología del tiempo expresa que éste es una construcción cultural, por lo que cada sociedad –en cada época- y, más específicamente, cada sujeto (dependiendo de una larga serie de variables como edad, sexo, religión, clase social, lugar geográfico, formación académica, cultura, etc.) asume y experimenta el tiempo de una forma diferenciadamente propia. De igual manera, la disciplina antropológica acuña la expresión “ritual de paso” para comprender cómo los individuos asumen nuevos roles sociales cuando se celebran públicamente. Llamase liminaridad, en palabras de Turner<sup>46</sup>, al estado límite –de frontera- que comunica dos situaciones socioculturales: la del estudiante y la del profesional; la del adolescente y el ciudadano (mayor de edad); la del soltero y el casado, el “ritual de paso” sería esa celebración (graduación académica, cumpleaños número dieciocho, matrimonio) que permite dar el paso entre un estado y otro con la eficacia suficiente para movilizar procesos externos e internos que otorguen al individuo capacidades incluso insospechadas en el escenario previo al festejo. Allí el sujeto vivencia un espacio-tiempo tripartito: una fase preliminar o previa, una fase intermedia o liminal y otra fase posliminal o posterior. La liminalidad se trata de una manifestación temporal anti-estructura y anti-jerarquía de la sociedad. De allí su eficacia. Obviamente, como todo ritual, el “ritual de paso” está revestido de elementos mágico-religiosos connaturales a todas las culturas de la especie humana.

### 2.2.1. Navidad como meta y año nuevo como partida

Por tal razón, no es de extrañar que la navidad, el mes de diciembre, las vacaciones, los cumpleaños, aniversarios, muertes de seres queridos y nacimientos, sean las respuestas más repetidas ante la pregunta de “¿Cuál fue el momento más significativo del año?” y de “¿Cuál ha sido el momento más significativo de la vida?”. La Navidad o Natividad es la efemérides liminar (liminal) por excelencia de Occidente: con el nacimiento de Jesucristo se acaba e inicia una nueva Era, la señalada en el Nuevo Testamento bíblico que tanto ha influido en la cosmogonía y cultura occidental. Además *del alumbrado* o “noche de velitas”, el arbolito de navidad, el pesebre, las novenas, los villancicos y los juegos de aguinaldos, hay toda una gastronomía (natilla, buñuelos, uvas, pavo relleno, etc.), una música propia (que arranca en el mes previo con el ya emblemático eslogan de las emisoras<sup>47</sup> que reza: “En noviembre, la música de diciembre”)<sup>48</sup> y un

---

<sup>46</sup> TURNER, Víctor (1988). *El proceso del ritual*. Madrid: Taurus.

<sup>47</sup> Colombia es considerado como un país radial por excelencia, en donde se hace y consume radio en cantidad y calidad. “Radio Sutatenza” aun sigue siendo un paradigma mundial de las ondas hertzianas (radio hecha por campesinos para campesinos). Así mismo, es interesante observar como sucesos trascendentes de la política colombiana como *El Bogotazo*, la Toma del Palacio de Justicia por el M-19 y el reciente fenómeno de los secuestrados por la guerrilla (y todo lo que significa el programa “Voces del secuestro” de Erwin Hoyos) se articulan desde la radio; máxime cuando ella *ha sido protagonista de excepción* de esos hechos. La radio como elemento preponderante en el proyecto nacional ha sido tema ampliamente tratado por varios autores como Jesús Martín Barbero, Gabriel Restrepo y María Teresa Lalinde (ver citas a continuación) y como situación de desarrollo específico ver cita de libro de Alape. Un buen ejemplo de ese escenario son las transmisiones deportivas de la segunda mitad del siglo pasado; especialmente del fútbol y la Vuelta a Colombia.



ambiente que alcanza su punto álgido con la Nochebuena, por ello varios encuestados señalaron la fecha “24 de diciembre” que en el imaginario nacional es sinónimo de reencuentro con familiares, amigos y seres queridos y de fiesta (“rumba” en términos de las respuestas esgrimidas –como justificación de la escogencia- por los encuestados); así, “el 24” pareciera eclipsar la propia fecha del 25 de diciembre, más apta para el paseo familiar (el ‘desenguayabe’ en jerga colombiana) y para los estrenos cinematográficos de películas nacionales en la cartelera colombiana). Una particularidad de los resultados es que fueron los niños- adolescentes (10-17 años) y las mujeres en general (45% y 42%, respectivamente), sin distingo de estrato social, los que más votaron esta época como especial en el desarrollo de sus vidas. Como justificación (en respuesta a la pregunta ¿por qué?), los encuestados de entre 10 y 17 años mencionaron la palabra “regalos/ obsequios” y las mujeres coincidieron en responder “unión familiar/ reencuentro”.

Asociado a la Navidad y con una evidente correlación en sus justificaciones (expresadas en las contrapreguntas que indagaban porqué esos momentos eran significativos), aparece el mes de diciembre como momento significativo del año, que despertó en una franja representativa de los encuestados (14% lo dieron como la fecha más importante del pasado año y un 9% lo calificó como la temporada más significativa de sus vidas) un sentimiento apocalíptico: se asume que el año calendario agoniza y por tanto se procede a darle “cristiana sepultura”. Invariablemente los encuestados (especialmente hombres arriba de los 26 años) respondieron a las preguntas 24 y 26 (momento significativo del año y de la vida, respectivamente) “Diciembre” ó “Fin de año” lo cual resulta interesante si se cruza con la pregunta 28 que indaga sobre las épocas en que los encuestados dividen su existencia. Allí la etapa de la escuela, el colegio y la universidad alcanza una presencia del 19%. Lo significativo es que esos peldaños académicos se compadecen con el año calendario: tanto los años escolares como los semestres universitarios están acordes al comienzo, mitad y final de año y cada año supone un nuevo nivel; así un 31 de diciembre –con el agujero de la ropa interior amarilla, el consumo de las doce uvas, la repetición de canciones como “Faltan cinco pa’ las doce” y “Yo no olvido el año viejo”, la quema de los *años viejos*, los voladores y demás juegos pirotécnicos- supone el éxito ó el fracaso académico (patentizado en la expresión “ganar” o “perder” el año). Al respecto es bueno constatar, a manera de ilustración, como algunos encuestados, respondieron “Entrega de notas”, “Pasar el año”, “Recibir el cartón” y “Graduarme con honores” como momentos significativos del año en curso. A manera de conclusión se podría aventurar que la racionalidad implícita en los balances (qué gané y qué perdí) y la ciclotimia como metáfora del destino, alimentan el porcentaje de personas que piensan en diciembre como una fecha que marca su existir (ver gráfico No. 11).

---

<sup>48</sup> Sobre radio, cultura y sociedad, ver ALAPE, Arturo (1983) *El Bogotazo: memorias del olvido*. Bogotá: Planeta; MARTIN-BARBERO, Jesús (1999) *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Barcelona: Gedisa. RESTREPO, Gabriel (2008) *Programa de Comunicación y Sociedad (IECO, texto inédito)* y LALINDE, María Teresa (1996). *El desarrollo radial en Colombia* En: Historia Crítica. No. 28. Bogotá: Universidad de los Andes.

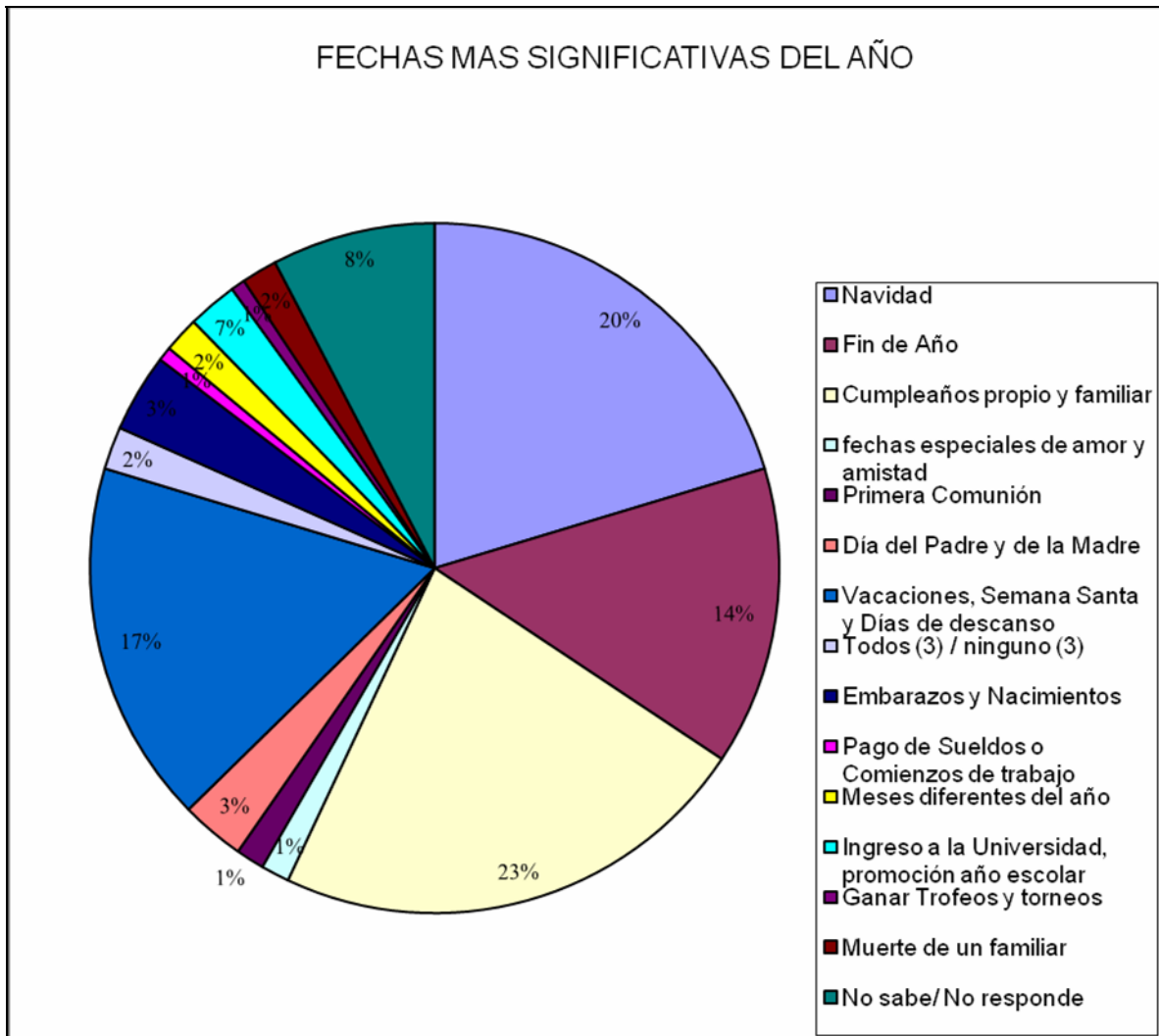


Gráfico No. 11

### 2.2.2. Años que se recuerdan, que se cumplen y que se niegan

Pero si el recordatorio del nacimiento de *El Mesías* fue notablemente votado por los encuestados (20% lo calificó como lo más significativo del año y casi un 10% lo consideró como lo más significativo de la vida), fue el propio nacimiento y el de los seres queridos (como abuelitos, padres, parejas, hijos, hermanos y sobrinos) el más señalado como significativo del año y el más importante de sus vidas (de hecho, para un 56% el “cumpleaños”, el día de su nacimiento –varios enunciaron la fecha exacta- es lo más importante de su vida). Otra vez la metáfora del ciclo aparece y ella coincide y se contrapone, al mismo tiempo, con “el rito de iniciación” (o de re-iniciación) que supone un aniversario más de vida y el “ritual de paso” en fechas decisivas como los “15 años” para las mujeres y los “18 años” para los hombres. Sobre el particular es bueno mostrar como para el 19% de las mujeres “su fiesta de quince” y para el 8% de los hombres “cumplir 18” son momentos

indelebiles en su memoria lo cual no es gratuito, son esas celebraciones las que permiten o dan entrada al “mundo de los adultos” que significa, entre otras, que con esas calendas ganan ciertas libertades como por ejemplo “tener novio” tal como respondi6 una entrevistada (al menos, ya pueden presentarlo en sociedad) o que “pueden mandarse solos” como contest6 un encuestado.

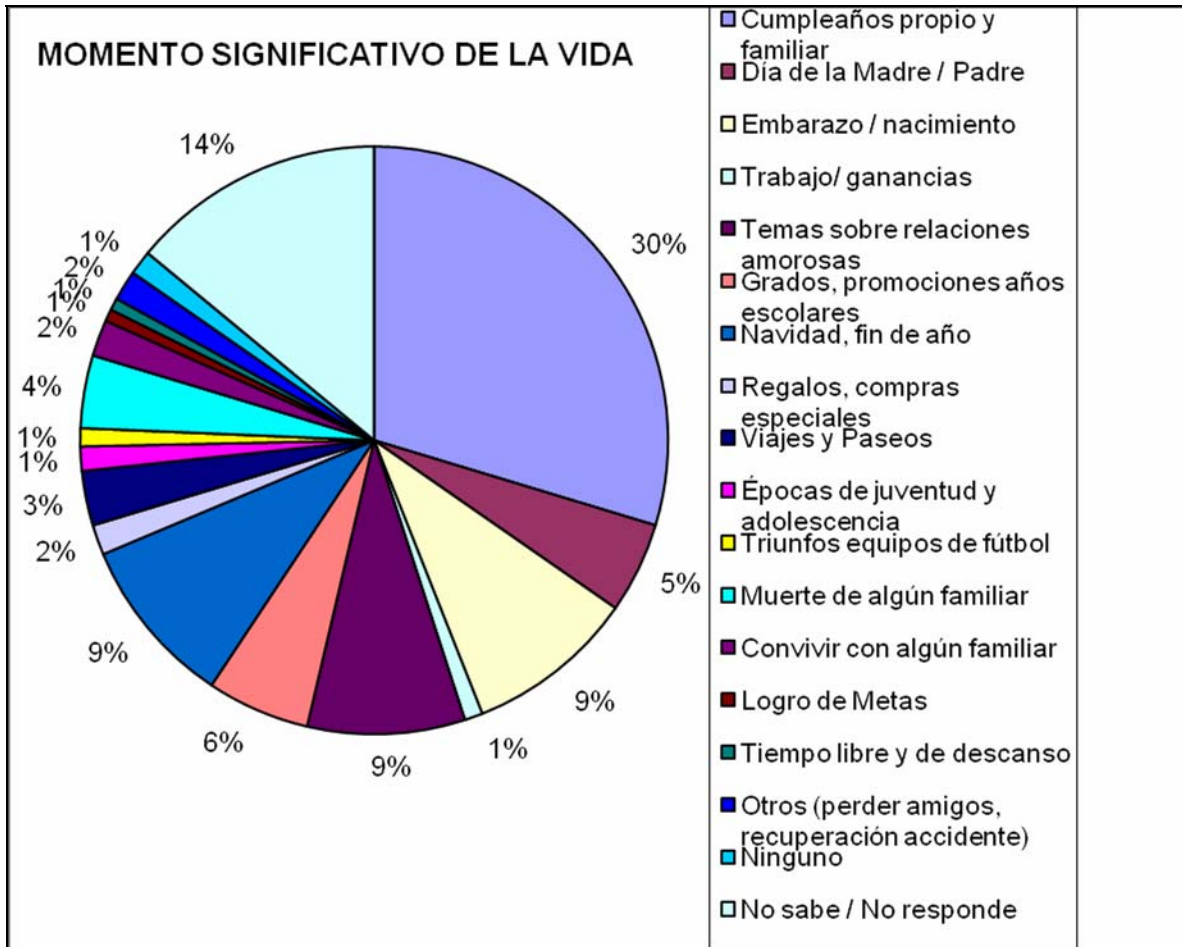


Gráfico No. 12

Llamativo es que todas las mujeres de ese 19% que escogieron “la fiesta de quince” son menores de 26 años (pero de todas las clases sociales); de ahí en adelante categorías como “Embarazo”, “Matrimonio”, “Conocer pareja” o “Muerte de ser querido” aparecen con mayor frecuencia, lo que lleva a concluir que cada etapa de la vida está marcada de momentos especiales y únicos que se van volviendo prioritarios para el recuerdo (memoria inmediata); el sentido de la vida está condicionado por el rol social y viceversa, por ello la fiesta de quince años, con todo lo importante que pudo ser, no está en capacidad de superar la impronta espiritual (y la evocación del recuerdo) del matrimonio, el divorcio, el viaje al exterior o el nacimiento de un hijo. Un rasgo significativo de la encuesta es que, en las mujeres, desaparece progresivamente con el aumento de los años, la respuesta “Cumplir años” y si aparece es vicaria: la aluden en relación a un ser querido (especialmente padres e hijos). De ello no se puede inferir que ya no es

un acto gratificante festejar una vuelta más de almanaque<sup>49</sup>: no se poseen datos que ayuden a ratificar o descartar esa opción; las épocas condicionan tanto que sería aventurado presumir que las adolescentes y jóvenes de hoy mañana verán con poco entusiasmo sus cumpleaños; así como es osado plantear que las mujeres adultas de hoy celebraron con igual alegría sus fiestas de quince años.

De igual manera que “la fiesta de 15”, “mi primer beso” fue una respuesta que surgió varias veces (11%) en el rango de mujeres que no superan los 26 años, situación que –sin querer validar estereotipos sexistas- contrasta con la respuesta “tener mi primera relación sexual” aludida por 8% de los jóvenes varones que atendieron la consulta.

MOMENTO SIGNIFICATIVO DE LA VIDA	No. Personas respondieron
Cumpleaños propio y familiar	89
Día de la Madre / Padre	15
Embarazo / nacimiento	28
Trabajo/ ganancias	3
Temas sobre relaciones amorosas	26
Grados, promociones años escolares	17
Navidad, fin de año	28
Regalos, compras especiales	5
Viajes y Paseos	9
Épocas de juventud y adolescencia	4
Triunfos equipos de fútbol	3
Muerte de algún familiar	12
Convivir con algún familiar	6
Logro de Metas	2
Tiempo libre y de descanso	2
Otros (perder amigos, recuperación accidente)	5
Ninguno	4
No sabe / No responde	42
TOTAL	300

Tabla No. 2

Contrariamente, aunque el porcentaje no es significativo con el tamaño de la muestra, el 8% de los hombres que señalaron la mayoría de edad como decisiva en sus vidas se encuentran dispersos en todas las clases sociales y en todos los rangos de edad de la encuesta. Para los varones interrogados, el cumplir años es un acto satisfactorio y gratificante en todas las edades, lo que parece hacer eco de la creencia, socialmente difundida, de que los años “hacen más interesantes a los

<sup>49</sup> *Toda broma encarna una realidad que se pretende ocultar* es la reflexión vertida por Freud (Ver *Tótem y tabú*. 1986. Buenos Aires: Amorrortu Editores) para desentrañar el sentido social del chiste. Pues bien, aquel gracejo de que “la mujer nunca cumple más de 25 años” y aquella creencia popular de que es un acto de mala educación “preguntarle la edad a una dama” (norma contemplada en el Manual de Urbanidad de Carreño, Op. Cit.) son insumos que contribuyen al debate teórico que busca comprender como existe una suerte de control social que condiciona la manera de asumir el paso de los años, la misma estética y desdibuja conceptos como el de la “sabiduría que da el paso de los años” (gerontocracia) y el de la longevidad.

hombres”<sup>50</sup> que es subsidiaria de la máxima de Carreño de “la edad, dignidad y gobierno”.

### **2.2.3. El camino de la vida y los textos de biología de Henao y Arrubla**

En el 2007 la canción “El camino de la vida” de Héctor Ochoa fue seleccionada, por los oyentes de las emisoras de RCN, como la canción colombiana del siglo XX. En su letra, la canción andina hace un recorrido por las etapas aparentemente emblemáticas del ser humano: la infancia, la adolescencia, la juventud, la adultez con familia constituida y la senectud.

De prisa como el viento van pasando  
los días y las noches de la infancia  
un ángel nos depara sus cuidados,  
mientras sus manos tejen las distancias.  
Después llegan los años juveniles,  
los juegos, los amigos, el colegio,  
el alma ya define sus perfiles  
y empieza el corazón de pronto a cultivar un sueño.  
Y brotan como un manantial  
las mieles del primer amor,  
el alma ya quiere volar, y vuela tras una ilusión,  
y aprendemos que el dolor y la alegría  
son la esencia permanente de la vida.  
Más luego cuando somos dos,  
luchando por un ideal,  
formamos un niño de amor,  
refugio que se llama hogar,  
y empezamos otra etapa del camino:  
un hombre, una mujer, unidos por la fe y la esperanza.  
Los frutos de la unión que Dios bendijo,  
alegran el hogar con su presencia,  
a quién se quiere más, si no a los hijos,  
son la prolongación de la existencia.  
Después cuántos esfuerzos y desvelos,  
para que no les falte nunca nada,  
para que cuando crezcan lleguen lejos  
y puedan alcanzar esa felicidad tan anhelada.  
Y luego cuando ellos se van,  
algunos sin decir adiós,  
el frío de la soledad,  
golpea nuestro corazón,

---

<sup>50</sup> *Entre más ganas, más canas* es otra de las frases que hacen carrera a la hora de aludir el tema de la edad en los hombres.

es por eso amor mío que te pido:  
por una y otra vez si llego a la vejez que estés conmigo.

El contenido de la tonada de cuerdas coincide *grosso modo* con el dictamen memorístico (y nemotécnico) de los textos escolares de biología del siglo pasado (especialmente hasta la década del 80) que comparten con la Historia de Henao y Arrubla<sup>51</sup> el elemento memorístico, al rezar que “Los seres vivos nacen, crecen, se *reproducen* y mueren”; es decir que forzosamente, como en el fatalismo del mundo griego, toda la especie humana está destinada a satisfacer esas etapas de la vida. Del universo de 300 encuestados, un 92% de los consultados establecieron el modelo “infancia- juventud- adultez” con variaciones como “niñez- adolescencia- conocer pareja/ matrimonio” ó “infancia- juventud ser padre/madre”. Claro que muchas de esas etapas están divididas por celebraciones religiosas como “el bautizo”, “la primera comunión”, “el matrimonio”; ceremonias y compromisos sociales como “el grado de bachillerato ó la universidad”, “la fiesta de quince” o “la prestación del servicio militar”; actos emancipatorios como “la primera excursión fuera de la ciudad ó al exterior”, “el primer campamento”, “el primer trabajo” (la primera quincena), “el salirme de la casa para vivir solo/a”; fechas personales como “mi primera asistencia al estadio”, “un accidente” o “mi primera relación sexual”, o eventos naturales como el “nacimiento de un hermano” o “la muerte de la madre” u otro ser querido (ver Gráfico No. 13)

---

<sup>51</sup> HENAO, Jesús María y ARRUBLA, Gerardo (1911). *Historia de Colombia para la enseñanza secundaria*. Bogotá: Academia Colombiana de Historia.

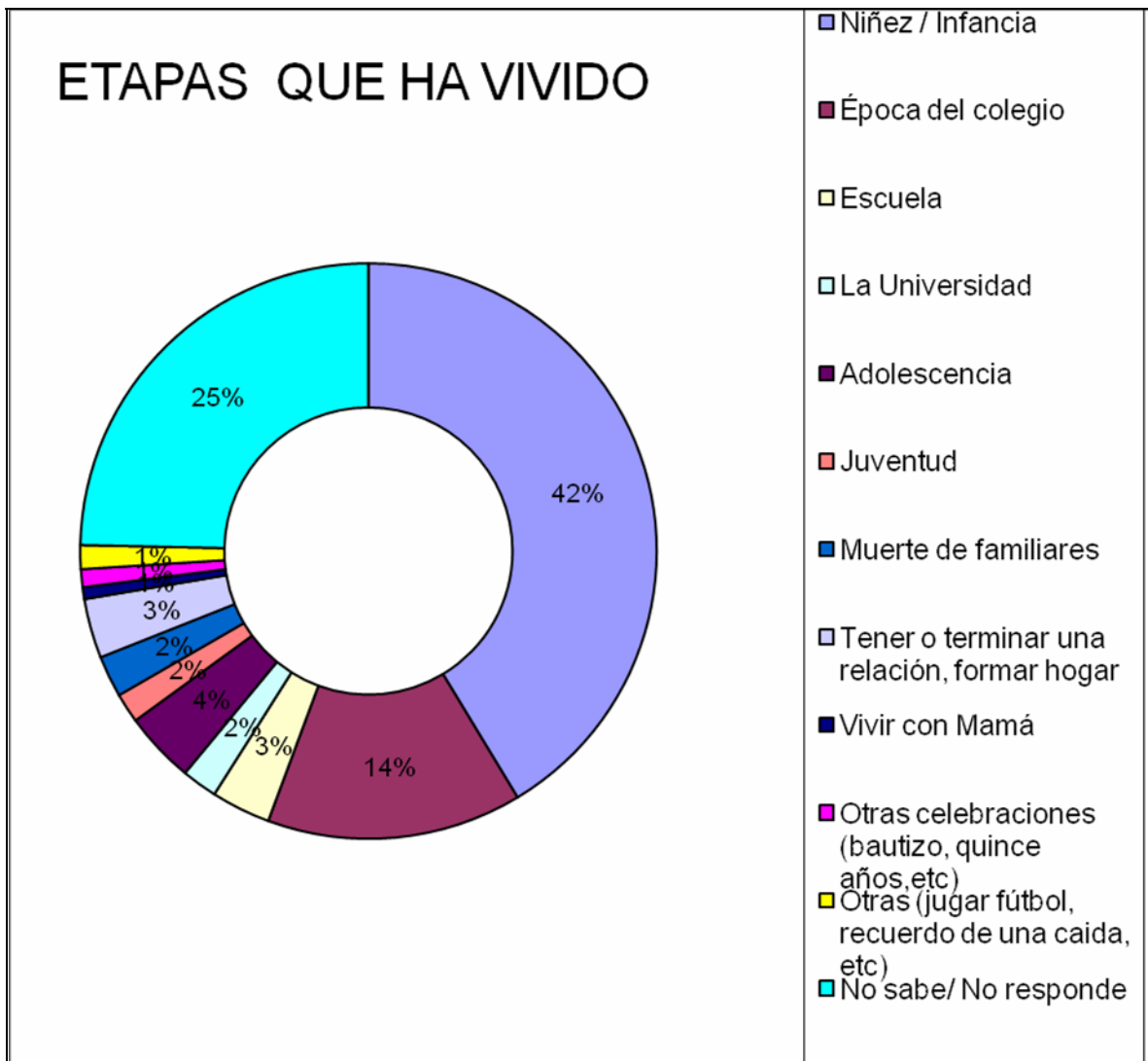


Gráfico No. 13

Finalmente, está el hecho de la ausencia temporal o definitiva de un ser querido. Siendo manifiesta la presencia de la muerte en un porcentaje significativo de los entrevistados: cerca del 6% afirmó que en el año en curso y en su vida, en general, la pérdida de la madre, el padre, los abuelos, tíos, hermanos u otro familiar son mojonos imborrables en su memoria y marcaron etapas de su vida. Se incluye en este ítem “la muerte simbólica” subrayada en eventos como las rupturas sentimentales (separaciones y/o divorcio), la pérdida de amigos por dejar escenarios como la escuela, el colegio ó la universidad y los viajes que los han alejado física y temporalmente.

Estos elementos complementan los hallazgos e interpretaciones precedentes en torno al papel del consumo cultural como espacio precario para la construcción de identidades y colocan 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.

La descripción de los momentos más importantes de la vida, del año y el análisis de las etapas de la vida colocan sobre el tapete tensiones relacionadas con los ritos de paso y con el cierre-apertura de cada año. La Navidad es tanto época de encuentro y reconciliación, como de consumo. De otro lado, la vida se concibe como un ciclo de nacimiento, crecimiento, reproducción y muerte, esta perspectiva contrasta con los proyectos a largo plazo, pues para algunos, tales proyectos existen, mientras que para la mayoría, la posibilidad de alcanzarlos se vincula con la confianza en las propias capacidades. Como se verá en las próximas páginas, el individualismo está presente en las concepciones de futuro. Esta situación, al parecer, se articula con las perspectivas de ampliación del capitalismo y el biopoder.

### **2.3. Precariedad del tiempo, precariedad del sujeto**

Se ha dicho que el tiempo se ha convertido en mercancía al tenor de las transformaciones del capital. En este capítulo se pretende discutir cómo esta transformación se asocia al individualismo y a las tensiones alrededor de la construcción de futuro, temas claves de la expresión del biopoder.

En los grupos focales y en las entrevistas aparecen dos tipos de respuesta frente al futuro, de un lado, incertidumbre, del otro, confianza en el esfuerzo propio.

Entrevistadora: ¿ustedes tienen planes a corto mediano y largo plazo?

HOMBRE DE 17 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 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.

MUJER DE 17 AÑOS - SOLTERA ESTRATO 2: yo digo lo mismo, que esta navidad sea la mejor. A mediano plazo, tener un buen ICFES, un excelente ICFES y para largo plazo, tener un helicóptero y entrar en la policía.

HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: a corto, mediano o largo plazo, lo que vaya saliendo.

Entrevistadora: ¿no tiene nada preparado?

HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: para qué si nunca salen las cosas que uno prepara.

Entrevistadora: ¿cuando uno las prepara no salen?

HOMBRE DE 18 AÑOS – SOLTERO ESTRATO 1: no.

MUJER DE 16 AÑOS – SOLTERA ESTRATO 3: 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.

La pregunta en torno a los planes para el futuro, en algunos de los entrevistados se relaciona con la incertidumbre, la cuestión es si salen o no las cosas que se



preparan. La alternativa, vivir al día, ahorrarse la frustración evitando los planes a futuro. Otros entrevistados, enfocan la cuestión del tiempo como un problema de organización:

Entrevistador: ¿Les alcanza el tiempo?

HOMBRE 26 AÑOS- CASADO - ESTRATO 4: el tiempo, cuando uno trabaja o tiene muchas cosas que hacer, nunca alcanza, pero cuando se hace algo muy tedioso, se hace eterno.

HOMBRE 20 AÑOS – SOLTERO –ESTRATO 5: uy sí, por ejemplo, cuando uno tiene afán de llegar a algún lado, se hace eterno, o cuando no hay nada que hacer

HOMBRE 31 AÑOS - CASADO: como cuando se está pasándola muy rico, el tiempo no alcanza, se hace corto. En las actividades diarias, depende de la organización de cada uno.

MUJER 26 AÑOS - CASADA - ESTRATO 3: si el tiempo alcanza, lo que pasa es que nosotros lo malgastamos a veces en cosas que no lo merecen, no damos prioridad a lo urgente o a lo importante.

MUJER 25 AÑOS – CASADA - ESTRATO 3: si depende de uno y cuando no alcanza, toca organizarse otra vez para que alcance, o si no cómo se hace.

HOMBRE 24 AÑOS – SOLTERO – ESTRATO 6: Por ejemplo en las reuniones siempre se quedan cosas por decir, cuando uno esta descansando, siempre falta tiempo para algo más, pero es cuestión de organizarse, dar prioridades.

Estas respuestas las ofrecen personas en mejor posición económica. Allí donde existen mayores dificultades económicas, hay mayor precariedad del tiempo, esto es, mayor incertidumbre. Sin embargo, la posibilidad de organizar el tiempo, de lograr que alcance, es también la posibilidad de lograr los proyectos.

Entrevistador: ¿creen que pueden cumplir los planes que tienen y Se imaginan en un año, que estarán haciendo?

MUJER 25 AÑOS – CASADA – ESTRATO 3: cumplir, claro eso es cuestión de buscarse uno mismo el camino, y en un año, terminando la carrera y en una mejor casa.

MUJER 26 AÑOS – CASADA - ESTRATO 3: Eso es cosa de Dios, pero hay que es esforzarse para conseguir las cosas. Me imagino sin deudas y compartiendo muchas mas cosas hermosas con mi hija y en el trabajo.

HOMBRE 26 AÑOS - CASADO - ESTRATO 4: Obvio, cumplirlo, todo se puede, o bueno eso espero Quiero tener la certificación de calidad de mi empresa de recreación.

HOMBRE 31 AÑOS - CASADO: Estar trabajando en un lugar diferente de donde me encuentro, en donde de verdad pueda aportarle a procesos significativos. Y esperando que Dios me ayude para hacerlo.

HOMBRE 20 AÑOS – SOLTERO – ESTRATO 5: Estudiando y trabajando donde estoy todavía. Por que yo sé que soy bueno.

HOMBRE 24 AÑOS – SOLTERO – ESTRATO 6: Casado, con mi esposa y con buena estabilidad laboral, ya que tomé el riesgo de venirme para Bogotá.

Sin embargo, el optimismo se apoya en Dios.

Entrevistadora: ¿siente que tiene asegurado su futuro?

HOMBRE DE 17 AÑOS – SOLTERO - ESTRATO 3: en pocas palabras no, no, pero si me lo propongo si puedo lograr algo

MUJER DE 16 AÑOS – SOLTERA - ESTRATO 3: la verdad no sé, porque no sé si de aquí a mañana viva.

En este punto, vale la pena citar a Jesús Martín-Barbero para iluminar los hallazgos descritos hasta ahora:

“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”<sup>52</sup>

A las preguntas en torno a la alienación del uso del tiempo mencionadas ya, se suma la cuestión de la fragilidad/obligación de construcción de los sujetos. Al parecer a la cuestión del dinero-tiempo, se suma la fragilidad de los planes futuros. 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 dijeron tener proyectos a largo plazo. El 15% dijo no tener este tipo de proyectos. De quienes dijeron no tener proyectos a largo plazo, el 17.8% son de clases altas (que representan el 22.9% de los encuestados de esta clase), el 55.6% de clase media (que representan 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.

El 35.6% de los que respondieron no tener proyectos a largo plazo tienen entre 10 y 17 años (que corresponden al 11.4% de los encuestados de esta edad). El mismo porcentaje se observó para quienes tienen entre 18 y 25 años (que equivalen al 16.7% de los encuestados de esta edad). El 28.9% de quienes dijeron no tener proyectos tienen entre 26 y 40 años (que corresponden al 20.3% del total de este grupo de edad)

---

<sup>52</sup> MARTÍN-BARBERO, Jesús. (2004) "Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad". En: VARIOS. *Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas*. Bogotá. Universidad Central.

Sin embargo el optimismo es importante. De todos los que dijeron tener proyectos a largo plazo, sólo uno cree que no lo podrá cumplir.

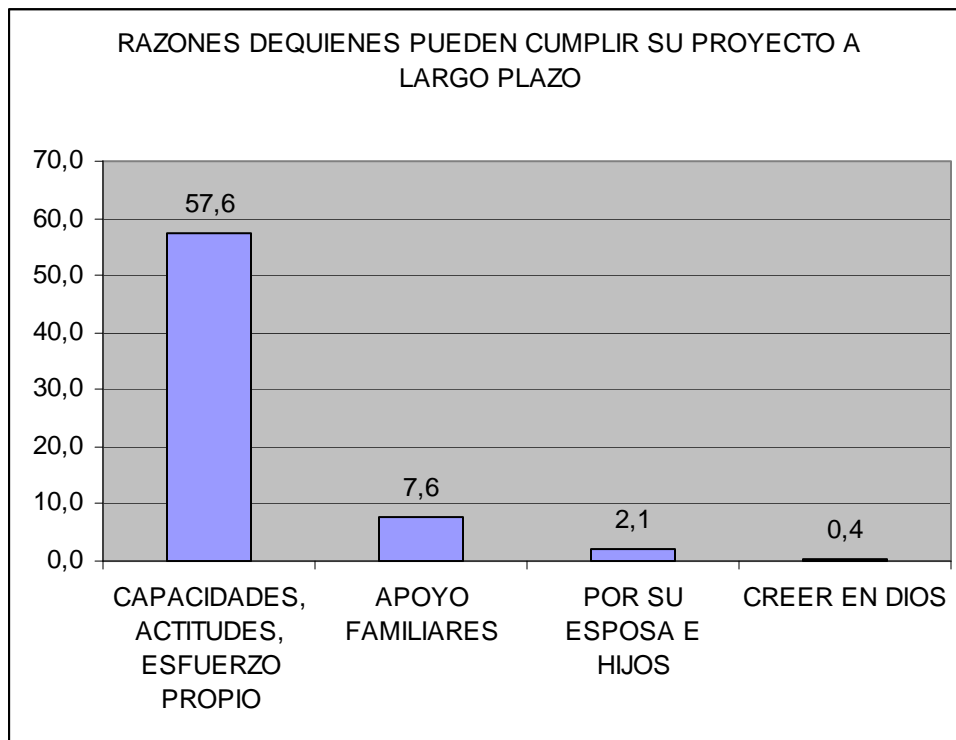


Gráfico No. 14

Como se lee en el gráfico No. 14, 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 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, cierta confianza en el logro de esos planes, expresado en la confianza 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, reubicando la construcción de proyectos a largo plazo en el escenario de los individuos. En ningún caso, los encuestados mencionaron el apoyo de instituciones como razón para lograr sus planes. De hecho, la razón fundamental para lograrlos se refiere a las capacidades y comportamientos individuales. 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<sup>53</sup> 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 Barman 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 (puede agregarse) 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<sup>54</sup> 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.

“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”<sup>55</sup>

La precariedad de las relaciones sociales para construir y desarrollar proyectos colectivos, puede estar asociada con las razones que dan los encuestados que creen que pueden lograr 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 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 los hallazgos e interpretaciones precedentes en torno al papel del consumo cultural como espacio precario para la construcción de identidades y colocan 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. Con estos elementos como punto de partida se presentan las estrategias con saldo pedagógico para la gestión del tiempo libre.

A continuación se presentará una discusión sobre el tiempo libre que permitirá especificar algunas propuestas para la gestión del tiempo.

---

<sup>53</sup> BAUMAN, Zygmunt (2007) *Tempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona. Tusquets.

<sup>54</sup> SANTOS, Boaventura de Sousa (1998) *De la mano de Alicia. Lo social y lo político en la posmodernidad*. Bogotá. Siglo del Hombre Editores & Ediciones UNIANDES

<sup>55</sup> BAUMAN, Zygmunt (2007) *Tempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Op. Cit. Pp. 41.

### 3. Estrategia con saldo pedagógico

La estrategia con saldo pedagógico que persigue los siguientes objetivos:

- ❖ Generar alternativas frente al biopoder a través de procesos de resistencia asociados al juego
- ❖ Desarrollar dinámicas biopolíticas a través del juego, en las que se enfatice la solidaridad y se borre la propiedad privada como mediador de relaciones sociales.

Como se mencionó se pretende diseñar juegos cooperativos y solidarios, desde diferentes espacios académicos de la licenciatura en recreación.

Se espera que los juegos circulen en Internet, a través de diferentes dinámicas: envío de correos electrónicos, FACE BOOK y la implementación de BLOG. Se aspira a que los jugadores de este tipo de juegos no sólo los practiquen sino que los modifiquen, los difundan y retroalimenten las experiencias. De lo que se trata, es 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.

En primer lugar se presenta un marco de referencia en torno al juego y su posible relación con el biopoder para finalmente presentar las fases y escenarios de implementación de la estrategia, que se ha vinculado con diversos espacios académicos regulares de la licenciatura en recreación.

#### 3.1. El juego como estrategia de uso del tiempo libre con saldo pedagógico: *jugar para resistir y resistir jugando*

*“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**

Asumiendo como compromiso de la academia el proponer nuevas miradas y, en la medida de lo posible, nuevos caminos —o recreaciones de los existentes— que conduzcan a mejores escenarios de vida, es que se expone esta propuesta didáctica que presenta al juego como una estrategia biopolítica; es decir, como un medio (que, como se verá más adelante, *puede trascender* esa condición) para reproducir la vida en el sinfín de manifestaciones posibles, en oposición al statu quo, al *establishment*, al “actuar acorde al sistema” encarnado en el biopoder.

### 3.1.1. Juego y resistencia

*El juego puede ser un acto de resistencia.* Esa afirmación es la base de la presente propuesta y ella no desvirtúa la naturaleza “de la acción de jugar” ya que jugar implica “vivir una realidad”, sea de manera consciente o inconsciente; controlada o liberada; calculada o no, con propósitos o sin ellos, que jamás -como lo dijera Lacan<sup>56</sup>- *será la realidad misma*<sup>57</sup>. Entonces, jugar es crear, re-crear, emular, diversificar, parodiar, alternar, modificar, maximizar, minimizar, trastocar, retocar, mutilar, agrandar, degradar, mejorar... por *mas real* que parezca el juego, éste nunca alcanzará la seriedad de la vida que es la característica más acusada de ésta y la menos empleada en el juego. La vida es solemne y trascendental; el juego también lo puede ser, solo que al serlo, se acaba: los “aguafiestas” dañan el juego y es una condición *sine quanom* querer jugar el juego; es más, el mayor castigo para un jugador es “salir del juego” sea por la propia dinámica del mismo o por ser excluido como “mal jugador” (es decir, por pretender llevar la seriedad “de afuera” a la realidad del juego). No siempre jugar es disfrutar: a veces se “sufre 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; en cambio la vida solo se vive una vez y si se pierde, ese hecho es irreversible y para siempre. 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<sup>58</sup>- es ambivalente y ambiguo: “puede ser una cosa y otra al tiempo” (ambivalente) y puede “no ser ni lo uno ni lo otro al mismo tiempo” (ambiguo). Eso lo permite el juego (y una expresión de él, como lo es el carnaval). 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, una multitud de ellos responde a diversos tipos de interés: están los que buscan fortalecer y perpetuar la tradición, la familia y el trabajo; los 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 lo que es innegable es

---

<sup>56</sup> LACAN, Jacques (1985) *Escritos 1*. Buenos Aires. Siglo XXI.

<sup>57</sup> Lacan nos 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” LACAN, Jacques (1985) *Escritos 1*. Op cit. p. 45).

<sup>58</sup> AUGÉ, Marc (1992) *Los no lugares. Espacios del anonimato*. México: FCE.

que todos los juegos (hasta los inocentes balbuceos lúdicos de los neonatos) están atravesados por relaciones de poder: siempre hay un referente de poder con el que se juega: llámese tutor, padres, escuela, sociedad, empresa, imperio, gobierno.

El juego no es ni bueno ni malo; simplemente es lo que los seres humanos hacemos de él: puede que en sí mismo subverta (atendiendo a su acepción meramente etimológica); puede que jugar sea una acción subversiva porque crea versiones *por debajo* (sub) de la realidad o paralelas a ella (incluso, puede que divierta, lo cual implica –en términos de la física- crear un nuevo evento ó 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 es instrumentalizada por lo hegemónico. Cuando, por ejemplo, es cooptada por la dinámica capitalista cuya meta es construir toda la realidad en mercancía y transformar, todas 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.

### **3.1.2. La versatilidad del Juego como estrategia didáctica**

Si bien es cierto que el juego es *otra cosa*, si él con frecuencia es asimilado con la incapacidad para vivir acorde al *canon* del mundo contemporáneo (“se la pasa jugando: todavía tiene la mentalidad de un chiquillo”), con la incompetencia académica en la escuela (“no toma ninguna clase en serio, es indisciplinado porque se la pasa jugando con sus compañeros”), con la improductividad laboral (“aquí vinimos a trabajar y no a jugar”), ello no significa que el juego resulte siempre disfuncional con el modelo de sociedad que asumimos, promovemos y reproducimos desde el aparato escolar, desde la *massmedia* y desde el proyecto político de sociedad. En otras palabras, por más que el juego sea atávico, atrabiliario y premoderno para los propósitos de eficiencia laboral y societal pregonados e impuestos por el biopoder, no siempre su fin ni alcances son contrahegemónicos: no olvidemos que él también es actividad productiva inmaterial, por lo que su práctica –soterrada o explícita- puede agenciar y/o potenciar el avance capitalista (en este sentido, son calves las industrias del entretenimiento que basan su negocio en la invitación al juego). El juego es contrahegemónico *en sí*, pero no *para sí*; es contrahegemónico y subversivo, pero también es hegemónico y conservador; de ahí la ambivalencia y ambigüedad de la que antes hablábamos y de esa versatilidad es de la que se extrae su utilidad.

La versatilidad del juego es 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, que resiste al biopoder y es buscado por la biopolítica. Se trata del juego que aboga por la solidaridad y desdeña la competencia. Aquel que no le apuesta al esquema de “suma cero” ya que todos los que jugamos “podemos ganar” (¡todo un exabrupto para la eficiencia capitalista y su radical

expresión neoliberal!). La apuesta es por el 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. Por el de las nuevas formas de producción inmaterial. Por el del juego que procura por la vida, pero no la vida estandarizada; la construida por el capitalismo que antes administraba los cuerpos de la fábrica y hoy construye los cuerpos mismos. Interesa el juego que combate el modelo de vida que impone una moda, una gastronomía, un lenguaje, unas creencias, unos ideales de belleza y 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. 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 es resistirse a la misma. Si el que juega escapa a la forma de vida pactada en el acuerdo original de Rousseau<sup>59</sup>, entonces, jugar es algo menos que un acto subversivo en el entendido de que resistir no es adaptarse ni aconductarse, sino cambiar, transformar e, incluso, sobrevivir y –como en el paradigma darwinista- imponerse frente al estado de cosas que promovieron el brote de rebeldía. La resistencia, por tanto, es dinámica y por ello es característica del juego en el que 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- éste podrá perder 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; él 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*<sup>60</sup>.

Por ello el juego aparece como un escape socialmente aceptado *solo* si tiene un término: no siempre se permite ni está bien que uno juegue y sólo los niños “tienen por trabajo jugar” como reza uno de los lemas oficiales de la actual Alcaldía Mayor de Bogotá. Solo a los niños se les permite jugar *per se*, pero si se exceden son reconvenidos y a medida que crecen, deben ir dejando ese derecho y esa posibilidad.

Por eso el fenómeno de los video-juegos es interesante: a pesar de que ellos surgen como producto de la eficiencia social (expresada en avances científicos y tecnológicos por un lado, y de la necesidad de control sobre los niños y adolescentes, por el otro) hoy son presentados como elemento contradictor (o al

---

<sup>59</sup> ROUSSEAU, Jean Jacques (1983) *El contrato social*. Colección Los grandes pensadores (Vol. II). Trad. cedida por Editorial Bruguera, S.A. Madrid: Editorial SARPE.

<sup>60</sup> 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”.



menos distractor) del eficientismo social que es la razón de ser del biopoder. Aunque, en honor a la verdad, ese fenómeno de aprendiz de brujo en el que el conjuro mágico supera al novel hechicero se da de manera parcial: muchos juegos de video coadyuvan al sistema y no está probado que realmente reduzcan la eficiencia. Probablemente el consumo (y la alienación en la que el obrero/estudiante/modista repone fuerzas jugando nintendo luego de la jornada laboral, por ejemplo) compense el aparente descenso en la productividad fabril, académica y textil, respectivamente.

### **3.1.3. Juego como antídoto de incertidumbre: *cuando se juega, el mañana no importa***

*“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 las desplazan”.*

**Roger Caillois**

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”<sup>61</sup>.

Según eso, 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, quiérase o no, si el juego tiene un sentido, si significa algo, se debe reconocer la presencia de un elemento inmaterial<sup>62</sup>.

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,

---

<sup>61</sup> HUIZINGA, Harold (2.000) *Homo Ludens*, (10ª ed.). Madrid: Alianza Editorial. p. 42.

<sup>62</sup> GARCIA, José Luis (1973) *Ocio y Turismo*. Barcelona: Salvat editores, S.A., 1973. p. 56.

difícilmente puede evadirse el análisis del *agon* (competencia), *mmicry* (simulacro), *alea* (azar/suerte) y el *ilinx* (vértigo/ dinámica) que –según Caillois– subyace en el juego de la vida<sup>63</sup>. Lo contrario sería aceptar que la fábula de Orwell<sup>64</sup>, la del libro “El Gran Hermano” omnisciente y ubicuo, triunfó y que el filme “The Matrix”<sup>65</sup> 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 Donald’s, Carrefour, Visa y Coca- Cola y la futbolización de la sociedad todavía no pueden reclamar el trofeo de la unanimidad: el mundo aun 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 varias culturas humanas 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 ahorra y tasa 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 orate y al arrojito 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 deporte<sup>66</sup>, 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 éste año 2008 -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<sup>67</sup>, adelanto de elecciones, 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”<sup>68</sup>.

---

<sup>63</sup> CAILLOIS, Roger (1997) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Primera reimpression. Bogotá: Fondo de Cultura Económica. p. 92.

<sup>64</sup> ORWELL, George. (1982) *El gran Hermano* (*The Big Brother* en inglés). Bogotá: Norma.

<sup>65</sup> Película escrita y dirigida por Andy y Larry Wachowsky, estrenada en 1999, en el que se recrea el Mito de la Caverna de Platón y que remite a la pregunta de qué y cuál es la realidad.

<sup>66</sup> Desde la emblemática frase *Citius, Altius, Fortius*, que es emblemática de los Juegos Olímpicos (máxima expresión del deporte), que traduce, más alto, más lejos, más fuerte, se evidencia una práctica que tiene como fin la obtención de réditos, así ellos sean expresados en la ‘inocente’ forma de los records y los pódioms olímpicos.

<sup>67</sup> Entre otras cosas, la elección de Obama en Estados Unidos se debió a la nefasta manera de manejar la economía que, según periódicos como *The New York Times* y *The Guardian*, tuvo la administración de George Bush.

<sup>68</sup> Escándalo que ha salpicado prestantes círculos políticos y que redundó en el inusitado descenso de la popularidad presidencial. Para el caso vale la pena revisar la columna de Claudia López (), para quien es sintomático que en el país se susciten airadas protestas por la estafa que nunca se compadecen en ardor ni en respuesta popular con el horror producido por las masacres perpetradas por los grupos ilegales.

La disciplina económica se erige como un saber privilegiado en y desde lo multinacional, lo estatal, lo privado y lo íntimo: la mejor economía es también la potencia mundial (en éste caso EE.UU. y la saga de países miembros del G-8) 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<sup>69</sup>) 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, cualquier murmullo, cualquier “sotto voce”, 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 aun, 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 juego alguno) 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 dónde cada vez es más frecuente la presencia de muerte, desolación y variadas formas de violencia.

---

<sup>69</sup> Las recientes medidas del gobierno estadounidense de aportar 700 millones de dólares para salvar el *City Group* son indicativas de la importancia que para el poder tiene la banca.

	AGON (competencia)	ALEA (Suerte)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vértigo)
↑ PAIDIA Estruendo agitación risa loca  cometa solitario solitarios ↓ crucigramas  LUDUS	no regla } carreras }  mentadas luchas,  etc  <b>atletismo</b>	rondas infantiles  cara o cruz  apuesta ruleta  loterías simples compuestas o de aplazamiento	imitaciones infantiles juegos de ilusión muñeca, panoplias máscara disfraz  teatro artes del espectáculo en general	“mareo” infantil ti vivo sube y baja vals  volador atracciones de feria esquí alpinismo cuerda floja

**\*NOTA:** en cada columna vertical, los juegos se clasifican de manera muy aproximada en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente; en tanto que el elemento *ludus* crece de manera también constante

Si jugando se producen acercamientos, aprendizajes y acercamiento nuevos a la realidad (el juego como entrenamiento y como preparación de la vida) sin las consecuencias que pueden sufrirse en caso de revés y si el juego ayuda a convivir *con* y *en* la incertidumbre y si la incertidumbre es uno de los elementos de peligro señalados por el biopoder y la biopolítica; así sea que para el primero su existencia sea un problema para *lo constitutivo* (expresado en lo que se conserva; el statu quo) en tanto que para el segundo es la oportunidad *constituyente* (manifestado en lo que innova); entonces el juego debe y puede ser estratégico en la resistencia humana a las estructuras que condicionan modos de vida e imponen maneras de asumir el mundo en lo práctico, lo figurado y lo simbólico. El juego que se propone es el heterodoxo, el que es alérgico a lo ortodoxo. El juego que nunca se juega igual. El juego que invoca y práctica la resistencia, siempre pacífica, siempre inofensiva (en términos de no- violencia) y, lo mejor, casi siempre eficaz (mas no eficiente) frente a reales realidades, frente a ámbitos solemnes, serios y trascendentales. El juego que se propone es el que desarma la realidad (la di-

vierte, la con- vierte) y lo hace imponiendo su elemento azaroso, de incertidumbre, que ya no es visto como un peligro, con temor, sino como una oportunidad<sup>70</sup> de cambio, cuando no de revolución.

Urge rescatar y ponderar el empolvado, tergiversado, minimizado y oculto legado de Rousseau quien en su “Emilio ó la educación” (1762) adelantó, con visión profética, que “el juego es un elemento indispensable en el proceso pedagógico ya que sólo con él es posible sonsacar y potenciar las cualidades innatas de los individuos”<sup>71</sup>. La enseñanza al *hombre natural* para convivir en una *sociedad corrupta* fue la obsesión de Rousseau. Esas lecciones de uno de los mentores de la “Ilustración” y del “Enciclopedismo” y de uno de los padres de la enseñanza moderna, fueron arrojadas a la hoguera en París y Ginebra en favor de otros métodos de escolarización más susceptibles de *vigilar y castigar* y más apropiados para la homogenización de conciencias y para garantizar la permanencia del sistema de cosas entronizado en el poder actualmente.

### **3.1.4. El juego y la aceleración de tiempo: *jugar con afán, no es jugar***

*“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 (Huizinga, Chateau, Caillois)”<sup>72</sup>*

Si el estrés es una de las enfermedades producidas por el vértigo 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<sup>73</sup>: 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

---

<sup>70</sup> Aquí vale el parangón con la cultura china para la que la *crisis* se define como el “tiempo de las oportunidades”.

<sup>71</sup> ROUSSEAU, Jacques. *Emilio, o De la educación* (1982). Colección Los grandes pensadores. Madrid: Editorial SARPE.

<sup>72</sup> CAGIGAL José María (1985) *Deporte: espectáculo y acción*. 2da reimpresión. Barcelona, Salvat Editores, S.A., 1985. p. 42.

<sup>73</sup> Ver: “Estrés y otras enfermedades de la vida moderna” En: El Goce de vivir (autores varios). Bogotá: Círculo de Lectores.

locura? ¿Por qué el afán es ley en la jungla de cemento que son las ciudades del mundo de hoy? ¿Por qué será que, como en el postulado de Murphy, todas las obligaciones se ensanchan hasta ocupar el máximo de tiempo disponible para realizarlas?

Una anécdota, encontrada por azar en la Revista Selecciones de *Reader's Digest*, ilustra cómo las concepciones del tiempo son, además de subjetivas en las personas, subjetivas en los momentos de la vida de una misma persona e, incluso, subjetivas 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”<sup>74</sup>.

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, energía y velocidad de la luz; postulado sofisticado en la “Breve Historia del tiempo” de Stephen Hawking quien advierte que el tiempo no es lineal ni cronológico; su ocurrencia puede ser tan caprichosa como el interior de “un agujero negro”<sup>75</sup>. 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

---

<sup>74</sup> Cf “Así es la vida”. En: Revista Selecciones del Reader's Digest. No. 5624. Edición México. 1999. p. 57.

<sup>75</sup> HAWKING, Stephen (1987). Breve Historia del Tiempo. México: FCE.

haya principios unificadores, de modo que todas las leyes sean parte de alguna ley mayor”<sup>76</sup>

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 creativo que trascendió al contemplativo. Claro que esa situación, con matices, ha existido: 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 era posible la creación y desarrollo de pasatiempos y de 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

---

<sup>76</sup> The New York Times, "The Universe and Dr. Hawking", Michael Harwood, 23 de enero de 1983, p. 53.

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 dónde el tiempo es importante, no obstante, las consecuencias de su existencia ni son lesivas, ni son 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” (el PlayStation, el X Box y el Nintendo Wii) 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 ya ha pasado). Cuando se pasa del placer de jugar a la obsesión por jugar (y 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 es sacado, 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<sup>77</sup>, en detrimento del “descanso”) y se instale en las aulas universitarias; que haga transito 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? ¿Será que esa puede ser la estrategia, la verdadera, de la biopolítica? ¿Será que el juego es re-creador y –lo que es mejor- productor de vida? ¿Será que jugando se promueve una mejor sociedad ó al menos una menos alienada? Esas son preguntas que acompañan la propuesta presentada y que serán insumos conceptuales de trabajo en su próximo desarrollo tanto en el seno de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), como en el de la comunidad a la que se la compartamos.

### **3.2. Escenificación de la propuesta: *juguemos a resistir en Internet***

Atendiendo al espíritu democrático que subyace tanto en Internet como en el juego: cualquiera puede acceder a la red; cualquiera puede jugar (con todo lo discutible sea aquello de que “todos tienen acceso a Internet” y al juego), se extiende la siguiente propuesta que conjuga la resistencia biopolítica del juego (y descarta su faceta de instrumentalización por parte del biopoder), con la eficiencia del biopoder que ha logrado una óptima penetración social de uno de sus productos estrella: la Internet, en una significativa franja de la sociedad mundial, colombiana y bogotana, respectivamente. Se presenta el ámbito de Internet cómo un ambiente idóneo para desarrollar el juego, porque los datos (información) recaudada y analizada en el trabajo de campo de la presente investigación (las 300 encuestas, las entrevistas semi-estructuradas y los grupos focales), lo muestran como un espacio privilegiado (y democrático) en el rango de tiempo

---

<sup>77</sup> BUENAVENTURA, Enrique (1982) *La importancia de hablar mierda y otros escritos*. Cali: Univalle.

rotulado como “tiempo libre” y como evasión (o resistencia) en espacios formales como la escuela ó el trabajo.

Con esta propuesta se pretende estimular una didáctica que resista todas las manifestaciones del capitalismo (incluidas las del propio sector educativo), aprovechando sus propias herramientas; en éste caso la Internet y sus múltiples aplicaciones. Dicho de otra manera, se propone una didáctica que invite a la solidaridad desde adentro: desde las propias entrañas del biopoder, al mejor estilo del ingenioso Ulises y su Caballo de Troya que muestra como vencer un obstáculo utilizando sus propias armas (en éste caso las creencias) y con el menor riesgo y gasto posible (tan solo un puñado de hombres propiciaron la caída del inexpugnable reino de Príamo). Se invoca la eficacia, más que la eficiencia en el entendido de que la primera busca lograr un propósito y la segunda ahorrarse esfuerzos para alcanzar el propósito. En la primera importa el proceso, en la segunda se vindica sólo la meta y el “fin si justifica los medios”.

### **3.2.1. Estructura de la propuesta: *juguemos a inventar un juego***

Se trata de construir juegos colectivamente desde espacios académicos como Ludomática I y II y Hermenéutica del juego previstas en el Plan de estudios del Programa de Licenciatura en Recreación de la UPN. Los estudiantes participantes monitorearán y se responsabilizarán, junto a los docentes vinculados y el monitor del programa, del desarrollo de juegos solidarios. Más que la patente intelectual, los derechos de autor, que dan licencia para explotación comercial y económica, lo que se busca es incentivar la creatividad, la imaginación y la inventiva: podrá participar toda la comunidad y sus potenciales referidos (sin ningún tipo de distinción) quienes tendrán el reto de proponer juegos que respondan a las siguientes características: deben ser alterativos, participativos e incluyentes (pilares, por demás, en los que se basa el programa de licenciatura en recreación de la UPN); es decir, deben propender y propiciar la solidaridad. Sin embargo, la sola presentación de la propuesta de juego no implica que el juego *quedará así*. Allí empezará el juego de verdad- verdad ¿La razón? Los oferentes deberán ingeniárselas para compartir esa idea con la comunidad ¿Cómo? A través de la red, mediante Internet, sea desde su casa, desde la escuela, el colegio, la universidad, el trabajo ó la calle (desde un café Internet). La idea, entonces, deberá circular –ser transmitida- desde la comunidad real hasta la comunidad virtual (y más adelante, a la comunidad mundial).

Herramientas como el correo electrónico, el chat (el *Messenger*), las redes sociales (Facebook, My Space, Hi5, Tagged, Sonico, etc.) con sus respectivas aplicaciones; los blogs, los podcast, los *web sities* que permiten “colgar” y “descargar” videos (como *You Tube*) que –en teoría- están disponibles para todo aquel que sepa usarlos y tenga chance de sentarse frente a un equipo con conexión a Internet, serán los medios para socializar su idea, explicarla (exponerla/ defenderla) e invitar (y seducir) a los conectados *en línea* (“on line”) o

en diferido (en el caso del *e-mail* ó de los que consulten esporádicamente sus cuentas) para que modifiquen, agreguen, agranden, reduzcan, extiendan, complejicen (faciliten) sus ideas de juego que dejarán de ser suyas y se convertirán así de todos, lo que es lo mismo que decir “de nadie”. Siempre se invocará lo común. Lo común del PC, del Internet y del parque que serán los espacios propuestos para aplicar, probar y practicar los juegos.

### **3.2.2. Fase del @ (arroba)**

Obviamente esto será por fases. No se puede, en una convocatoria masiva (ni siquiera en el seno de una comunidad limitada), pretender que todos tengan el mismo nivel de alfabetización informática. Si bien todos pueden inventarse un juego y llevarlo al papel, el número de personas que podrán darlo a conocer o saber de él a través del correo electrónico se reduce y de allí hacia arriba se minimiza hasta los que, incluso, pueden diseñar un software que lo haga existir electrónicamente. Entonces, la primera fase –como todas las demás- implica solidaridad también en la instrucción y enseñanza “del medio”; esto es, de Internet y terminará en el nivel del correo electrónico: la meta es que todos puedan conocer y retroalimentar (efectuar el *feed back*) mediante sus correos. La enseñanza puede ser directa, por intermedia persona o remota (real o virtual): en aula física o virtual (usando, por ejemplo, salones de la UPN o la sala de informática). La confección de listas, el envío de correos masivos (la diligencia para detectar ‘*Spam*’) y la recepción de los mismos en *Outlook*; así como el envío de “adjuntos” (*attachment*) y el uso de programas como Corel, Paint o Photo Shot y el uso de herramientas de Word y office (y aplicaciones de periféricos como el escáner y la *Web Cam*) se hace indispensable; así como la eventual creación de “Comunidades” como las ofrecidas por servidores como Hotmail, Gmail, Yahoo, entre otros. Igualmente, la guarda y transporte de datos en Cedes, memorias USB son necesarias para “poder jugar el juego”; para poder “construir un juego entre todos”. Esta como las demás etapas, tendrá convocatoria en línea y en el parque. La integración (tan cara al juego y tan poco afecta al Internet) también es objetivo de esta empresa.

### **3.2.3. Fase del Muro a Muro**

Es la que implica un proceso más interactivo en la que se evidencian más ventajas de multimedia. Es la fase de redes sociales como Facebook: ya se puede crear el evento “Hagamos un juego” que puede tener coordinación individual, colectiva y/o alternada; lista de miembros y monitorización de actividad de los mismos. Ya se pueden etiquetar imágenes, compartir videos (incluido aquel en el que Ud. explica *cómo se juega el juego*) y expresar ideas sobre el juego propuesto de distintas maneras. Así mismo, ya todos los participantes pueden estar identificados y agregar “amigos de amigos” que puedan y quieran participar en la empresa lúdico-colectiva. En esta etapa se es susceptible de mundializar la idea: recordemos cómo muchas convocatorias se han valido de ésta plataforma tecnológica para movilizar pasiones e intereses (a propósito, son frecuentes los análisis de expertos

y columnistas que llaman a desconfiar de Facebook y otras redes en la que el capital que se comparte es la intimidad que deja expuesto a los participantes al ultraje de agencias de inteligencia -allí se expresan, por ejemplo, las preferencias políticas- ó al bombardeo comercial que explota los gustos que usted dice tener).

Esta etapa implica un grado más de sofisticación ya que en ella no sólo se socializa la idea sino que se expone a que “todo el mundo le meta mano” y se creen niveles y otras versiones del juego o que este desaparezca con la aparición de otras ideas de mayor acogida. Otro buen ejemplo de los alcances de aplicaciones como Facebook fue la reciente campaña presidencial de Barack Obama a la primera magistratura de EE.UU. quien logró tener comunicación, casi “face to face” con sus electores y alcanzó a recaudar casi 52 millones de dólares por ésta vía.

### **3.2.4. Fase del *Web Blog***

El peso de los *blogger* en la comunicación de hoy es innegable. Ellos han superado la capacidad de influencia de los columnistas clásicos y hoy por hoy son más leídos. Se asimilan con el concepto de periodistas-ciudadanos ya que no se necesita ser periodista para contar un suceso que así se transforma en noticia. Todo el que quiera y pueda, tiene la opción de crear un blog y colgarlo en la red para que quede a disposición de todo el mundo. Así, cada vez que alguien desde cualquier lugar de la geografía orbital escriba en un motor de búsqueda –como Google- la expresión “construir un juego solidario”, puede remitir al blog creado por los participantes y que puede ser alimentado *en línea* instante a instante (con la opción de retroalimentación con los comentarios que se pueden escribir bajo los *post* o entradas del *blogger* encargado o autor). La ventaja del *blog* (bitácora: reflexión de diario) y del *podcast* (archivo de audio) es su facilidad de construcción y acceso: cualquiera puede crearlos, alimentarlos y descargarlos.

### **3.2.5. Fase del *Web Side***

Es aquella en la que se recurre a adquirir un dominio (derechos de uso) de una dirección en Internet operada bajo el protocolo del *triple w* (www). Para ello se puede aprovechar la página oficial de la UPN quien deberá ceder un *link* o vínculo que remita a las páginas dedicadas a la construcción de un juego en línea. En el marco del link o la web se puede socializar programas (software), mejorarlos (algo que ya existe con los festivales virtuales dónde crackers y/o hackers se congregan a pensar nuevos programas y aplicaciones) descargarlos y participar en “festividades lúdicas” en línea. Allí habrá toda una infraestructura que permita monitorear el juego (*Web Máster*), desarrollarlo y experimentar ‘virtualmente’ alcances. Se puede jugar en línea. Se pueden convocar a participaciones, en vivo y en directo, en línea ó en el parque y en línea y en el parque. La idea es presentar/ convocar un festival lúdico- telemático (ludomático) desde la UPN y desde los cursos participantes a toda la comunidad UPN y a toda la comunidad bogotana, colombiana e internacional interesada.

## Bibliografía

- ALAPE, Arturo (1983) *El Bogotazo: memorias del olvido*. Bogotá: Planeta
- ARCHILA, Mauricio. (1989) "La clase obrera colombiana (1886-1930)". En: TIRADO MEJÍA, Álvaro (Director). *Nueva Historia de Colombia*. Tomo III. Bogotá. Editorial Planeta.
- ARCHILA, Mauricio. (1989a) "La clase obrera colombiana (1930-1945)". En TIRADO MEJÍA, Álvaro (Director). *Nueva Historia de Colombia*. Tomo III. Bogotá. Editorial Planeta.
- AUGÉ, Marc. (2005) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona. Gedisa editorial.
- AXELROD, Robert (1986) *La evolución de la cooperación*. Madrid. Alianza
- BARBOSA, Martínez. (2007) "Este es mi cuerpo. Cuerpo, sujeto y formación en la cibercultura". En: *Formación y subjetividad*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.
- BAUMAN, Zygmunt (2007) *Tempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona. Tusquets.
- BOURDIEU, Pierre. (2002) *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona. Anagrama.
- \_\_\_\_\_ (1984) *Sociología y Cultura*. México. Editorial Grijalbo.
- \_\_\_\_\_ (1998) *La Distinción*. Madrid. Taurus.
- BRENNAN, Geoffrey y BUCHANAN, James (1987) *La razón de las normas*. Madrid. Unión editorial
- BUENAVENTURA, Enrique (1982) *La importancia de hablar mierda y otros escritos*. Cali: Univalle.
- CADENA, Ana María. (2004) *Proyectos sociopolíticos, poblacionales y familias: de las políticas de higiene al control a través del afecto. Colombia 1900-1999*. Bogotá. Documentos CESO No. 76. Centro de Estudios Socioculturales e internacionales CESO. Universidad de los Andes.
- CAILLOIS, Roger (1997) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Primera reimpresión. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- CAGIGAL José María (1985) *Deporte: espectáculo y acción*. 2da reimpresión. Barcelona, Salvat Editores, S.A.
- CARREÑO, Juan Manuel. "La recreación en América Latina". IX Congreso Nacional de Recreación. Coldeportes / FUNLIBRE. 14 al 17 de Septiembre de 2006. Bogotá, D.C., COLOMBIA. En: [www.funlibre.org.co](http://www.funlibre.org.co). Consultado el 21 de febrero de 2007.
- CASTELLS, Manuel. (2006) *La era de la información*. México. Siglo XXI editores.
- CERTEAU, Michel de. (2007) *La invención de la vida cotidiana. 1 Artes de hacer*. México. Universidad Iberoamericana.
- ESCOBAR, Arturo. (1996) *La invención del tercer mundo. Construcción y deconstrucción del desarrollo*. Bogotá. Norma Editorial.

- FOUCAULT, Michel. (2000) *Defender la sociedad*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- \_\_\_\_\_ (2003) *La Verdad y las Formas Jurídicas*. Barcelona. Gedisa
- FREUD, Sigmund (1986) *Tótem y tabú*. Buenos Aires. Amorrortu Editores
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. (1999) “El consumo cultural: una propuesta teórica”. En: Guillermo Sunkel Coordinador. *El Consumo Cultural en América Latina*. Bogotá. Convenio Andrés Bello.
- \_\_\_\_\_ (1995) *Consumidores y Ciudadanos, Conflictos Multiculturales de la Globalización*. México. Grijalbo.
- GARCIA, José Luis (1973) *Ocio y Turismo*. Barcelona: Salvat editores, S.A., 1973.
- HART, Michael & Antonio Negri. (2004) *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona. DEBATE-MONDADORI.
- HAWKING, Stephen (1987). Breve Historia del Tiempo. México: FCE.
- HELD, David. (1997) *La democracia y el orden global. Del estado moderno al gobierno cosmopolita*. Barcelona. Paidós.
- HENAO, Jesús María y ARRUBLA, Gerardo (1911). *Historia de Colombia para la enseñanza secundaria*. Bogotá: Academia Colombiana de Historia.
- LALINDE, María Teresa (1996). *El desarrollo radial en Colombia* En: Historia Crítica. No. 28. Bogotá: Universidad de los Andes.
- HUIZINGA, Harold (2000) *Homo Ludens*, (10ª ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- LACAN, Jacques (1985) *Escritos 1*. Buenos Aires. Siglo XXI.
- LE BRETON, David (1990) *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires. Nueva visión.
- LIPOVETSKY, Gilles. (2006) “Tiempo contra tiempo o la sociedad hipermoderna”. En: Pilles Lipovetsky y Sébastien Charles. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- MACPHERSON, C.B. (2005) *La teoría política del individualismo posesivo. De Hobbes a Locke*. Barcelona. TROTТА.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. (2004) “Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad”. En: VARIOS. *Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas*. Bogotá. Universidad Central.
- \_\_\_\_\_ (1999) *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Barcelona: Gedisa.
- MORRIS, David (1993) *La Cultura del dolor*. Santiago de Chile. Editorial Andrés Bello.
- ORWELL, George. (1982) *El gran Hermano (The Big Brother en inglés)*. Bogotá: Norma.
- PEDRAZA, Zandra. (2001) “Sentidos, movimiento y cultivo del cuerpo: política higiénica”. En: Martha Cecilia Herrera y Carlos Jilmar Díaz Compiladores. *Educación y Cultura Política: Una mirada multidisciplinaria*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional – Plaza & Janés.

- PEDRAZA, Zandra. (1989) *En cuerpo y alma: visiones del progreso y de la felicidad*. Bogotá. Universidad de los Andes.
- PERALTA, Victoria. (1995) *El ritmo lúdico y los placeres en Bogotá*. Bogotá. Planeta.
- PINILLA, Alexis. (2007) "La experiencia juvenil en una sociedad mediática". En: Revista pedagogía y saberes. No. 27.
- PUTNAM, Robert. (1993) *Making democracy work. Civic traditions in modern Italy*. New Jersey. Princeton University Press.
- REGUILLO, Rosana. (2000) *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto*. Bogotá. Norma.
- RESTREPO, Gabriel (2008) *Programa de Comunicación y Sociedad (IECO, texto inédito)*
- ROJAS, Cristina. (2002) "Filantropía empresarial y Gobernanza democrática: el caso de Colombia". En: Panfichi, Aldo, (coordinador). *Sociedad Civil, Esfera Pública y Democracia en América Latina: Andes y Cono Sur*. México. Pontificia Universidad Católica del Perú y Fondo de Cultura Económica.
- ROJEK, Chris. (2005) *Leisure theory. Principles and practice*. Londres. Palgrave Macmillan.
- ROUSSEAU, Jean Jacques (1983) *El contrato social*. Colección Los grandes pensadores (Vol. II). Trad. cedida por Editorial Bruguera, S.A. Madrid: Editorial SARPE.
- \_\_\_\_\_ *Emilio, o De la educación* (1982). Colección Los grandes pensadores. Madrid: Editorial SARPE
- SANTOS, Boaventura de Sousa. (1998) *De la mano de Alicia. Lo social y lo político en la posmodernidad*. Bogotá. Siglo del Hombre Editores & Ediciones UNIANDES.
- THE NEW YORK TIMES, "The Universe and Dr. Hawking", Michael Harwood, 23 de enero de 1983,
- TURNER, Víctor (1988). *El proceso del ritual*. Madrid: Taurus.
- URIBE, Beatriz. (2006) *La objetivación del cuerpo, un dispositivo de poder en las organizaciones*. Medellín. EAFIT.
- URIBE, John Jairo y GARCÉS, Leonor Andrea. (2006) "Apropiación de los Espacios. Jóvenes – Niños trabajadores. Informe Final". Bogotá. CORPROGRESO & Departamento Administrativo de Bienestar Social.
- URIBE, John Jairo. (2007) "Corporalidad juvenil: retos para la educación en salud". En: Revista pedagogía y saberes. No. 27.
- VALENCIA, Guadalupe (2007) *Entre cronos y cairos. Las formas del tiempo sociohistórico*. Barcelona: Antrhopos Editorial.
- VARIOS. "Estrés y otras enfermedades de la vida moderna" En: El Goce de vivir. Bogotá: Círculo de Lectores.
- WORLD LEISURE AND RECREATION ASSOCIATION (WLRA). "Carta del Ocio". En: [www.funlibre.org.co](http://www.funlibre.org.co). Consultado el 21 de febrero de 2007
- ZIPEROVICH, Pablo Carlos. "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: [www.funlibre.org.co](http://www.funlibre.org.co). Consultado el 21 de febrero de 2007

- “Así es la vida”. En: Revista Selecciones del Reader’s Digest. No. 5624. Edición México. 1999. p. 57.