

Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y Relaciones
Internacionales

Escuela de Trabajo Social

Los Juegos: una forma de intervención con
jóvenes de sectores populares.

Tesina de grado: Licenciatura en Trabajo Social

Estudiante: Daniela Biscotti

Director: Oscar Lupori

Rosario, mayo 2014

*Para los pibes y pibas de los barrios
que están jugados y los que pueden jugar ...*

Esta tesina fue producto de un proceso de una construcción colectiva, muchas personas aportaron para que este escrito sea posible. Quisiera agradecer en primer lugar a las chicas del Centro Comunitario y Barrial “El Rancho” Vane, Sole, Sole rubia, Yami, Jor, Martita y l@s compañer@s y vecin@s que me permitieron compartir y aprender de los espacios de encuentro y el valor que tienen estos.

A Sebastián mi compañero de la vida y de los sueños, y a mi familia que asistieron y apoyaron todo el proceso de escritura y re lectura, en particular a mi hermana Natalia que me corrigió la ortografía y la sintaxis, en largos encuentros de lectura en vos alta.

A Chechu, Laurita, Peque y en ellas a tod@s lo@s compañer@s del Medh junto a Rosario y Oscar que me demostraron que otro Trabajo Social es posible y el valor que tiene los espacios colectivos y comunitarios.

Y a tod@s l@s compañer@s de las organizaciones hermanas, que hicieron de los juegos y de la esperanza una forma de vida: Asamblea Plaza el Ombú, las organizaciones que participaron del Entrevero Barrial, Teatro del Oprimido y Magdalenas (Teatro de las oprimidas).

GRACIAS....

Contenidos

<i>Introducción</i>	2
Capítulo I: Los juegos	4
<i>Joan Huizinga</i>	5
<i>Roger Caillois</i>	8
<i>Graciela Scheines</i>	13
<i>José David</i>	15
<i>La mancha</i>	16
<i>Poniendo el cuerpo en juego</i>	19
<i>Juegos y cultura.</i>	22
<i>Juegos en la encrucijada de la transformación y la reproducción....</i>	27
Capítulo II: Los y Las Jugadoras	30
<i>Jóvenes de los sectores populares.</i>	31
<i>Juventud-es</i>	31
<i>Jóvenes en la ciudad Rosario</i>	36
<i>Jóvenes de los Sectores Populares</i>	39
<i>Jugadores y jugadoras en los barrios</i>	50
Capítulo III :Experiencias	58
<i>Experiencias</i>	59
<i>Pasando de la experiencia personal a dos experiencias colectivas.</i>	62
<i>Centro Comunitario y Cultural “El Rancho</i>	63
<i>1, 2, 3 Cámara, acción....</i>	66
<i>Entrevero Barrial</i>	68
Capítulo IV: Trabajo Social	73
<i>Juegos y trabajo social</i>	74
<i>Juegos y subjetividad</i>	78
<i>Juegos y grupo - juegos y comunidad.</i>	80
<i>Lo que posibilitó estas prácticas</i>	82
<i>Los límites de las prácticas</i>	83
Bibliografía:	86
<i>Libros</i>	86
<i>Publicaciones</i>	87

Introducción

Este trabajo de investigación se realiza en el marco de los requisitos para la obtención del título Licenciatura de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Rosario.

El objetivo del mismo es reflexionar en torno al valor que tiene el juego en l@s jóvenes de los sectores populares y que aportes se pueden realizar desde la profesión del trabajo social, entendiéndolo como forma posible de intervención.

A modo de pensar las intervenciones del trabajo social con l@s jóvenes, retomo dos experiencias, las cuales se desarrollan en el marco de organizaciones sociales de Rosario, para poder pensar y analizar sus prácticas en torno al juego.

El juego en tanto actividad humana por la cual se puede conocer, analizar, pensar, imaginar y soñar la realidad e intervenir en ella, involucrando de manera completa a las personas, como seres sentipensantes¹.

El juego como un convite a intervenir desde otra lógica, donde se involucre de manera completa el jugador, el que juega es parte, ha tomado el compromiso de ser protagonista por un tiempo de esa realidad creada (ficticia), pero que genera marcas, huellas, recursos, reservas existenciales para la vida real.

Esta herramienta de intervención, no es más ni menos que una invitación a JUGAR, a correrse del estar jugados; es un juego colectivo, no solitario, es poder arrimarnos de manera conjunta a poder pensar un juego estratégico, donde se puedan transformar de manera amorosa la realidad, no es un juego sonso mero divertimento, alegrísimo vacío sino germen y búsqueda....

Como herramientas metodológicas para la realización de la tesina se utilizaron, la recopilación bibliográfica para el marco teórico y como sustento para la reflexión y análisis; la entrevista a l@s jóvenes que participaron de las experiencias valorizando sus voces; la utilización de datos cualitativos y cuantitativos y la sistematización de las prácticas concretas.

La tesina repasa los juegos que se presentaron y aun lo hacen en mi vida, y por otro lado a los juegos que jugaron y juegan los pibes y pibas de los barrios marginados en las

¹ Término utilizado por Eduardo Galeano para unir razón y sentimientos.

organizaciones barriales pequeñas. Durante el transcurso de la escritura del trabajo las experiencias presentadas se fueron modificando, mutando y algunas terminaron, sin embargo dejaron huellas que trasciende las prácticas específicas.

El trabajo está organizado en cuatro capítulos, en el primero de ellos de manera extensiva, entramos al mundo del juego de forma teórica, entendiéndolo como actividad humana, su definición y sus alcances, para abrir interrogantes alrededor del juego y l@s jóvenes.

En el segundo capítulo presentamos las categorías de adolescentes, jóvenes y sectores populares, pensándolos de manera concreta en la ciudad de Rosario, ayudados por bibliografías y datos cuantitativos. Además se incluyen las voces de l@s jóvenes en las definiciones de juegos, a partir de la reconstrucción de su historia personal como jugador@s.

En el tercer capítulo se recuperan las dos experiencias en relación al juego con l@s jóvenes de sectores populares de las que fui parte, a decir, grupo de Mujeres adolescentes del Centro Comunitario y Cultural el Rancho y El Entrevero Barrial como red de organizaciones que trabajaba con niñ@s y adolescentes. Ambas experiencias que aportan su mirada particular desde lo microsocial por fuera del Estado, en prácticas concretas de juegos.

Por último, en el capítulo cuarto, retomamos los capítulos anteriores para considerarlos desde la mirada del trabajo social, intentando analizar como estas prácticas micro sociales, en tiempos acotados pueden retomarse y trascender las fronteras de lo barrial y comunitario, y aportar a las prácticas del trabajo social desde una mirada comprometida con l@s jóvenes y los sectores populares, prácticas de juegos que tengan en el centro la VIDA y la defensa de ella.

Capítulo I

Los juegos

En las páginas siguientes intentaré construir un acercamiento a qué es el juego y sus características fundamentales, colaborada por diversos autores y también por la experiencia personal. Construcción, casi caprichosa, que tiene por finalidad pensar en los juegos de los jóvenes de los sectores populares de Rosario. Con seguridad quedarán afuera algunos pareceres y pensares, mi intención es echar luz desde la teoría para esclarecer, reflexivamente la mejor manera de tenerlos en cuenta en el desempeño del trabajo social con ell@s.

La primera distinción válida para pensar el tema del juego es la diferencia existente del juego como actividad humana desarrollada a lo largo de la vida de las personas y el juego como herramienta, como propuesta de intervención desde alguna disciplina o profesión particular, como puede ser desde la educación, el trabajo social, etc.; por ende estos últimos no abordan a todos los juegos sino solo aquellos que se correspondan con la orientación buscada.

Pensando el juego de manera general se lo ha abordado históricamente desde diversas ópticas, lo primero que sale a relucir a nivel discursivo, es que el juego en la mayoría de las sociedades es una actividad de niños, inútil, que no produce ningún valor económico, que es una cosa poco seria, y mal vista para la moral cristiana y occidental que gira en torno al trabajo y al esfuerzo, pero que sin embargo ha sido tomado desde diversas perspectivas desde la antigüedad, aunque sea de manera aislada y tangencial, como objeto de estudio. En este sentido cada vez se habla más de la incidencia del juego en el desarrollo neuromotriz, de los sentidos, la memoria, la inteligencia, en el manejo de las emociones y afectos, grupal y de la interacción en base a reglas.

Para adentrarnos en el tema propongo pensar el juego como una actividad plena de sentido que cumple una función social, sin contraponerlo al trabajo por su papel económico y viendo como se complementan o alternan. Dentro de esta línea de pensamiento realizo un recorrido por tres autores de renombre, que poseen algunos elementos comunes y otros se que se van complementando para una mejor reflexión en torno al jugar de l@s adolescentes de barrios pobres-marginados. Recorro a ellos según el orden cronológico de producción. Además incorporo un autor y una propuesta de una organización que trabaja desde la ludopedagogía en Uruguay, ambos contemporáneos y cercanos geográficamente.

Joan Huizinga

Uno de los autores más nombrado es el holandés Johan Huizinga, que en su obra de 1938, *Homo Ludens*, toma al juego como objeto de su investigación filosófica. La escribe

como humanista que defiende el “espíritu del juego” defendiéndolo del mundo técnico-mecánico y criticando el uso político del deporte, sobre todo por los nazis. Realizó una reflexión analítica y sistemática en la que no busca el ¿por qué? ¿para qué? el hombre juega, sino entender el fenómeno de jugar, ya que así como tiene la capacidad de pensar, reflexionar y trabajar también goza de la capacidad de jugar. Aunque esa capacidad no sea exclusiva de l@s human@s, ell@s le otorgan un sentido particular que trasciende lo puramente biológico o físico. El jugar es más viejo que la cultura, que brota de él y se desarrolla jugando. El juego no es un “elemento de la cultura”, sino que la cultura se da en el juego, surge como una forma de juego, que se hace manifiesto en las artes, en la filosofía, en la poesía, en el derecho e incluso en la guerra. Es el núcleo originario de la actividad humana. Concluía que la humanidad compartiendo reglas y límites comunes como la cultura puede volverse más humana.

Siguiendo la lectura de este autor deja descubrir varias definiciones sobre juego:

“El juego en su aspecto formal, es una actividad libre ejecutada ‘como sí’ y sentida y situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que dan origen a asociaciones que proponen rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”².

Continúa diciendo que: “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatoria, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”³.

“El juego es una actividad que se halla vinculada al tiempo, se consume y no tiene fin fuera de sí. Se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad...tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y la verdad”⁴

En estas citas del autor se descubre que el juego es una actividad diferente a las habituales, es decir no es de la vida corriente, se da fuera de la vida "real" en un ámbito temporal de actividad con la orientación adecuada. No se da bajo obligación de satisfacer

²Huizinga, Johan “Homo Ludens” p26

³Huizinga, Johan “Homo Ludens” p48

⁴Huizinga, Johan “Homo Ludens” p229

necesidades materiales de las personas, se encuentra por fuera del tiempo de trabajar, tiene tiempo y reglas propias que son aceptadas de manera voluntaria por l@s que deciden jugar. Reina en él un orden específico y absoluto: aislado, limitado pues se trata de "jugar hasta el final" dentro de ciertos límites de tiempo y espacio; cuenta con una trayectoria y un sentido de sí mismos. Aparece como un accionar diferente y en oposición a cualquier tarea obligatoria: el juego en sí mismo es libre, no se da por mandato.

El juego crea orden y es el orden. Introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporaria y limitada, requiere un orden absoluto y supremo: la menor desobediencia a este "rompe el juego", privándolo de su propio carácter y de todo valor. El juego ha investido siempre las manifestaciones importantes de la cultura humana, aún las consideradas más "serias", como las religiosas o judiciales. En los ritos, celebraciones, ceremonias, fiestas y momentos "importantes" de una sociedad se pueden encontrar los mismos elementos de límites espacio-temporales, participación voluntaria y reglas. No podemos decir que "todo es juego", pero un "espíritu del juego" impregna muchos acontecimientos sociales.

Los juegos generan un orden propio y absoluto, una perfección provisional y acotada, mientras dure el tiempo del juego. "En el juego solo se puede hablar de presencias, el juego es el reino del aquí y ahora: el presente lúdico se impone a los jugadores con toda su fuerza, inagotable profundo y misterioso, y existe como una isla en el tiempo desconectada de todo pasado y futuro, como única geografía aboliendo lo distante y lo presente."⁵ El juego es todo el mundo lo demás no existe mientras se juega.

Otra de las características que otorga Huizinga al juego es la tensión y la incertidumbre. El juego es una lucha por o algo o una representación de algo, esta última puede resumirse en la lucha por representar de mejor manera algo. El juego por excelencia es el juego competitivo y reduce todos los juegos a esta forma. El juego agonal, donde intervienen uno o más jugadores, subordinados a determinadas reglas lúdicas, es la forma superior del juego, pues ofrece un carácter antitético (juego entre dos bandos) y está regulado por reglas. Esta forma de juego propone la igualdad entre los jugadores y las condiciones, es imposible el juego donde se dan las jerarquías.

Involucra también a los espectadores como jugadores, en los juegos agonales que haya público le brindan mayor tensión a la competencia y en los juegos de representación los espectadores son parte del juego, por ejemplo el teatro.

⁵Scheines, Graciela "Juguetes y jugadores" p34

La modernidad capitalista metió a muchos juegos de competencia a funcionar como trabajo-espectáculo en base a patronales-promotores que se asocian en federaciones, hacen contratos, imponen entrenamientos-ensayos para eventos programados según un calendario. Por su parte las empresas imitan el lenguaje y usan estrategias publicitarias del deporte: “ponerse la camiseta de la empresa”, “tenemos que vencer a la competencia”, este es nuestro campo de deporte. Hay un mercado de juegos electrónicos, entretenimientos en celulares, tablet, etc. Ese mercado, a la visión de Huizinga desnaturaliza al juego como impulso libre, original y creativo convirtiéndolo en medio para ganancias enormes.

Varias ideas de Joan Huizinga son retomados por muchos autores que abordan esta temática como ser: el tema de la libertad, el tiempo y espacio propio del juego por fuera de la vida corriente, las reglas, etc. el "espíritu del juego" encabeza las principales manifestaciones de la cultura humana en todas las épocas y sociedades. Pensando en l@s jóvenes, surgen preguntas como: ¿el espíritu del juego los mueve a romper las limitaciones histórico-estructurales de la vida ordinaria de su/s grupo/s encerrados en el barrio y no tenidos en cuenta en esta sociedad competitiva? ¿sus juegos tratan de resignificar su vida cotidiana tan determinada por carencias y dificultades para proyectarse? ¿Consiguen a través de su destreza mostrarse hábiles, superadores de obstáculos y creadores?

Roger Caillois

Otro de los autores de importancia en el tema del juego es el francés Roger Caillois, que en 1967 publica el libro “Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo” el cual vuelve sobre las dimensiones de tiempo, espacio y ruptura de la vida cotidiana, trabajando fuertemente en la descripción y clasificación de los juegos, además de configurar una teoría sobre la corrupción de los juegos.

Propone definir al juego como una actividad⁶:

1- ***Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.***” El juego solo existe si los jugadores tienen ganas de jugar y pueden decidir cuándo pueden dejar de jugar, solo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere.

⁶Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.37. Los seis puntos presentado en letra cursiva pertenecen al autor de manera textual, el resto es un agredo para clarificar sacado de el mismo libro, donde el autor va desarrollando su explicación a cerca de la definición.

2-“**Separada:** *circumscripta en espacio y tiempo precisos y determinados por anticipados.*” Constituye un universo reservado, cerrado y protegido de la vida cotidiana.

3-“**Incierta:** *cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse a la iniciativa del jugador cierta libertad e la necesidad de inventar.*”

4-“**Improductivo:** *por no crear bienes, ni riquezas ni tampoco elementos nuevos de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del punto de partida.*” Esto no significa que los juegos no puedan ser lucrativos y ruinosos, sino que simplemente se da un desplazamiento de las propiedades (bienes) de los jugadores, los cuales aceptan las condiciones y regla de los juegos. Por ejemplo dentro de los juegos de apuestas hay una redistribución entre ganadores y perdedores.

5-“**Reglamentada:** *sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.*”

6- “**Ficticia:** *acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.*”

A partir de esta definición, el autor centra su análisis en una categorización de los juegos, para poder clasificarlos toma cuatro principios que se corresponden con la competencia, el azar, el simulacro y el vértigo, colocándolos cada uno en un cuadrante. Y al interior de cada cuadrante establece un orden de los juegos desde los más libres a los más reglados.

La primera categoría la denomina **AGON**⁷ (*competencia*), estos juegos se caracterizan por la lucha, en donde la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, para dar un valor preciso al ganador. Hay una búsqueda de igualdad de oportunidades para comenzar, se dispone de la misma cantidad de elementos o del mismo valor. Estos juegos van acompañados siempre de reglas y límites precisos.

Se juega en torno a una sola cualidad por ejemplo rapidez, resistencia, ingenio, que se ejerce dentro de límites definidos y sin ayuda exterior; suponen una atención sostenida, un esfuerzo asiduo, disciplina y perseverancia de los jugadores, el merito personal es la base. Los juegos típicos son los deportivos, el ajedrez, damas, juegos de ingenio, etc.

⁷Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.43

Estos juegos se encuentran en la vida cotidiana de los jóvenes, en su mayoría varones, donde comúnmente el fútbol está presente. El “picadito” en la calle o en el campito son prácticas habituales, que se prolongan más allá de la juventud de los jugadores.

La segunda categoría propuesta por el autor es el **ALEA**⁸, determinados por el *azar*, son juegos que no dependen de la decisión del jugador, estos se encuentran en oposición a los juegos de competencia, el destino es el único forjador de la victoria, se niega el entrenamiento como forma de lograrla y se lo deja librado a la suerte. Constituyen esta categoría los juegos de dados, ruleta, lotería, etc.

Al igual que en el agón, en estos juegos es necesario crear condiciones artificiales de igualdad entre los jugadores, crean una situación perfecta.

Continuando con la lógica de empezar a repasar a que juegan los y las jóvenes, los juegos de azar están muy presentes, pensando más que nada en los naipes. Jugar a las cartas por el solo hecho de jugar, o incluyendo apuestas que van desde una prenda o castigo (algún golpe) o dinero.

Se pasa mucho tiempo del día con las cartas, como una forma de evadir el paso del tiempo sin hacer nada, las loterías y el casino son una esperanza falsa de salvarse para todo el campeonato. Se busca el toque de suerte, la divinidad, para poder salir de las penurias de la pobreza, como menciona Caillois todo está por fuera del sujeto jugador, este al jugar se dispone a los designios de la suerte, a diferencia de el AGON donde los jugadores están involucrados en cada partida y cuanto más perfecciona sus cualidades más posibilidades tiene de lograr una victoria.

La tercera categoría es **MIMICRY**⁹ (mimetismo) o *simulacro*, a diferencia de las categorías anteriores, los sujetos juegan a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo, incluye a todos los juegos de representaciones teatrales, el cine, etc. Dentro de un espacio temporal recortado el sujeto finge, se disfraza construye nuevas personalidades alejadas de la propia.

El mimicry se acerca al agón cuando las competencias deportivas también se constituyen en espectáculos, los espectadores depositan en los deportistas sus expectativas; pero sin embargo no encuentra vinculación con el alea, ya que los juegos no son externos a los sujetos sino que implica la creación, imaginación e interpretación de estos.

⁸Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.48

⁹Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.52

Por último encontramos a los juegos de *vértigo* que el autor los denomina **ILINX**¹⁰, los cuales buscan por medios físicos o morales destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia pánico. Se intenta de manera bruta romper con la realidad provocando estados de trances, aturdimiento y perturbación. Entre ellos encontramos por ejemplo juegos como montaña rusa, toboganes, cuerda floja, etc.

La búsqueda de vértigo en los y las jóvenes es constante, siempre se está al borde, no hay una visualización real del peligro por parte de ellos y ellas. El riesgo moviliza a jugar, picadas de motos, autos, hacer demostraciones y piruetas, dentro de las más usuales, sin tener consideraciones del riesgos que acarrear.

Roger Caillois plantea para complementar las categorías fundamentales, dos vectores que tienen en cuenta las maneras de jugar de los sujetos. Las mismas van desde formas más libre (PAIDA) hasta las más institucionalizadas y regladas (LUDUS). Relaciona el Paidia con manifestaciones espontáneas del instinto del juego, improvisación y libertad, con desorden, turbulencia, diversión, expansión y mucha fantasía, típico en l@s niñ@s pequeñ@s y también en pibes y pibas de sectores populares bajo el alcohol. Desde el momento que se comienza a poner reglas, cierto orden, disciplina, se exige esfuerzos, paciencia y preparación, el juego se va transformando en Ludus, este tiene correspondencia con juegos de cálculo, combinación, entretenimiento y de superación de obstáculos.

Los juegos suelen darse en compañía de otr@s que lo contextualizan con atención y sumándose a la actividad de diversos modos que lo planifican. Por ello socialmente se pasa: del Agon a Deportes; del Alea a Casinos; del Mimicry a Artes del espectáculo; del Ilinx a Fiestas. Coherentemente Caillois en este análisis crítico refuerza la idea del juego como una actividad aparte de la realidad, es un paréntesis que se abre en el cotidiano de las personas, roto estos límites cerrado, se cae en perversiones. Si el juego pierde la protección que le otorgaba el espacio y el tiempo cerrado y separado, sustentado por sus leyes para mezclarse con manejos de la vida ordinaria, se desliza hacia perversiones, en las que el placer se transforma en idea fija, la diversión en pasión desmedida, la habilidad en medio para lucrar y aparece la en causa de angustia.

Recuperar su presentación de las perversiones para cada categoría de juego permite reflexionar como l@s adolescentes de los barrios marginados en algunos de sus juegos cotidianos están en una búsqueda constante de trascender los límites, salirse de las reglas de

¹⁰Caillois, Roger “Los juegos y los hombres” p.58

juego pasando fácilmente a la corrupción de las actitudes psicológicas características de cada tipo de jugar.

En los juegos agonales, la ambición transforma al juego en un trabajo. Un ejemplo muy común es el fútbol, que requiere del jugador altos grados de profesionalismo, con horarios de entrenamiento esforzado. Sus prácticas bajo presión y en las que tiene que ganar a cualquier costo puede llevarlo al estrés. En tal competencia desmedida se encuentra metido de manera completa el mercado, generando un negocio y un gran movimiento de capital alrededor de este deporte.

De hecho, hay una gran apuesta, a partir de los padres, entre los jóvenes de esos barrios a salvarse ellos y sus familias con el fútbol. El periodista rosarino Carlos Del Frade recorta la ilusión de los pibes y le pone cifras concretas: en el fútbol profesional, menos del 1% de los pibes que se prueban en los clubes llegan a jugar en un equipo.

En cuanto al alea, se trata de romper con lo exterior del juego, es decir modificar el destino de alguna manera, buscar en la astrología o en la superstición formas de tener consigo la suerte superando la incertidumbre.

El juego de Mimicry implica la conciencia de que temporalmente se actúa, una ilusión de estar en una situación convencional de simulaciones en que el jugador hace de otro mediante mímicas y disfraces. Si no puede salir de lo que simula, del personaje que crea, entra en pérdidas de identidad, en alienación. Adolescentes y jóvenes de barrios marginados están marcados por deprivación-vacío y buscan maneras de negarlo borrándose de ella con identificaciones y actuaciones violentas.

Por último, el ilinx es el vértigo de quien quiere desestabilizar, por un instante, su percepción y entrar conscientemente en un pánico voluptuoso. Así logra una especie de espasmo, de trance o aturdimiento que l@s saca bruscamente de la realidad. En cambio la modificación química, por drogas, alcohol, tabaco, genera excitación por más tiempo, confusión, pánico, llevando a desbordes, dependencias, esto se vincula a la autodestrucción.

La vida cotidiana de l@s jóvenes de los sectores populares (como analizaremos más adelante) está cargada de situaciones problemáticas complejas en relación a su contexto de empobrecimiento y exclusión en que viven. Ante la frustración, las pérdidas, los golpes de la injusticia buscan por medios físicos y químicos (drogas, alcohol) modos de evadirla con sensaciones alocadas, renegación o resistencia a las mismas, al no ver salidas a su situación o sentirse impotente ante lo que le toca. El consumo cada vez mayor de drogas pone en un punto de inflexión los juegos de los y las adolescentes en los barrios, lo que puede empezar

como un juego, como una forma de pertenencia a un grupo, termina constituyéndose en una forma de dependencia a algunas sustancias para pasar el día, matar el tiempo. Cada vez se necesita consumir más para lograr el efecto buscado. La mala calidad de droga a la que se accede, por sus escasos recursos, l@s daña aún más y a veces l@s pone bajo la violencia.

Graciela Scheines

Acercándonos temporal y geográficamente, Graciela Scheines, escritora argentina, en la década del '70, se introduce en el tema del juego haciendo una análisis y una lectura reflexiva de diversos autores, entre los que se encuentran los mencionados con anterioridad entre otros; luego en su obra “Juegos inocentes, juegos terribles” propone una definición y una manera de entender a los juegos.

Según esta autora, el juego comienza cuando el orden mundo (reglas, jerarquías, convenciones acordadas por los hombres para poder vivir) se desvanecen; el espacio ordinario desaparece y se transforma en campo de juego, que en ese momento en particular representa todo el mundo del jugador, este puede ser un lugar físico o un tablero.

Rayuelas y tableros pertenecen al campo de juego son planos sobre los cuales se juega. Ese plano permite poseer, espacialmente a la vista, una porción de futuro, permite anticiparse a lo que sucederá. Al mismo tiempo los campos de juegos no son homogéneos, hay casillas que son más fuertes, débiles, neutras. Los campos de fuerzas se modifican en cada partida¹¹. En el espacio lúdico es imposible permanecer inmóvil, es necesario pensar lo que se presenta y estrategias concretas para superarlo y cumplir con los objetivos. A modo de pregunta que sucede espacialmente donde juegan l@s jóvenes de los barrios marginados, es decir que sucede en las canchas de fútbol, en las mesas de las partidas de naipes, etc. ; interrogantes a ser tomados en el capítulo siguiente donde nos acercamos al universo del juego desde la perspectiva de l@s jóvenes.

También cada juego tiene un tiempo propio, independientemente del histórico, del doméstico, del laboral. Los tiempos de los juegos son acordados tácitamente entre los jugadores (juegos más libres por ejemplo a la casita, a la escondida) o de manera reglada (deportes).

Para poder jugar hay que crear un nuevo orden, orden lúdico, romper con las reglas establecidas en la vida cotidiana y acatarse a las nuevas reglas, sin estas no hay juego posible.

¹¹Scheines, Graciela “Juegos inocentes, juegos terribles” p21.

Jugar es fundar un nuevo orden y una vez fundado someterse voluntariamente y con placer en él.

Los jugadores se comprometen a cumplir las reglas, este orden asegura la libertad. Libertad de manera absoluta, por la decisión de entrar al juego y a su vez condicionada por las reglas.

Se podría afirmar entonces que sin reglas no hay juego, no hay juego sin orden. Orden no en el sentido de mandato para ser obedecido sino como una nueva disposición de las cosas, un cosmos nuevo, de creación de un espacio y un tiempo por fuera del cotidiano con reglas propias.

Dentro de los juegos competitivos las reglas son las que garantizan la igualdad, si hay jerarquías no hay juego posible. El juego es entre pares o iguales donde puede haber rivalidades (por ejemplo equipos de fútbol) pero no enemigos; donde hay desigualdad no hay juego, hay abuso, hay trampa. La desigualdad es el final del juego que se presupone de antemano. No hay juego sino hay democracia lúdica, en el ámbito lúdico no rigen las jerarquías, ni los niveles válidos de la vida corriente.

Cuando desaparecen las reglas el juego se convierte en *antijuego*, el espacio lúdico, por naturaleza público, se convierte en propiedad privada, el temor es la forma de participación, prima el abuso de poder y las jerarquías; el juego por mandato no es juego. La autora establece una comparación entre la comunidad lúdica y la sociedad humana, realiza una analogía entre los juegos donde hay una imposición de las reglas, las cuales deben ser aceptadas sino se pone en riesgo la vida y los gobiernos dictatoriales que han abusado del poder y de la violencia para imponer sus leyes, a partir del terror.

No se puede jugar si no se es libre, sino hay una aceptación consciente y libre por parte del jugador, no se juega ni por mandato ni por delegación. No se puede jugar si la sociedad no deja un margen para ser creativos. Las propuestas habituales del sistema capitalista entrañan formas que degradan a la persona, donde hace mella la desigualdad, donde se persigue jugar contra otros y no con otros.

Para la constitución del orden lúdico es preciso primero generar una instancia de vacío de un tiempo y espacio cualquiera, de caos en relación al orden mundo, cuanto mayor sea la imposibilidad de despegarse del orden mundo más limitado será la posibilidad de jugar, de crear, de fundar nuevas cosas. El juego es un salto al vacío, sin ese riesgo no hay juego.

Otro de las dificultades que se presenta al crear un nuevo orden es quedarse en el vacío, afirmarse en el caos el cual termina convirtiéndose en la antítesis del juego, preponderando la fuerza y la prepotencia. “El juego como maqueta de una sociedad cualquiera. Cuando el caos se prolonga más tiempo del necesario para fundar colectivamente un nuevo orden, empieza a imperar la ley del más fuerte”¹²

El juego como lugar privilegiado de ensayo para la vida, donde se pueden simular una o varias de las situaciones de la vida, en que se resuelve de alguna manera los miedos elementales al vacío, al caos, a la muerte. Los juegos son productos de la imaginación y de la inventiva de los participantes, es un espacio perfecto sin problemas, a diferencias del orden mundo, se pueden repetir varias veces las situaciones de riesgo hasta perfeccionar la acción por completo sin ponerse en riesgo el jugador.

“En el juego está la vida cuerpo presente: la lucha por la vida, las delicias de la vida, la amarga vida, éxitos fracasos, lo terrorífico y el riesgo a lo invisible y lo oscuro entrometiéndose en nuestro proyectos, los objetos del deseo, planes y estrategias para alcanzar esos objetos...en el juego todo es tenso e intenso, tensión e intención. Lo que juega es claro y distinto: enemigos, aliados metas, reglas.”¹³

El juego es la búsqueda del método, de la construcción grupal o individual de una forma posible de llegar a lo que se busca. Se juega entre el punto de partida y el punto de llegada. El juego es el camino para llegar más allá de donde se está y responde a la pregunta ¿Cómo lograrlo? El juego pone en evidencia la viabilidad de un proyecto.

José David

Continuando con la enunciación de diversos autores de manera cronológica llegamos a la actualidad, José David¹⁴, trabajador social y docente Uruguayo, incorpora otros elementos a la hora de pensar el juego como por ejemplo el respeto, la confianza, el permiso y la fantasía.

“Jugar es un paréntesis, una forma de limpiarse de lo mundano, los condicionamientos que lo obligan a uno. Es una forma de encontrarse a uno mismo y a los demás. Un espacio donde se valoran cosas que no se potencian en la cotidianidad. Es una actividad que se da al

¹²Scheines Graciela “juegos inocentes, juegos terribles ”

¹³Scheines, Graciela “Juguetes y jugadores” p 25

¹⁴Ha escrito sobre el juego: Abriendo el juego, Juguemos antes que se acabe, Breve antología de juegos multiculturales y de ejercicios lúdicos, El juego y los valores, Relación de los símbolos y el juego.

borde de la realidad y la fantasía; que te dispone de una manera única; que trasporta a un mundo mágico de rituales”¹⁵

El juego es una actividad placentera, misteriosa y mágica, que admite transgredir las pautas sociales y culturales, sin ser considerado loco, donde la creatividad y la fantasía son elementos fundamentales para que no se agote.

Para jugar debe existir de manera personal y social ciertos grados de libertad y de creatividad, es decir debe haber una participación voluntaria de las personas involucradas y una aceptación libre y consciente de las reglas de juego como condición sine qua non.

El juego favorece el aumento de la libertad y de las potencialidades creativas de la persona, admite el repaso de situaciones pasadas o anticipar situaciones futuras, brinda la posibilidad de ensayar alternativas, el ‘como si’ permite ejercitar en los jugadores formas de visualizar diferentes roles y respuestas.

Reconoce en la sociedad actual una cultura fuertemente antilúdica, donde se dejó de lado el lugar del jugador, hacedor para pasar al ser jugador espectador. Se asiste a un cambio de posicionamiento con respecto al juego se pasa de ser protagonista a depositar en otros el propio juego, hay una tercerización del juego.

Hay una invitación por parte de José David de reconocer al juego como humanizador, donde están presentes la ternura, las caricias, el placer, la fantasía, la aventura de trascender entrando en un mundo mágico, no para quedarse en el espacio de ensueños sino para moverse y actuar en un escenario vivenciando aportes de alcances pedagógicos y terapéuticos. Respecto a l@s jóvenes me parece importante preguntar: ¿qué afectos muestran mientras juegan?, ¿con sus juegos llegan a trascender? O ¿reciclan situaciones intrascendentes?

La mancha

Otras de las formas posibles de concebir al el juego es la que propone “La Mancha”¹⁶, organización uruguaya que desde hace más de 20 años trabaja con el juego a partir de la ludopedagogía, en tanto propuesta de intervención desde lo lúdico, de carácter político, que propicia acciones y actitudes individuales y colectivas para la transformación.

Ludopedagogía como encuentro entre lo lúdico “como una zona, territorio, una parte del fenómeno humano de ser, sentir y hacer donde es posible construir entre la realidad y la no

¹⁵ José David “Juguemos antes de que se acabe ” p 37

¹⁶ www.mancha.org.uy

realidad, otro tiempo y espacio donde hay lugar para que lo imposible se haga posible; una zona de transición desde la que poder mirar y re inventar la realidad dándole otros sentidos y significados; un terreno de juegos”¹⁷ y la pedagogía en cuanto área del saber que tiene como objeto el conocimiento, conocimiento de la realidad para poder abordarla. *Jugar para conocer, conocer para transformar.*

Retoma entre sus principios fundamentales a la educación popular, legitimando al saber popular como válido para la construcción de modelos alternativos al hegemónico. Tiene como eje lo socio afectivo, el vínculo y la subjetividad, la corporalidad, la alegría y el placer como reservas de poder real para aplicarlo a procesos de organización comunitaria.

Hay una invitación a partir del juego de conocer la realidad desde la razón, los sentimientos, la afectividad, el cuerpo y la espiritualidad, el juego crea un ambiente lúdico que favorece el aprendizaje. Proponen como instrumental operativo de la metodología de la ludopedagogía la “Lud-est-ética” síntesis de lúdica, estética y ética.

La Mancha define al juego como:

“...una *actividad libremente elegida* que otorga el *permiso de transgredir* normas de vida internas y externas; es un *satisfactor sinérgico* de necesidades humanas fundamentales, en una dimensión individual y colectiva, *con alcance en el plano social, cultural y político*”¹⁸

Desglosando la definición podemos ver elementos comunes con los otros autores ya mencionados, en cuanto a definir al juego como una *actividad*, que posee una porción particular de tiempo y espacio, *libremente elegida* ya que los jugadores eligen entrar o no en juego, es decir cuando las personas juegan ejercen ciertos grados de libertad, de esta manera hay una autorización para *transgredir*, salirse de lo estipulado y aceptado, romper de alguna manera con lo que son las creencias y verdades asumidas.

Al mismo tiempo incorpora algunos elementos interesantes para el análisis del juego al considerarlo como un *satisfactor de necesidades humanas*, que posee *alcance en el plano social, cultural y político*.

La Mancha retoma la idea del economista chileno Manfred Max Neef, en su teoría del desarrollo a escala humana sobre las necesidades humanas, entendiéndolas a éstas como pocas, definidas y universales, entre ellas incluye las necesidades existenciales (ser, tener, hacer y estar) y las necesidades axiológicas (subsistencia, protección, afecto, entendimiento,

¹⁷Apuntes ¿Qué es y cómo surge la Ludopedagogía? Centro de investigación y capacitación en recreación, juegos y campamentos “La Mancha”

¹⁸ La mancha 1994

participación, ocio, creación, identidad y libertad), las cuales en cada cultura se satisfacen de manera particular.

Dentro de esta categorización de las necesidades, el juego podría considerarse como un satisfactor de necesidades, que dependiendo de su intencionalidad, consciente o inconsciente, determina algunas de las formas de satisfacción. Los satisfactores¹⁹ pueden ser violadores, inhibidores, pseudo satisfactores, singulares o sinérgicos

El juego pensándolo en sus formas no opresivas, es un satisfactor sinérgico donde no solo cubre la necesidad de ocio, sino que fundamentalmente permite la identidad, creación, libertad de los que están jugando; como así también al jugar con otros la posibilidad de participar y crear relaciones de protección, afecto. Cuando la persona juega es artífice, es jugadora, constructora de su propia vida.

Además de ser un satisfactor sinérgico, el juego en tanto actividad realizada por los hombres y mujeres, es un producto cultural, que facilita la creación de vínculos y la comunicación entre las personas, de modo tal que se entremete completamente en lo social, trascendiendo el plano de lo imaginario.

También es eminentemente político ya que interviene en las relaciones de poder que se dan entre las personas y además de inmiscuirse en las tramas de las organizaciones grupales y comunitarias. Permite el empoderamiento de las personas que están involucradas en el juego, al mismo tiempo que pone a jugar ciertos valores y comportamientos que conforman el modo de existir. Conviene aclarar que el juego sólo permite o posibilita ese empoderamiento, si se da un trabajo educativo y organizador popular, caso contrario el juego en el medio barrial marginal tiende a operar reproduciendo el sistema de opresión, de trampas y corrupción.

¹⁹ Cartilla de Economía Solidaria “Cooperativa Centro de Comercio Solidario” Rosario año 2009

Satisfactores de las necesidades humanas:

*Los violadores o destructores: al usarlos para satisfacer una necesidad terminan afectado negativamente a otras, por ejemplo utilizar armamentos para la protección.

*Pseudo satisfactores: dan una sensación falsa de satisfacción de una necesidad por ejemplo la utilización de drogas

*Inhibidores: sobresatisfacen una necesidad, dificultando la satisfacción de otras necesidades.

*Singulares: solo satisfacen una necesidad, siendo neutro en relación a la satisfacción de otras necesidades.

*Sinérgico: con la satisfacción de una necesidad se estimula y contribuye a satisfacer otras. Dar el pecho a un bebe no solo satisface la subsistencia sino que incluye la protección el afecto, la identidad.

Las necesidades no solo son pensadas como carencias sino como potencialidades.

Poniendo el cuerpo en juego

Cada persona tiene una experiencia particular con el juego, desde la infancia hasta la vida adulta, las diferentes influencias que hemos recibido nos han permitido jugar, o nos han limitado. Dentro de las influencias podemos agruparlas en:

- Negativas: aquellas que socialmente no son valiosas, jugador compulsivo, naipes.
- Positivas: son las que permiten construir al sujeto y son aceptadas como válidas por la sociedad, por ejemplo un padre jugando a construir cosas con maderitas, o juegos grupales como deportes, etc.

Solamente aquellos que han tenido algún tipo de experiencia, sobre todo grupal, de aproximación al juego son los que están más sensibilizados para descubrir eventualmente, sacar mejor partido del lenguaje que encierra²⁰.

La vivencia de lo lúdico en la infancia genera una referencia de resistencias, donde se crea un espacio diferente a lo doméstico, escolar, religioso, etc., donde están permitidas otras cosas, lugar de escape y de ensayo para pensar otros mundos y realidades.

Quienes no han pasado por el cuerpo la vivencia de lo lúdico, generando un registro del mismo, sienten un rechazo, no pudiendo jugar; la mayoría de la veces se pone al juego en el lugar de lo no serio, priorizando formas que tengan que ver más con lo racional, lo cual es muy evidente en los ámbitos académicos.

La experiencia de lo lúdico, en algunos ámbitos donde se ponen en el cetro otro tipo de relaciones, lleva al entendimiento de la gratuidad, de la alegría, de la no relación entre el placer y el actual ordenamiento institucional que procura entorpecer el cuerpo, por la organización, disciplina y rutina generando la incapacidad de los sentidos.

Dentro de una perspectiva occidental cuerpo y mente permanecen separadas como compartimentos estancos. El cuerpo es el hombre totalmente entero, como una forma de acceder en el mundo y de ser en el mundo.

Cuerpos socialmente construidos, que otorgan características singulares para los varones y las mujeres, lugar donde se manifiestan los signos de nuestra condición social, espacio político donde el poder necesita normalizarlo, educarlo, moralizarlo. El sistema niega el cuerpo, los afectos y los deseos.

²⁰ José David “Juguemos antes que se acabe” p33

“El cuerpo es la parte nodal de cualquier política de identidad y es el centro de la reproducción de la sociedad” el autoritarismo colonizador ha dado lugar al cuerpo contemporáneo que ha dejado su típica fisonomía natural, para ocupar el resultado cultural, instalando marcas en la historia que toman cuerpo en nuestros cuerpos, contribuyendo a la perpetuidad del contexto.²¹

El cuerpo es una realidad a la vez social y subjetiva. Es un producto social y es productor de sentido, es una producción propia del sujeto por eso cada cuerpo es histórico, se produce y reproduce cotidianamente. Según Rodó el cuerpo es un constructo social-cultural, su definición y uso son aprendidos y regulados socio-culturalmente, y además es instrumento simbólico, donde se vivencian las relaciones, las normas de la sociedad.

Pensar el cuerpo como territorio de aprendizaje, de encuentro y de relacionamientos con otros, reencontrándonos con nuestro cuerpo y el de los otros, otras a partir del juego. Revisión y recuento con las marcas personales y de la historia, de lo que estoy siendo. Marcas impresas en el modo de caminar, de pararme, de abrazar, de amar, de mirar al mundo, marcas de la historia de injusticias y desigualdades, de violencias invisibles a los ojos, que han internalizado la forma de existencia.

Cuerpo donde se ven reflejadas las marcas de las situaciones sociales y como vehículo para transformarla, donde la valoración, uso, experimentación permite acercarnos a otras formas de relacionarnos, con uno mismo y con otros/as. Cuerpo como el lugar desde donde se establecen los márgenes y los límites de nuestras acciones, percepciones y relaciones.

El juego para deconstruirnos como personas, deconstruir las marcas los saberes y las historias alojadas en el cuerpo porque lo invistieron. Jugar para conocer desde otra lógica, que abarca los sentidos, las emociones sin dejar de lado la reflexión.

A la hora de jugar y jugarse cada pueblo, cada grupo tiene su forma, sus tiempos, su propia identidad que está inscripta en los cuerpos. Los modos de bailar, de festejar, la alegría son resistencias que se producen corporalmente y se vivencian con el cuerpo.

El cuerpo, resulta de investir al organismo biológico de trazos económicos; (cuerpo-fuerza de trabajo), sociales, (vestido, tatuado, peinado, afeitado según pertenencias de clase o de sector), culturales, (cuerpo de mujer, de varón y sus roles) y políticos, (cuerpo objeto de los medios, juvenil para dar sensación de poderío y renovación o caso contrario la

²¹ScribanoAdrian en Guidaí; de juegos, leyendas y fantasías étnicas.

presentación conservadora). Ese cuerpo inscripto de esos trazos es intrínsecamente simbólico y mediador en todos procesos humanos que son material-simbólicos.

Es descubrirnos y descubrir en l@s otr@s, en los vínculos y las matrices de aprendizajes. El juego permite además de la reflexión, generar nuevas marcas, nuevos registros que tienen que ver con la figura y la plasticidad, el placer y la alegría, poder experimentar con el cuerpo otras cosas que no son las cotidianas, otras formas de expresarse y modificando los estados de ánimo y aumentando la autoestima. La expresión, la alegría y la risa generan poder, movilizan a las personas involucradas a resistir y luchar alegremente. El juego tiene una virtud fundante, reparadora, gratificante, permite experimentar la libertad.

¿Qué sucede con el cuerpo cuando jugamos? Juegos en relación a la vida, en su defensa, (l@s payamédic@s...), y promoción, (niñ@s jugando en el parque, jóvenes de picnic jugando al voley...) o juegos que tienen que ver con la destrucción, (adolescentes o jóvenes tomad@s tirando basura, rompiendo vidrios...), muerte, (jugando en el ciber a matar negros, ruleta rusa con autos a velocidad que deben cruzarse sin usar freno...). ¿Cómo están los cuerpos de los pibes y pibas? ¿Qué marcas y que registros poseen? ¿Por qué tienen a la vista cicatrices de peleas, tatuajes sobre prisión, y agresión a la “cana”?

¿Para qué ponen-exponen el cuerpo todos los días los pibes del barrio?

Cuerpos jugados, (¿para qué me voy a cuidar?... total!...), cansados del trabajo, (al atardecer con ropa con cal, yuyos, tierra..., sin energías y sólo ganas de sentarse y tomar unos cocido o mates), aburridos, (tirados sin hablar o hacer nada), inexplorados, (o inentendidos en sus potencialidades o debilidades), escondidos, (¿por vergüenza, angustias, cargadas...); sufrientes abusados, castigados, estropeados, ensuciados, desnutridos, amputados, enfermos...; alimentados y saludables, potentes y deportivos, luminosos y alegres, sexuales y atractivos. Entonces cuerpos con límites y posibilidades, con amor y violencia cuerpos, cultivados y descuidados... que danzan al compás de la cumbia, que seducen con los movimientos cadenciosos, que estilizados resultan una composición simbólica; cuerpos consumidos por las drogas para evadirse de la realidad, cuerpos secuestrados por accidentes y agresiones, cuerpos que preanuncian cese en las relaciones o muerte. Los cuerpos siempre dicen en su andar o con su postura, en silencio-con canto o conversación.

Sujetos que corporalmente juegan, resisten, luchan y trabajan por cambiar las desigualdades y multiplicar las posibilidades, poniendo interés, pasión y fuerzas, decidiendo sobre e instrumentando estrategias, ejerciendo poder, siempre con sus cuerpos.

Juegos y cultura.

El juego como construcción histórica y cultural, que pasa de generaciones en generación hacen a la cultura. El acervo de los juegos y qué se juega en cada circunstancia, en cada momento histórico constituyen a esa realidad particular; en tiempo de guerras, de sequías, de prosperidad, de dictaduras, de crisis, hay propuestas de juegos. En cada geografía, en cada territorio, en cada pequeño lugar, sus habitantes juegan y recrean su realidad.

Un ejemplo claro y hermoso es la película *la Vida es Bella*, la trama de la misma transcurre en 1939 en la Italia fascistas donde una familia de judíos son llevados a un campo de concentración nazi. Allí, con tal de salvar la vida de su hijo de cinco años, su padre se inventará un juego en el cual ganará aquel que consiga esconderse de los guardias alemanes. La imaginación de su padre hará que el pequeño viva el holocausto de una manera distinta.

Prestándole atención a la película se pueden rescatar cuantas opciones de juegos existen donde ya no hay más posibilidades, juegos de vida o de muerte atravesados por el amor y el horror de la guerra. Juegos de escondidas que salvan la vida, y que seguramente habrán salvado a muchas personas en la dictadura Argentina, diálogos de silencios, miradas, donde el cumplir con las reglas acordadas a rajatabla permitía seguir jugando. En la película como en tantos otros espacios de la vida el final de juego es la muerte, sin la posibilidad de vuelta atrás. Cuantas estrategias de afecto y cuidado aparecen en escena, en la cual se puede observar con claridad el poder del juego en un contexto de adversidad, de un campo de concentración, el juego crea otra realidad que hace que la vida sea soportable, que sea posible vivirla.

El juego en tanto actividad humana se desarrolla dentro del marco cultural, afloran las vivencias, los afectos, la historia, se aprenden comportamientos sociales, formas de actuar, se construye el universo simbólico de las personas que lo practican.

Según Roger Caillois, los juegos dependen de la cultura en que se practican, revelan sus preferencias, reflejan sus usos y las creencias, son pruebas de su identidad. El autor da el ejemplo de la rayuela, y como la misma se ha ido modificando en el transcurso del tiempo. En la antigüedad la rayuela tenía una forma redonda, donde se pateaba una piedra que significaba el alma y había que empujarla hasta la salida. Con la llegada del cristianismo adquiere la forma que conocemos en la actualidad, alargada con el cielo en un extremo, haciendo una analogía con el plano de una iglesia donde el altar se encuentra en el otro extremo de la entrada.

Continúa diciendo que existe una relación estrecha entre los juegos que se practican y el tipo de sociedad, se podría realizar un diagnóstico de la misma a partir de que se esté jugando en ese momento. Según el tipo de sociedad podemos encontrar distribuidos de manera desigual los principios de los juegos (competencia, azar, simulacro, vértigo).

Los juegos son imágenes de una cultura, una muestra de ello podría ser el juego de cartas, el truco, en Argentina, donde conviven valores de engaño y estafa para con los rivales y de solidaridad con el compañero, que con una sola mirada, mueca pueden jugar de manera conjunta. Se hace presente en cada partido, las charlas, los chistes, los bufetes de los clubes de barrios, el lugar de encuentros de los varones, las apuestas, los porotos, etc.

Las sociedades primitivas se caracterizan por los juegos de la dupla Mimicry - Ilinix, son sociedades donde las máscaras, el chamanismo, los rituales mágicos dan lugar al caos primitivo. Las sociedades modernas, se encuentran regidas por los principios de Agon – Alea, donde prima el cálculo y la medida.

En la vida democrática, la igualdad necesaria para todo juego, se logra a partir de una igualdad jurídica. Ante las desigualdades sociales evidentes, se hace necesario generar mecanismo que creen posibilidades de igualdad, uno de ellos es el azar o la suerte, que en muchas ocasiones es lo único que pone en igualdad a todos los jugadores. Este se constituye en un principio compensador, forja la ilusión dentro de los pobres que puede haber una modificación de su situación, esto se acentúa cuando el mismo Estado habilita casinos y loterías.

Los juegos de azar reafirman la idea de la pobreza como algo natural, ponen en igualdad de condiciones a todos; desdibuja las barreras de clases y las desigualdades económicas, colaborando a la idea que a cada cual según su suerte, ser pobre o ser rico no escapa de esta lógica, por un toque de suerte uno puede salir de un estadio y pasar al otro y viceversa. Hay una invisibilización de las relaciones sociales y del lugar del juego, en el mismo se produce un desplazamiento de las riquezas con el agregado, no menor, de una banca que se queda con la mayoría de lo apostado.

Un modelo indiscutible dentro de los juegos de azar es el casino, espacios preparados para perder la lógica del tiempo y del espacio, creadores de una igualdad ficticia, donde se entrega en premios, como generosidad de la banca a lo sumo de un 15% de lo apostado, en el que asisten grandes segmentos de la población para entretenerse y además de soñar que un toque de suerte les puede mejorar su condición social.

En la ciudad de Rosario, con mucha fuerza en la actualidad, desde que se inauguró el casino, asisten un promedio de cuatrocientas mil personas mensuales, mayorías de los sectores populares con la esperanza de ganar aunque sea algo y como última posibilidad por lo menos entretenerse y pasar un buen rato, como una salida más. No hay cifras oficiales del dinero que se maneja y que sucede con las personas que juegan de manera desmedida, las mismas permanecen ocultas. Aunque se intente esconder hay muchas historias de personas que quedaron en ruinas y de algunas que han llegado al extremo de quitarse la vida, hay una apuesta de lo que se tiene y de lo que no se tiene también, sueldos, ahorros y objetos de valor se van en cada apuesta; esto es tomando solo como ejemplo el juego de apuesta del casino sin perder dimensión de todos los juegos de azar, reconocidos por el Estado (loterías, carreras de caballos, etc.) y el circuito paralelo de los mismos a nivel clandestino, como así también los juegos de apuesta a nivel barrial y comunitario (en sus variantes naipes y bingos).

Otras de las particulares de este sistema de compensación de las sociedades democráticas es la *delegación o representación*, hay un ídolo, un campeón, una vedet, que representa el juego propio, produciéndose una identificación con una o varias características del jugador.

Dentro de estas sociedades se tiende a encorsetar, limitar a la dupla de principios Simulacro – Vértigo, solo le dan un espacio y tiempo acotado, a modo de ejercer control para que no se produzca un caos. Una muestra de estos permisos es el carnaval, adonde la alegría y el disfraz salen a relucir, pero al concluir se vuelve a ser el mismo, al enterrar el diablo se entierran con el desenfreno y la fiesta para volver con las obligaciones cotidianas.

En la Provincia de Jujuy los cuatro días de carnaval son sagrados, sale todo el pueblo a jugar, se borran en un instante todas las diferencias de clases, etáreas, de género, salen a relucir los disfraces, el papel picado, la albahaca, la harina, el alcohol, todo se convierte en fiesta, se mezcla lo sagrado (ofrendas a la tierra) con lo profano (la liberación del diablo) pasado ese momento todo vuelve a ser como antes, el pobre a su pobreza y el rico a su riqueza. Vale preguntarse en esta simbólica, propia de los carnavales, de volver al caos originario para recrear el mundo y cargarlo de fuerza, si las mismas dan ánimo a l@s lugareñ@s pobres a seguir viviendo y luchando. ¡¿Cuánta crítica, imitando con disfraces a los poderosos eclesiales y políticos hacen a desplazarlos y quitarles simbólicamente la dominación?! En todo caso ¿cómo aprovechar semejante poder simbólico para provocar cambios reales?

El juego es entendido como una válvula de escape, en las fiestas, en las orgías, en el fútbol, se eliminan por un momento las opresiones del sistema, se instaura la creencia de igualdad entre todos para luego volver a la vida cotidiana sin ninguna modificación de la realidad. También cabría pensar en la conversión de esos espacios en campo de batallas en que impera la agresividad para ganarle al otro como contrincante o en mercados donde se promueve la ambición de tener para ser-figurar y el consumir para gozar objetos hasta la locura.

Ante la propuesta de Roger Caillos de pensar a las sociedades modernas dentro del par Competencia – Azar sesgada por una cultura de la representación, que otros jueguen mientras las mayorías son espectadoras, este pensamiento no deja de tener vigencia, permite hacer un análisis de los juegos actuales, donde hay una fuerte cultura del espectáculo y de la delegación. Podrían mencionarse dos ejemplos en que se percibe claramente, la delegación a que otros jueguen y la identificación con los jugadores, el hincha de fútbol y los televidentes del programa de Marcelo Tinelli.

En las hinchas de fútbol hay una identificación total con el equipo, un amor incondicional por la camiseta, una pasión desmedida ante cada partido. Al salir el equipo a la cancha se deposita en cada jugador las miradas, las jugadas, los deseos que tiene cada hincha desde su butaca, cada victoria o derrota es sentida como propia, como si hubiese jugado los noventa minutos enteros.

Sucede algo similar en la competencia televisiva “Bailando por un Sueño” emitida en el programa de Marcelo Tinelli, donde un grupo de bailarines y famosos, bailan para alcanzar un sueño, al otro lado de la pantalla miles de televidentes cada noche sigue la competencia como si fuera propia, se produce una doble identificación con el sueño y la bailarina o bailarín como modelo de persona. Millones de televidentes, noches tras noches, desean cumplir su sueño y ser en todos los sentidos como las imágenes que se ven, por un momento el cotidiano se desliza y gana, como gana el ranking, bailarinas y bailarines que disfrazan y encubren la realidad, disimulando las desigualdades sociales detrás de un sueño individual.

Estas dos muestras, la del hincha y la de los espectadores de “bailando por un sueño” dentro de la dinámica perversa del sistema muestran que cada uno ocupa una posición según mérito y demérito; que no se produce desigualdad sino que es cuestión de capacidades diferentes y esfuerzos en prepararse para ganar. Por su parte much@s aceptan que es asunto de capacitarse y también de suerte.

Sintetizando lo antedicho una forma para interpretar el juego en relación a la cultura es a través del principio compensador de las sociedades democráticas liberales, en las cuales funciona el azar como ocasión igualadora, mientras el derecho ficciona y legitima discursivamente que todos somos iguales ante la ley. Otro de los principios es la delegación por la que otros juegan económica-social-políticamente mientras las mayorías muestran sus preferencias eligiéndolos y observan pasiva sus movidas y jugadas.

Otra de las formas posibles para adentrarnos en el análisis de juego y cultura, es tomando a el juego como producto y productor de cultura, por lo tanto, el juego refleja los valores y las formas de vida de una sociedad. El juego como actividad humana depende de la intencionalidad de las personas involucradas en él, por tanto el juego puede conducir a reproducir determinados valores culturales de opresión por ejemplo modelos hegemónicos de masculinidad y feminidad o proponer nuevas formas culturales y de relacionamiento.

Según Aída Reborado “el jugar es un acto político”. De acuerdo a como sea concebido, será fuente de dominación, de resistencia o de liberación.

Por lo mencionado anteriormente queda en evidencia que no todos los juegos proponen la libertad, ni un espacio para ser creativo. Podrían pensarse varios ejemplos que se desenvuelven en esta lógica tanto a nivel del juego en lo cotidiano de las personas, como a nivel de las intervenciones de las diferentes profesiones o disciplinas.

En relación a los juegos cotidianos, surgen innumerables ejemplos donde se reproducen los valores dominantes del sistema, podríamos mencionar juegos simples y cotidianos donde se internalizan y se profundizan los roles establecidos para las mujeres y los varones.

Los juegos de las niñas tienen que ser siempre vinculados a su lugar como madre, hacedora de los quehaceres domésticos o el lugar de la belleza y cuál es el modelo corporal que hay que alcanzar. Entre barbís, bebotes, cocinitas, escobas, se construye socialmente el lugar esperado de la mujer. Lo mismo ocurre con los juegos de los varones donde las pelotas, autos, espadas, armas, constituyen el universo del juego.

Está mal visto y muchas veces sancionados, que las mujeres jueguen a la pelota trepen a los árboles poniéndoles el mote de machona, que esas cosas no son para señoritas, etc. Igualmente sucede con los varones que al jugar con muñecas o con las chicas, el no querer jugar a la pelota, llevan consigo la idea de afeminamiento, homosexualidad, que debe ser corregida desde la niñez.

Es posible ver la vinculación juego, cultura y género analizando su correlato con el movimiento de los y las jugadoras, los juegos habituales de las niñas tienden a la quietud, a que el cuerpo sea una demostración más del ser mujer en cambio los varones tienen que ser juegos de mucho movimiento de destreza y habilidad corporal, donde la fuerza y la virilidad refuerzan el lugar del varón dentro de la sociedad.

Los juegos no solo se reproducen los patrones culturales en relación a género sino también la idea de competencia e individualismo. Además pensemos la importancia que adquirieron últimamente los juegos de azar en que los márgenes de decisión son muy acotados; el juego emparentando con el consumo de juguetes, cada vez más sofisticados que no dan lugar a la creatividad, juegos electrónicos que instalan a la persona en otra realidad ficticia; actividades altamente competitivas que expone a la vida de sus jugadores.

Juegos excesivamente reglados y acotados en tiempo, los niños y niñas cada vez juegan menos libremente; el mercado y el consumo se meten de lleno con los juegos. Cada vez más se utilizan espacios estandarizando y encerrando para el juego, como los peloteros, donde se está estipulado de antemano cuando empieza y termina el juego, debiendo abonar un arancel por lo realizado, se pierde la noción de gratuidad que está implícita a la hora de pensar el juego.

Y llevándolo al extremo, juegos donde las personas involucradas no juegan sino que están jugados, juegos donde se pierde el sentido de la vida; la persona se transforma en juguete. ¿Qué pasa cuando los jóvenes juegan a la ruleta rusa, al desmayo, y a otros juegos de riesgos? ¿Juegan a ser inmortales o carecen del sentido de vivir? Juegos donde el límite es muy delgado y no hay una vuelta atrás como en otros juegos donde se ensaya la vida. ¿juegos o antijuegos?

Juegos en la encrucijada de la transformación y la reproducción....

André Gouget y otros autores, en el texto “El juego y la cultura: todos somos reproductores hasta que demos lo contrario”²², analizan el juego dentro de la recreación, mencionando algunas de las formas de reproducción en que se suele incurrir cuando se utiliza el juego como herramientas de intervención social:

**predominio de la forma sobre el contenido:* (preeminencia de lo estético sobre lo ético), no importa a que se juegue mientras entretenga, sobrevaloración de la motivación

²²“La escondida ética y estética del juego” paginas 109-115

(disponer del ánimo de alguien) sobre los motivos (dar causa o motivo para hacer algo), pérdida de significados de los juegos por repetición, mayor importancia en el juguete y no en el juego.

Se incurre de manera frecuente, en el uso del juego como una herramienta de intervención desde diferentes ámbitos (educación, trabajo social, etc.), donde muchas veces es utilizado como una mera técnica, sin objetivos y completamente descontextualizado, dejándolos como cáscaras vacías, se piensa que por el solo uso del juego va a ser transformador en sí mismo.

Muchas veces se juega por que es una idea progresista incorporar técnicas lúdicas al trabajo, utilizando al juego como una mera técnica, se la usa con un force, sacándolas de contexto, sin tener en cuenta a las personas involucradas, ni creando el espacio adecuado para jugar, se termina obligando a las personas para que hagan sin sentido de este modo perdiendo una de las cualidades fundamentales del juego como es la libertad.

**la inmediatez:* el no respeto del tiempo y ni de las subjetividades involucradas en el juego, ponderación del tiempo según la lógica del sistema de producción, valoración de la productividad, la eficacia, la eficiencia y la búsqueda de resultados inmediatos.

**la competencia y el individualismo:* incorporación en el juego de las leyes del mercado, el sálvese quien pueda, el establecimiento como natural que unos ganen a costa que otros pierdan sea como sea.

**modelos hegemónicos de masculinidad y feminidad:* atribución de determinados roles y juegos para mujeres y varones.

**el paradigma del utilitarismo:* dicotomía útil / inútil; criterio de utilidad preestablecido por el sistema.

Es necesaria una búsqueda intencionada dentro de los juegos que nos propone la sociedad, la vivencia de juegos con otros valores; una invitación al intercambio de saberes, de experiencias, de vivencias, de afectos, es un redescubrimiento personal y colectivo.

Juegos no pasatitas que tengan en cuenta y fortalezcan a los sujetos involucrados en él. El juego como una apuesta al *hacer* alegremente, cambiando el lugar de juguetes a jugadores, de estar jugados a jugar, ser *protagonista*.

Pensar en la direccionalidad es también pensar para quien es el juego o con quienes están dispuestos a jugar. Mercedes Gagneten²³, trabajadora social, docente de la Universidad Nacional de Entre Ríos y de Buenos Aires de la cátedra cultura popular, trabaja con conceptos que son importantes para pensar la profesión del trabajo social, a saber, realiza una distinción entre *jugar la vida, jugar en la vida y tener una vida jugada o estar jugado*.

En el jugar la vida, no en el sentido del lenguaje común jugarla en un acto casi suicida como quien juega compulsivamente el auto o la casa en el casino, sino entendiéndolo que en el acto de jugar se encuentra en completa plenitud la persona, puede decidir y elige jugar de determinada manera. En el otro extremo se encuentra la vida jugada, donde la persona tiene poco margen de decisión, su vida cotidiana y su futuro se erigen como inciertos o están signadas por un destino de no posibilidad – destrucción - muerte. Cada acción es para un sobrevivir, la persona cada vez está más en el lugar de objeto, es decir de juguete, no se visualiza la modificación o la transformación de nada en la vida.

Pensando en l@s jóvenes de los barrios, la propuesta de la esquina, del consumo de drogas, la vinculación con los delitos, tienen que ver con la última categoría mencionada, el estar jugado, donde se pierde el valor de la vida, jugados para zafar, de aunque sea extender por un rato la vida, otro espacio invitante es el cyber. El proyecto de vida se encuentra limitado, los contextos barriales no dejan mucho margen para jugar.

De antemano se corre con desventajas, en los barrios empobrecidos las condiciones materiales de vida de la comunidad otorga significaciones y lugares para cada uno de sus habitantes, marcando el campo de juego. Vale aclarar que, a nivel barrial, se presentan diferentes matices en relación al juego y no tod@s juegan de la misma manera.

¿Qué juegos posibles hay en esta realidad para l@s jóvenes y adolescentes de los sectores populares? Cuando la educación no es inclusiva, el mundo del trabajo está tan precarizado y a la mano el tiempo libre, desocupado... igualmente se juega, no tod@s están jugad@s, hay otr@s que juegan todos los días e intentan algo... un camino distinto...

²³ Conferencia realizada en el marco del Primer Encuentro de Juego Estratégico Sudestada Rosario Noviembre de 2011 organizado por Petun Malen

Capítulo II

Los y las

Jugadoras

Jóvenes de los sectores populares.

Los y las jóvenes de los sectores populares de Rosario, son hijos e hijas del neoliberalismo, nacidos en la Argentina de fines de los noventa con sus políticas de ajuste, de paridad cambiaria, de cierre de las industrias y desempleo masivo.

Los y las jóvenes de los sectores populares de Rosario, son, en buena medida, hijos e hijas de las migraciones internas, en la búsqueda de mejores condiciones para vivir, aunque sea al margen de la gran ciudad.

Los y las jóvenes de los sectores populares de Rosario, son hijos e hijas de trabajadores y trabajadoras que sueñan con alcanzar el fin de mes, con vivir de una manera digna, aunque hayan sido empobrecidos de manera sistemática.

Como punto de partida para la realización de esta tesina se analizaron dos experiencias concretas de intervención con juegos, en la ciudad de Rosario, con jóvenes de sectores populares. Las categorías “sectores populares” y “jóvenes”, son indispensables para pensar una práctica de trabajo social en la esfera de lo social sabiendo que las maneras de entender estas categorías, el trabajo social y lo social imprimen particularidades a la hora de la intervención.

En este capítulo están presentes a modo introductorio, la definición de juventudes y una breve puntuación sobre la ciudad de Rosario, para llegar a describir, analizar y reflexionar lo referente a los jóvenes de los sectores populares de la misma y luego construir a partir de las entrevistas realizadas un enunciado cómo lo entienden el juego y como lo vivencian desde su lugar de jóvenes.

Juventud-es

De manera general, cuando se habla de juventud, se hace mención al trayecto bio-psicológico del ciclo vital, a partir de la pubertad hacia la madurez. Se entiende a la juventud como edad en base a dos ejes centrales: la contraposición joven-adulto, que conlleva los tipos ideales de juventud autoconstruida o construida por los adultos. Al otro eje lo forman tres categorías: la segmentación, la cultura y el mundo de la vida. El

primero sirve para observar a la juventud como rebeldía hacia las instituciones adultas; el segundo para vislumbrarla como subcultura enfrentada a la cultura dominante, y el tercero para establecer las consecuencias para la sociedad de una juventud autoconstruida.

El concepto de lo juvenil se torna pertinente para analizar las construcciones de sentido común, que se pueden entender con la teoría de las representaciones sociales, y las prácticas que se ponen en escena en la relación entre la condición juvenil y la condición adulta. Lo juvenil ha sido definido por Duarte como “las diversas producciones culturales y contraculturales” que realizan quienes se agrupan desde su condición juvenil. Estas producciones son ampliamente diversas y heterogéneas. Además, navegan por los distintos espacios sociales en que las y los jóvenes se despliegan. Agrega Duarte que lo juvenil es una producción que se posiciona de acuerdo con el contexto en que cada grupo de jóvenes se desenvuelve, intentando resolver la tensión existencial que les plantea su sociedad: ser como lo desean.

Entonces si vemos la posición social adulta marcada por la conformación de un hogar propio o por la independencia a partir de un trabajo. La juventud se constituye también como una posición social, entre generaciones, culturalmente configurada en base a un sistema complejo de diferencias, fronteras y prescripciones como construcción política de una comunidad, económicamente condicionada en el contexto de conflictos -luchas entre actores como el estado, el mercado, las iglesias, las familias, los medios masivos, los educadores... “Los jóvenes no existen como unidad social, ni funcionan al margen del resto de las generaciones son y están inmersos entre relaciones múltiples y complejas”²⁴.

Durante la juventud se producen cambios de manera constante a nivel físico-corporal- subjetivo. Mediante interacciones van invirtiendo los cambios biológicos de inscripciones hacia su nuevo cuerpo erótico genital y construyen, a partir de esquemas culturales generales sus configuraciones particulares. Los grupos de jóvenes son variados y debemos hablar de diversas juventudes, así como los individuos hacen sus propios procesos nos encontramos con diferentes sujetos jóvenes..

Las configuraciones de los sujetos juveniles se produjeron, en el siglo XX, desde dos organizadores sociales: la política y el mercado. Por eso mismo las configuraciones

²⁴ Reguillo, Rossana “Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto” P39.

actuales tienen que ver con las formas de socialización, capacitación y lugares para trabajar que l@s hace estudiantes/obreros/migrantes, los discursos político-jurídicos que les asignan horizontes, derechos y obligaciones tratándolos de ciudadanos/militantes/jugadores/trabajadores/estudiantes/delincuentes y la llamada industria cultural que les produce necesidades, los vuelve consumidores/fans/apropiadores y los mueve a ciertos protagonismos. Algunos autores suscriben a la idea de tomar a la juventud como una etapa de “moratoria social”, como tiempo privilegiado que los exceptúa de responsabilidades, compromisos y angustias propias de los adultos. Para asumir la condición general de l@s jóvenes conviene unir a esa consideración la de postergación del acceso al mundo del trabajo. La organización del trabajo aprovecha el pasaje a la vida adulta (pasaje de la madurez física a la madurez social) para generar un entretiempos de espera para ingresar a un puesto de trabajo. Así busca equilibrar la cantidad de puestos de trabajo mediante un sistema de salidas e ingresos calculados. Para ese entretiempos se crearon dispositivos de capacitación, estudios y tiempo libre para distracción, deporte y formación cultural.

En la actualidad, se asiste a una prolongación y ampliación de la juventud, hasta los 25 o 30 años, que para las capas altas y sectores medios se corresponde con una ampliación de la moratoria social, no siendo así para los sectores populares. Para éstos últimos, el no acceso al trabajo y abandono de lo escolar se corresponde más bien a una circunstancia de marginación y no de moratoria social. Esta implica tiempo libre socialmente legitimado y vivido de diferentes maneras según la pertenencia social de los agrupamientos juveniles. Las clases altas y sectores medios cuentan de mayor tiempo para gozar según preferencias de ciertos deportes, espectáculos, bares a veces tildados de “conchetos”. Por el contrario, en los agrupamientos juveniles populares y medios bajos el tiempo libre puede caracterizarse como *tiempo disponible o tiempo desocupado*. Aquel lo viven más como descanso y desafío en medio de trabajos y estudio, a veces cansadores sin suficientes satisfacciones, para ascender y a éste, marcado socialmente como vagancia y de malas juntas, lo pasan matando el tiempo y resistiendo a la marginación y la falta de futuro.

Los y las jóvenes, desde una perspectiva moderna, siempre fueron depositarios de los ideales de futuro, de transformación, de rebeldía, de la misma manera que son considerados fuentes del caos y del desorden. La juventud es pensada como el momento de la construcción

de un futuro personal, del poder proyectarse y pensarse y la posibilidad para el y del proyecto de país.

Pensar a la juventud solamente como moratoria social sería un modo de acotarla y limitarla o hacerla exclusiva para alguna clase social. Marcelo Urresti y Mario Margulis²⁵, plantean que ser joven es una construcción histórica y por ende situada y localizada en un espacio geográfico. Cada sociedad construye un modo de ser joven, mediatizado por los condicionamientos de edad, generación, clase social, género, crédito vital y marco institucional.

La idea de *generación* nos remite a la edad, pero procesada por la cultura y la historia. Es el conjunto de códigos y pautas culturales que comparten las personas que nacieron en una misma época, ésta se expande más allá de las condiciones de clase, por lo que se podría decir, que es un corte horizontal de toda la sociedad.

Las personas que nacieron en un mismo periodo histórico participan del mismo proceso de socialización donde se comparte el plano político, tecnológico, artístico, etc. Son claras las diferencias si uno tomara como ejemplo, las décadas de los 70', los 90' y los actuales. Es bien evidente que las necesidades y las problemáticas por las que atraviesan los y las jóvenes son muy distintas y en algunos puntos contrapuestas.

En cuanto a la *clase social*, no es exclusiva de una edad en particular como la generación, pero sin embargo puede predecir las trayectorias sociales de los sujetos que pertenecen a una determinada clase o sector. Se podría pensar entonces en muchas juventudes según el lugar que ocupan en la estructura social, es decir de acuerdo al nivel socioeconómico y grado vincular y relacional que poseen. Esto se ve reflejado en la situación habitacional, en el acceso a la educación y al trabajo.

Las diferencias existentes en el acceso a bienes económicos, sociales y culturales, imprimen divergencias en las trayectorias de los y las jóvenes. Estas trayectorias están marcadas por las opciones y restricciones con que construyen las estrategias y expectativas de vida.

La categoría de *género*, considera las diferencias en la asignación de roles entre varones y mujeres dentro del actual sistema de producción y reproducción de la vida. La primera distinción que se puede mencionar en relación al género es la biológica, en cuanto que la

²⁵ Mario Margulis y Marcelo Urresti “La construcción social de la condición de juventud” en http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/mario_margulis_y_marcelo_urresti_-_la_construccion_social_de_la_condicion_de_juventud_urresti.pdf

mujer tiene un tiempo más acotado determinado por la maternidad, siendo de este modo la cuestión reproductiva la que marca el ser joven o no. Aunque en estos momentos las mujeres de los sectores medios y altos postergan su maternidad por estudios o por cuestiones laborales, no sucede lo mismo en los sectores populares, donde hay altos índices de maternidad entre las jóvenes.

Las pautas culturales del patriarcado no dejan afuera a los y las jóvenes, en tanto se ha modificado algunos discursos que antaño eran corrientes, sin embargo no se han transformado del todo las prácticas, las formas de discriminación y opresión de género que aún siguen vigentes. Dentro del marco de esta relación juventud-género podemos analizar las formas de construcción de parejas y noviazgos, la división del trabajo, la ocupación de los espacios públicos y privados, el lugar de la sexualidad, exaltada y permitida para los varones y negada o acotada a la maternidad para las mujeres, etc.

Además de las categorías indispensables para pensar la juventud ya mencionadas, está la de *crédito vital*, jóvenes son todas aquellas personas que gozan de un plus de tiempo, un excedente temporal que es superior a las generaciones mayores coexistentes, es independiente de la cuestión de clase social y de género, es el capital temporal disponible, es la lejanía con la muerte y la invulnerabilidad que brinda un abanico de posibilidades de elecciones que se restringe con el ingreso a la vida adulta.

Y por último, lo *institucional* (familia, escuela, el ámbito jurídico) genera modos de conceptualizar lo juvenil e interviene en la construcción de la identidad.

En la sociedad actual, sociedad de mercado, hay una sobrevaloración de la juventud, ser joven se ha convertido en prestigio, todo el tiempo se presentan modelos ser joven asociados a la clase alta, al buen vivir, a los cuerpos juveniles, etc.

Lo juvenil se transforma en imagen-signo, de lo que los medios de comunicación y lo que el consumo imponen, las modas, los gustos culturales, la utilización de determinados bienes de consumo, marcan que lo juvenil se puede adquirir y es comercializado como cualquier producto en el mercado. No todos los y las jóvenes son juveniles, no todos están en relación a la imagen que construye para ellos el sistema.

Dentro de los y las jóvenes se arman subgrupos para contradecir y buscar otras formas de ser; se constituyen en tribus, donde prima el vínculo cercano y el revelarse contra los valores dominantes de la cultura. Son formas de resistencias activa que desde el plano simbólico se libran contra la imagen de “joven oficial”, ya que la misma representa todos los

valores de la cultura dominante y el sistema capitalista, y que no tienen en cuenta ni la pobreza ni la exclusión.

L@s jóvenes no están fuera de lo social, sus formas de adscripción identitaria, sus representaciones, sus anhelos, sus sueños, sus cuerpos se construyen y se configuran en las zonas de contacto de una sociedad que también son parte.

Dentro de l@s jóvenes se produce una inclusión desigual en la sociedad, la misma se establece por: * la precariedad subjetiva: es decir la dificultad que presentan l@s jóvenes para poder construir sus trayectorias dado por la desinstitucionalización y desafiliación; * la precariedad estructural en la que viven: pobreza, exclusión, bioinseguridad; * quiebre de las instituciones y precariedad de las políticas sociales. Estas tramas de inclusión desigual se entrecruzan con las condiciones de género y culturales, dando forma a las dinámicas que l@s jóvenes adquieren como sujetos actores y sujetos políticos.

Jóvenes en la ciudad Rosario

Describir determinadas referencias históricas de la ciudad de Rosario y detenernos en algunos datos del presente, permiten georeferenciar a las prácticas en un contexto urbano de una gran ciudad, donde los y las jóvenes que participan de las experiencias están insertos.

Rosario ciudad de más de un millón de habitantes, que se caracterizó históricamente por ser una ciudad eminentemente obrera con fuerte presencia del sector portuario e industrial. A partir de la dictadura militar de 1976, sufre un fuerte proceso de cierre de las industrias y reducción de las fuentes de trabajos, produciéndose el desempleo como un fenómeno masivo.

Los 90', se caracterizaron por la implementación y profundización de las políticas neoliberales, es decir políticas de ajuste, de flexibilización y precarización laboral en cuanto al trabajo, de paridad cambiaria y apertura del mercado, de achicamiento y focalización de las políticas sociales, de minimización de todo tipo de intervención por parte del Estado, que dieron como resultado el empobrecimiento de las mayorías, dejando un montón de personas excluidas sin posibilidad de re insertarse en el mercado laboral.

Sumado a esto, llegan a la ciudad grandes corrientes migratorias de otras provincias; familias completas abandonan sus lugares de origen en la búsqueda de un mejor vivir, se instalan en los márgenes de la gran ciudad, con la promesa de un trabajo o por lo menos acceder a recursos que se le encontraban negados, como ser salud y educación.

El proceso de transformación y agudización de la crisis social adquiere su punto máximo en el 2001, llevando a la mitad del país por debajo de la línea de pobreza, siendo también un punto de inflexión para la ciudad. Las condiciones extremas a las que son llevadas las mayorías, producen dentro del campo popular organizaciones barriales y comunitarias, para sobrellevar el cotidiano. Se multiplicaron las ollas populares, los comedores comunitarios y el reclamo de las organizaciones de desocupados para obtener un trabajo.

Diciembre de 2001 encontró a organizaciones sociales y piqueteras, reclamando por mejores condiciones de vida, conjuntamente con sectores de la sociedad a las que se les había retiro sus ahorros, con cacerolazos y sus posteriores asambleas. Rosario fue una de las ciudades del país con más muertos en mano de la policía provincial.

De manera posterior a la gran crisis vivida, se implementaron políticas de paliativos para mitigar en algún modo la pobreza, pobreza que era extrema y no alcanzaba para la alimentación de todos los miembros de las familias. Rosario pasó de ser una ciudad con sus mayorías trabajadoras a tener a sus mayorías desempleados o con trabajos precarizados que solamente les alcanzaba para un sobrevivir.

En la actualidad, la ciudad portuaria, industrial y ferroviaria se modificó y le cedió el paso a la ciudad que privilegia el turismo y los emprendimientos de la construcción que son realizados a partir del boom sojero y del narcotráfico, dejando a sus márgenes barriadas empobrecidas.

“...Nació entonces, la ciudad archipiélago. Islas de grandes ganancias, lujos y arquitectura para el asombro para pocos; islas grises donde la pelea es el día a día; islas oscuras donde el nuevo circuito de dinero fresco del capitalismo, el narcotráfico, comenzó a secuestrar pibes para transformarlos en consumidores consumidos e islas de resistencias, donde lo solidario y lo colectivo siguen dando pelea contra el egoísmo y el individualismo exacerbados.”²⁶

Algunas cifras extraídas del Observatorio Social²⁷ de la municipalidad de Rosario y el IPEC²⁸ (Instituto Provincial de Estadísticas y Censos de la provincia de Santa Fe) nos ponen en contacto con los números oficiales de cómo está compuesta la población juvenil de la ciudad, tomando como edades promedios entre los 15 y 24 años, y las características que poseen. A partir de los datos del último censo realizado en 2010 la población juvenil es de 203.427, un 17% sobre el total de la población de Rosario.

²⁶ Del Frade Carlos, en revista Pelota de trapo <http://www.pelotadetrapo.org.ar>

²⁷ Observatorio social de la Municipalidad de Rosario <http://www.rosario.gov.ar/sitio/rrii/observatorio/obs3.jsp>

²⁸ I.P. E.C <http://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/view/full/93664>

Al interior de la ciudad, al igual que con el resto de la población, los y las jóvenes poseen diferentes características por la ubicación geográfica a la que pertenecen, siendo el distrito oeste y suroeste los más pobres, seguidos por el noroeste, sur y norte, concentrándose los de mayor poder adquisitivo en el centro.

Esta forma en que está organizada la ciudad se ve reflejada también en el acceso a la educación, donde el distrito centro poseen un 60 % de los y las jóvenes con primaria completa y secundario incompleto, alcanzando solamente a un 20% en la zona oeste. Menos del 1% sin educación o primaria incompleta para la zona centro y 12.88% para la zona oeste. Lo mismo sucede si se piensa en las viviendas (acceso, grado de hacinamiento y servicios que poseen), en las tasas de natalidad, y tasas de ocupación, repitiéndose el mismo esquema para los distritos en relación a los niveles de pobreza que poseen.

Los números ponen en evidencia el cotidiano de los y las jóvenes de Rosario, haciendo visible que en los barrios más periféricos, se encuentran con mayores desventajas en comparación con los del resto de la ciudad, además de la marginalidad territorial, el no acceso en el sistema educativo, la precariedad en los trabajos, impactan sobre sus trayectorias y estrategias de vidas.

Aportando más cifras²⁹ para la complejidad por la que transitan los y las jóvenes, 6 de cada 10 desempleado es menor de 25 años, 6 de cada 10 detenido es menor de 25 años, de los 163 asesinatos cometidos en el 2011 en la ciudad, el 80% era menor de 25 años, cifras que son mucho más que números, son historias de chicos y chicas que se les hace casi imposible pensar en el futuro, encontrarle un sentido a la vida, a los cuales se les han acotado las esperanzas.

Los espacios de encuentro y de socialización de los y las jóvenes, en la ciudad se ven cada vez más reducidos, las canchitas, clubes de barrios y espacios de recreación se van perdiendo, y el tiempo disponible se transforma en un problema para los pibes y pibas de las barriadas empobrecidas, donde la escuela secundaria no los alberga y el trabajo escasea.

¿De qué manera se hace presente el Estado? El Estado municipal se hace presente con políticas sociales culturales y recreativas a través del centro de la juventud y el programa 0-25, que legitiman el uso del tiempo libre de jóvenes, proponiendo espacios de capacitación y recreación; los asisten son en su mayoría jóvenes de clase media y alta, o aquellos que poseen recursos culturales o simbólico que le permiten acceder.

²⁹Del Frade Carlos, en revista Pelota de trapo <http://www.pelotadetrapo.org.ar>

Por otro lado están las políticas apuntadas a la capacitación, haciendo eje en lo educativo y lo laboral, destinadas en su mayoría a los y las jóvenes empobrecidas, con las cuales se intenta paliar los déficits de la educación formal, a través de cursos y talleres, además de ocupar el tiempo disponible, el cual es considerado problemático o socialmente peligroso.

Estamos frente a una valoración del tiempo diferenciada, donde para algunos es válido y legítimo el tiempo libre para la recreación y la cultura, y para otros es señal de vagancia y de ociosidad. ¿Cuántos espacios o propuestas hay a nivel barrial o comunitario como política pública que estén centradas en el juego, la recreación o el deporte? ¿Hasta dónde está incorporado que el tiempo libre es solamente legítimo para algunas clases? ¿Qué se percibe de esto concreto en las políticas sociales de juventud?

Más allá de discursos innovadores, que tienen de bandera los derechos y la participación de los y las jóvenes, ¿cuán efectiva es su llegada a los sectores populares? ¿cuántos de los pibes y pibas de los barrios llegan al centro de la juventud para realizar danzas o teatro? ¿Cuántos llegan a los distritos? Las políticas más que ser inclusiva terminan convirtiéndose en exclusiva y de acceso limitado.

Faltaría mencionar además de las políticas de promoción y educación en la juventud, las que son de corte meramente represivo y de persecución destinadas a los sectores más empobrecidos y marginales de la sociedad, estas se encuentran en contraposición muchas veces con las leyes de protección integral³⁰. A modo de ejemplo se podría mencionar: persecución y hostigamiento policial, detención para averiguación de antecedentes, lugares de ‘rehabilitación’ que son cárceles como el IRAR (Instituto de Rehabilitación Adolescente Rosario), entre otras.

Jóvenes de los Sectores Populares

“...clases populares o sectores quiebra la idea de un pueblo monolítico, instalando dos procesos intrincados: la desigualdad en la apropiación de bienes materiales y simbólicos, y el conflicto como territorio de disputa en la construcción de sentidos.”³¹

Para poder pensar lo popular primeramente habría que superar las simplificaciones en las que habitualmente se recae al definirlo, por un lado reducirlo a una cuestión económica, es decir se tiene en cuenta solamente la inserción en el proceso productivo (poseer o no trabajo)

³⁰ Ley Nacional N° 26061 Protección integral de niños, niñas y adolescentes.

³¹ Duschatzky Silvia “La escuela como frontera” p23

o se lo piensa en términos de las carencias o faltas, dejando de lado el mundo de las significaciones y de las producciones culturales propias. Desde este modo de entender a lo popular se lo priva de toda capacidad de producción simbólica y se lo ata a reproducir en lo cultural lo que se vive en lo económico.

Por otro lado, en oposición a la postura anterior, se piensa a lo popular de manera idealizada, solamente como forma de producción cultural sin tener en cuenta las relaciones sociales de desigualdad por las que están atravesadas. Superar esos reduccionismos nos pone en la posibilidad de analizar de manera compleja el mundo de significaciones y producciones de los y las jóvenes. Además de deshomogeneizar la definición del ser jóvenes, incluyendo variedad de significaciones dentro de lo popular, no hay una única manera de ser joven sino hay muchas. No son las mismas experiencias de los pibes y pibas que asisten a la escuela y la de los que están en la esquina, los que consumen todo el día o los que consumen de manera esporádica, los que trabajan aunque sea de algo y los que han perdido todo vínculo institucional.

Las identidades juveniles se construyen en relación particular con el territorio y al consumo de lo global. La vida cotidiana esta signada por lo local, los vínculos cercanos, el cara a cara y la disolución de lo privado, pero no quedan al margen de los ritos, símbolos, modas y gustos que definen un universo más amplio de los y las jóvenes de los diferentes sectores sociales.

Lo local entendido como lo barrial, con sus posibilidades y límites espaciales y sociales. El contexto de precariedad y de marginalidad de lo territorial marca límites, determinando el hábitat, con un escaso acceso a los servicios básicos (luz, agua, desagüe cloacal), viviendas deficitarias, en cuanto a los materiales que son utilizados para la construcción y los terrenos donde se encuentran localizadas.

Las condiciones materiales determinan las formas de vida dentro de estos territorios; la marginalidad y la pobreza, edifican de manera impalpable fronteras o márgenes, que difícilmente pueden ser superadas. El barrio propone e impone puntos de referencias constitutivos de la identidad, tiene una historicidad propia que es actualizada por cada uno de sus miembros donde se funden lo individual y lo colectivo, las historias personales se enlazan con la historia barrial haciéndose una.

“El barrio como materialidad toma forma gracias a la acción de los sujetos. No se trata, como los ámbitos de mayor urbanización, de territorios que están allí y la gente va ocupando, sino de un proceso de gestación de carácter comunitario”³².

La gestación de lo comunitario hace referencia a que sus miembros participan en la construcción de espacios comunes o mejoramiento, por ejemplo tendido de cables o extensión de cañerías de agua, como así también en la ubicación de los lotes y calles.

El barrio funciona como centro de todas las relaciones. Es el lugar de referencia y de los vínculos, en él se encuentra el grupo de amigos, la barra, la familia, alguna organización, y desde ahí se funda y se piensa a la vida, el barrio es dador de sentido e identidad. Es muy común, dentro de los y las jóvenes, tener rivalidades con otros barrios, fortificando la relación con el propio territorio, reivindicando valores y costumbres que lo hacen único.

Las culturas barriales no son bloques hegemónicos, en ellos se expresan elementos dominantes, residuales y emergentes. Dominantes en tanto que los barrios son el resultado del empobrecimiento y la marginalidad. Residuales ya que en ellos perviven tramas de solidaridades cercanas entre los vecinos que en muchos casos intentan reconstruir las rupturas del tejido social, desde la cercanía de los vínculos. Y los emergentes son las “nuevas fronteras donde lo residual comienza a perder eficacia simbólica y lo dominante afecta negativamente la vida de los sujetos”³³ Más aún en virtud de la fragmentación socio-cultural el delito organizado, (narcotráfico-reducidores del robo-prostitución organizada) se ha hecho actor-organizador en los barrios. Asisten a vecin@s en situaciones especiales, dan trabajo y tienen sus iniciales políticas sociales.

En esta configuración de lo barrial en los sectores populares perduran tramas de solidaridad, donde se buscan formas de resolución de problemas de manera colectiva entre vecinos y alguna organización. Esta conformación de un colectivo se da en base a la necesidad, la ayuda mutua tiene el sustento de sobrellevar las penurias cotidianas. Es la conformación de un nosotros, ‘los de este barrio’, de un sentir común; lo cual es expresado dentro de los y las jóvenes con el grupo de pares, siendo este su soporte afectivo.

Haciendo eje en lo barrial y lo juvenil podríamos describir³⁴ algunos elementos que son particulares, como ser la esquina, lugar de referencia obligada de los varones que han quedado

³²Duschatzky Silvia, “La escuela como frontera” p36

³³Duschatzky Silvia, “La escuela como frontera” p37

³⁴Para describir a los y las jóvenes de los sectores populares tomo los relatos y los discursos realizados por los y las jóvenes entrevistadas, además de las observaciones realizadas durante la realización de las prácticas que son el punto de análisis de la tesina, intentando buscar elementos comunes que permitan pensar a los y las jóvenes

por fuera de los circuitos institucionales que con anterioridad habían caracterizado a esta edad, como ser la escuela y el trabajo. El tiempo disponible se utiliza para la charla, el estar sin miras de más, es el punto de encuentro, es el salir de lo hogareño para superar el aburrimiento, es el encuentro con pares, es la creación de un código y un modo ser propio. A las charlas habituales se le suma el alcohol y las drogas, la esquina es el territorio donde se colectiviza la marginalidad, no solo con el afuera sino también al interior del mismo barrio.

En estos grupos la subjetividad se arma en torno a valores y normas en relación a las experiencias y al mercado formal – legal que por los medios hace a sus deseos y luego en su faz ilegal a veces l@s emplea, l@s provee y sanciona. Construyen sus vidas, sus posiciones, sus estrategias por fuera de los instituidos³⁵. Es decir por fuera de la familia, la escuela, el trabajo, contrariamente a lo que sucedía antes donde las formas de subjetivación necesariamente estaban vinculadas a las instituciones. La sociedad disciplinar a través de sus instituciones, daba respuestas a todas las problemáticas, otorgaba un marco de normas y valores que determinaban quienes estaban incluidos y quienes excluidos.

. ¿Qué ocurre cuando las instituciones pierden vigencia? Según Silvia Duschatzky éstas instituciones se encuentran en declive, han perdido vigencia y autoridad, por lo que las experiencias, lo situacional, determinan la construcción de la subjetividad, entendiéndola como el conjunto de normas y valores que regulan sus vidas.

Los territorios son los lugares concretos donde se producen las experiencias, las normas y los valores se construyen en la situación. Las situaciones por las que van transcurriendo determinan el modo de jerarquía y de autoridad, y ambas son válidas en tanto son avaladas por el grupo.

Hablando de las instituciones que tenían un gran valor social –político, pero que se encuentran en decadencia de lo institucional, como otorgadora de sentido y de valores, nos encontramos con la escuela. La mayoría de los pibes y pibas de los barrios logra, con grandes dificultades, concluir la escuela primaria; la sobre edad y repitencia, son muy frecuentes en estos ámbitos.

Las escuelas secundarias, obligatorias por ley, acaban siendo para las minorías. La mayoría de los y las jóvenes de los barrios difícilmente superan el segundo año. La escuela

más allá de las singularidades que puedan llegar a revestir el barrio en particular donde fueron realizadas las entrevistas.

³⁵“Por fuera de lo instituido es por fuera de una jerarquía parental o marcada por una ley. Por fuera de lo instituido es más allá de ciertos valores, ciertas normas que son sancionadas socialmente, que están sustentadas en una matriz jerarquizante, según una idea de tiempo lineal y una idea de ley.” Duschatzky, Silvia “Contra lo inexorable” en <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/cepa/inexdusch.pdf>

tradicional, enmarcada en la autoridad vertical, se torna un ambiente hostil y ajeno a la vida cotidiana, las reglas rígidas y otro marco de convivencia no dejan lugar para las necesidades de estos jóvenes. Las carreras terciarias y universitarias quedan en el plano de los sueños, haciendo agua éstos deseos, al transitar con tantas dificultades la escuela secundaria.

Las cifras oficiales del censo 2010 para el total de la población de la provincia de Santa Fe³⁶ y para la ciudad de Rosario muestran en qué estado de situación se encuentra la escolaridad de los y las jóvenes entre 15 y 20 años. 8 de cada 10 no termina la escuela secundaria, cifra que se incrementa entre los sectores populares y se disminuye entre los sectores de mayores ingresos económicos. Presentándose también diferencias a nivel de género, siendo las mujeres las que logran alcanzar mayor nivel de instrucción que los varones.

Aunque las cifras del censo no sean del todo representativa, ya que el recorte etario que se utiliza está dentro de la edad prevista de escolarización secundaria, muestra que aproximadamente un 25% de la población juvenil tiene, a lo sumo, como máximo nivel alcanzado la escuela primaria sin continuidad en otros niveles.

Una de las políticas que tuvo fuerte impacto en la reinserción de muchos jóvenes en la escuela fue la asignación universal por hijo, aunque la misma no generó por el momento, una modificación en el porcentaje de egresos del nivel secundario, ni un acompañamiento real de los jóvenes para que los mismo no terminen abandonando.

Las escuelas por su parte tampoco se han adecuando a la realidad de los y las jóvenes sectores populares, añorando y creyendo en la escuela de otros tiempos, continúan dando clases de la misma forma, esperando que de manera mágica funcionen los contenidos y que la realidad se adecue a estos.

Las escuelas de los sectores populares son también escuelas empobrecidas, el contexto social impacta de sobremanera, el déficit en lo edilicio sumado a la precariedad e impotencia docente, se complementa con las situaciones de marginalidad y de violencia del cotidiano de los y las jóvenes que asisten. El poder histórico que tuvo la institución se desvanece, al igual que el imaginario social, deja de ser relevante, salvo que transforme en productores o promotores de contenidos y logre generar un espacio que interpele a los pibes y pibas, y pueda producir otros contenidos.

³⁶ Los datos son extraídos del IPEC (Instituto Provincia de Estadísticas y Censos) del sitio oficial de la provincia de Santa Fe www.santafe.gov.ar. Sobre la población juvenil entre 15 y 20 años en la provincia de Santa fe el máximo nivel de instrucción alcanzado es: 1% sin instrucción, 7.11% primaria incompleta, 15.63% primaria completa, 60%secundaria incompleta, 12.33%secundaria completa, 1% nivel terciario incompleto, 2.2% universitario incompleto.

El declive institucional y la expulsión de los chicos y chicas de las escuelas impacta a nivel barrial. Al dejar la escuela les queda gran parte del día con tiempo desocupado, que no es lo mismo que tiempo libre, el cual no se sabe en qué ocuparlo, produciendo aburrimiento, desinterés, además de aumentarse la marginalidad.

A ese tiempo desocupado no se lo puede considerar tiempo libre porque no hay una elección de qué hacer, ni una producción de sentido en torno al mismo. Síntoma fuerte de una condición que no abre posibilidades para construir proyecto, que destina a un no futuro. Cuando hay un tiempo libre, aunque sea un tiempo destinado al ocio o descanso, hay de manera conjunta un tiempo destinado a estar ocupado, a tener una cierta responsabilidad llámese escuela o trabajo. Uno de los puntos en cuestión es qué sucede cuando se diluye el tiempo ocupado, transformándose éste en vacío, en qué se usa y para qué, determinando de este modo el estar de la mayoría de los y las jóvenes que transitan este proceso de exclusión de lo institucional y de lo barrial comunitario.

Como veníamos enunciando, el alejamiento de lo escolar también establece una limitación de los bienes simbólicos y culturales como así también limita el acceso al mercado laboral; se consiguen trabajos de baja calificación y bajo salario.

En cuanto al trabajo, la precariedad es uno de los emblemas que lo caracteriza, los varones se insertan en el mercado laboral como peones de albañil, realizando trabajos durísimos que deterioran su cuerpo, en jornadas extensas que superan las ocho horas al día y con mala retribución. Otra entrada es la de buscavida o de trabajadores informales comercializando mercancías legales o ilegales. Las chicas se insertan en el mercado laboral realizando servicios domésticos, limpiando casas de familias o en el cuidado de algún chico, reproduciendo el lugar socialmente asignados a las mujeres, además de realizar las mismas tareas al interior de su hogar sin ser reconocido éste como un trabajo. El trabajo al interior de sus hogares y la vida doméstica es un requerimiento para las mujeres y no así para los varones.

Los modos de producción de la cultura juvenil popular también hacen referencia a lo barrial, por ejemplo la cumbia, la misma relata la realidad barrial, sus amores, sus desengaños, la droga, etc., con lo cual se produce dentro de los y las jóvenes, una identificación al instante, las letras están contando historias propias y no de otros. Los ritmos de la cumbia invitan a la fiesta, a la danza, llevan inscripto en su sonar las alegrías y las tristezas de lo barrial. La cumbia en todas sus versiones, junto con el chámame son los estilos musicales que recorren

los pasillos y las calles del barrio llenando todos los espacios, rara vez se escuchan músicas de otros estilos.

También la utilización de objetos particulares, hacen a la producción de un modo de ser y diferenciarse, la utilización de la visera como marca de lo popular, de una identidad grupal, que se distingue de la gorra, haciendo referencia a la policía u otra forma de autoridad, que marca a su criterio de manera autoritaria cuestiones de límites.

“...las culturas juveniles constituyen formas simbólicas desde donde éstos grupos negocian colectivamente su existencia y pelean por sustituir un estigma de marginación en emblema de identidad”³⁷

La marginalidad no es una condición deseada, como en las tribus urbana, que hay una búsqueda intencionada de diferenciarse a la imagen que establece el sistema del ‘ser joven’, muy por el contrario es una respuesta obligada a la condición de empobrecimiento material y simbólico.

La inserción a los modos globales de ser jóvenes se da en parte a través del consumo, por ejemplo, la telefonía celular de último modelo, el cambio de equipos de manera sistemática, aunque no se posea crédito solamente como bien suntuoso a ser mostrado, que da importancia y poder al portador. Otro de los bienes de consumo es la utilización de zapatillas de marca, en el lenguaje de ellos las ‘yantas’ otorgadoras de estatus. El consumo de estos bienes que son comunes para el resto de la sociedad opera de manera simbólica como forma de inclusión, como forma de superar la marginalidad y la exclusión empero se tengan que empeñar unos cuantos meses de trabajo.

Una de las situaciones que atraviesan de manera transversal a los y las jóvenes de los sectores populares es el tema de la violencia, no solo de manera física sino también de manera simbólica, la pobreza estructural, la marginalidad y la exclusión generan modos violentos de ser.

Retomando la propuesta de análisis de Silvia Duschatzky en relación a los y las jóvenes de los sectores populares, plantea pensar a la violencia como lenguaje o como fracaso de este, en tanto que es una relación conflictiva con la alteridad y la ley.

En la primera forma de comprenderla, la violencia se da a partir de desautorizar al otro mediante la palabra, hay una disputa en torno a valores, creencias e ideas; y en la segunda se

³⁷Duschatzky Silvia “La escuela como frontera” p26

ancla en el cuerpo propio o del otro, la cuestión no es impugnar, resistir, enfrentar la palabra del otro sino eliminarlo.

“No es en la palabra, en la metáfora donde se dirime el conflicto sino en el ‘cuerpo’ del otro (robos, agresiones físicas, narcotráfico) o en el propio cuerpo (drogadicción, embarazo)”³⁸. En algunos puede ser la manera de presentarse, ser alguien aunque sea como “el malo” a quien hay que temer. Así junto a una pose desafiante – provocadora hay cicatrices, tatuajes, ciertas pulseras y dejos de portar armas que resaltan este cuerpo es de un “macho”.

Actualmente las formas violentas se corresponden al fracaso del lenguaje, se juega más en el borde de lo real; en el cotidiano barrial se hace bien evidente estos modos, con la inserción del circuito comercial de drogas.

En torno a la droga hay un entramado complejo y perverso que tapa a los que realizan los negociados y que pone en el centro a los y las jóvenes de los sectores populares, casi con exclusividad a los varones y a todo el barrio de modo general. Se generan redes de comercialización que tienen como estrategias, por un lado el cerramiento barrial con el cuidado del puesto de venta con jóvenes armados ‘soldaditos’, que trabajan todo el día por unos pocos pesos, que son consumidos más tarde en el mismo puesto. Pibes que ya están jugados antes de empezar, son muy pocos los que logran zafar, solamente los que logran aferrarse a la familia, a las relaciones de parejas, de amistad, o que consiguen un trabajo; algunos con menos suerte terminan detenidos y los otros engrosan las cifras de pibes muertos en enfrentamientos entre ellos o con la policía. Con frecuencia al interior del puesto se pone a un ‘menor’, el cual ante algún allanamiento del ‘kiosco’ pueda salir de manera rápida sin ningún problema con la justicia.

Para que perdure en el tiempo el puesto de droga, necesariamente tiene una connivencia con la policía, que arregla por unos cuantos miles de pesos y da vía libre a lo que sucede. Por otro lado se insertan en la trama barrial realizando propuestas benéficas y de mejoramiento de la infraestructura, provocando al interior de la comunidad sentimientos ambivalentes (el soldadito, el coordinador del bunker, el delivery es un familiar, un vecino...), además del miedo y el impedimento a denunciarlos, la idea que cumplen la función de proveedores de seguridad y beneficios concretos como ser más alumbrado, copa de leche, alguna actividad para el día del niño, etc.

³⁸Duschatzky Silvia “La escuela como frontera” p54

La droga se instaló en los barrios y modificó la forma de vida en éstos, es parte de su economía y fomenta la constitución de bandas, en las cuales flota el “instinto de muerte” según el deteriorar o morir es moneda corriente. Sucede que el capitalista intermedio lleva el control de su territorio-negocio y para mantener a raya con códigos mafiosos, a veces manda a herir para advertir y otras manda a matar. A comienzo del 2012 las cifras de jóvenes muertos en la ciudad revelan números desgarradores, solamente en la primer semana del año dejó como saldo 5 pibes muertos por el narcotráfico, una muestra más de donde son ubicados éstos en la ciudad y en la agenda política.

Según Rossana Reguillo habría que ampliar la idea de proyecto de vida o de futuro. L@s jóvenes que se insertan en las bandas o ingresan a trabajar en el circuito del narcotráfico según la autora persiguen un proyecto, aunque el mismo sea de corto plazo 2 o 3 años, 2 o 3 meses, 2 o 3 días, es un proyecto al que se aferran.

“...no comparto la idea de que los jóvenes se afilien a las actividades del narcotráfico por la falta de valores y por la desintegración familiar, esta lectura moralizante, psicologista resulta simplista y miope, porque niega y elude o invisibiliza las condiciones estructurales en las que muchos jóvenes intentan armar sus biografías, y porque desconocen el contexto donde aumenta el poder del narcotráfico.

El narco crece ahí donde el Estado se ha desentendido de sus responsabilidades, ahí donde impera la pobreza, la falta de oportunidades, la ley del más fuerte. Su poder no estriba en su capacidad de muerte, sino en su propuesta de vida, en su oferta de futuro que, aunque a corto plazo o con fecha de caducidad, garantizan un mínimo de acceso para los jóvenes de la región”³⁹

Los informes policiales y judiciales sitúan a las muertes como ajuste de cuentas, disputas entre vecinos o como cuestiones individuales, no realizándose las investigaciones pertinentes; mientras que las mayorías consideramos que los asesinatos poseen una estrecha vinculación con el narcotráfico, pero quedan en el plano de las ideas sin que se pueda por el momento lograr una pelea real contra ese poder.

El narcotráfico afecta las tramas que se construían habitualmente a nivel barrial. Lo colectivo y lo público, la vida por fuera de los hogares, se ve modificada por el circuito de comercialización de drogas. Hay una ruptura de lo colectivo, de lo cercano, de las relaciones sociales cotidianas que antaño hacían posible la vida en las barriadas empobrecidas para dar paso a la participación de algunos en el negocio y silenciando y aquietando a las mayorías.

³⁹ Reguillo Rossana, “Culturas Juveniles. Formas políticas del desencanto” p 145

Dentro de la complejidad, que veníamos enunciando, del tema drogas en los sectores populares, están los chicos y chicas que consumen. Consumidores consumidos, jugadores jugados que quedaron por fuera de todo, en el que la vida cotidiana transcurre en un continuo pasar, el futuro se diluye y no hay miramientos de que la situación puede cambiar. La naturalización de las relaciones de violencia y opresión llegan a su extremo, son pibes y pibas donde la droga ha generado daños irreversibles, en lo corporal, en el lenguaje, pero más irreversible es el daño generado en la imposibilidad de pensarse, de creer en un futuro, de tener esperanza, se limitan el margen de decisión, las elecciones son muy acotadas, el universo simbólico de preguntarse por otras realidades es sumamente restringido.

Ante esta situación no hay ningún tipo de políticas propuestas por el Estado, ni de prevención, ni con los que ya son adictos, ni contra el narcotráfico, hay un vacío que por omisión o por omisión provoca grandes niveles de violencia, aumento de la delincuencia para sostener el consumo, destrucción de los vínculos entre las personas como así también el enriquecimiento de sectores que viven, lucran y tienen ganancias extraordinarias a costillas de los y las jóvenes. La vida de estos no importa sino los millones y millones que la droga produce.

Pensar en términos de violencia por fuera del lenguaje, es también poder pensar como se dirimen los conflictos a nivel barrial entre las y los jóvenes, y como esto se conjuga con las esperanzas y expectativas de vida, ¿Qué sucede cuando un grupo de jóvenes ya se encuentran jugados o cuando pierden sentidos sus vidas? Un grupo de mujeres adolescente de la Asamblea del Ombú dentro de un espacio de taller hacían un relato de su Barrio La Cerámica, donde de manera natural mencionaban que en la cuadra quedaban solamente algunos pocos varones menores 25 años, nombraron por lo menos a 8 muertos, y todas habían pasado por la muerte de algún familiar joven de manera trágica.

¿Qué sucede en los sectores populares a nivel subjetivo y de construcción de la juventud cuando el crédito vital no se avizora? Si el crédito vital hace referencia a los años que los y las jóvenes tienen por vivir, aparece la muerte como posibilidad, sumándose además la falta de esperanzas y de construcción de futuro, atándose a una lógica de presente continuo

Otro de los fenómenos que se produce y que se ha incrementado en los últimos tiempos, y que puede ser considerado como una forma de violencia es el embarazo adolescente. La iniciación sexual cada vez más temprana, el no reconocimiento del cuerpo y sus posibilidades y conjuntamente, el acceso a una mayor cantidad de información sobre salud sexual y reproductiva, la cual, por el momento, no se transforma en conocimiento para ser utilizado y

aprehendido para sí; las responsabilidades del cuidado recaen en la mujer, esta se somete al deseo del varón, el cual define la relación. “...el cuerpo aparece fragmentado de la experiencia, es un cuerpo instrumento puesto al servicio del varón o de la resolución de una circunstancia de emergencia”

También juegan a la hora de definir el embarazo adolescente la emergencia socio-afectiva por las que transitan y las construcciones simbólicas de estar embarazadas, el ser mujer, el tener familia, el tener una responsabilidad, como forma de proyección a futuro y como un modo de aferrarse a la vida.

En la mayoría de los casos hay una toma de decisión, se elige quedar embarazada, salvando situaciones de violencia extrema, las chicas eligen como proyecto de vida ser madre, la controversia surge en pensar dentro de que marco, o que propuestas hay para poder tomar las decisiones, el abanico de posibilidades se muestra estrecho, el mismo se agota en la realidad barrial y familiar.

Esta descripción densa del contexto vital de los y las jóvenes de las barriadas populares permite acercarnos a las definiciones y juegos que tienen en el cotidiano, para ello recurrimos a entrevistar a jóvenes mujeres y varones para que nos cuenten como lo definen y a que juegan habitualmente.

Jugadores y jugadoras en los barrios

“...el mejor juego que recuerdo de cuando era chiquitita, era que siempre quise tener unos patines, pero no teníamos como los que hay ahora... los rooler, ni los otros de tiritas, entonces lo que hacíamos con mis hermanas era agarrar los autitos, pero los más fuertes, viste, y nos los atábamos a las zapatillas con los cordones...no sabes lo fuerte andábamos...” Soledad

Comprender y valor los juegos requiere ponerlos en el contexto económico social cultural conociendo las formas en las que en él se juega y también los significados y alcances que suelen atribuírseles. Ya nos hemos referido y explayado en pensar el juego de manera abstracta, por fuera de los usos y sentidos culturales que se le asigna. ¿Qué sentidos y que atribuciones le dan los pibes y pibas del barrio a los juegos? ¿Quiénes juegan? ¿En qué tiempo? ¿Con quiénes?

Para empezar a responder a algunas de estas preguntas, se eligió como metodología de trabajo realizar entrevistas en profundidad a un grupo de jóvenes. El mismo se conformó por 6 chicas, tres de ellas madres, y 4 varones, entre 14 y 20 años, de los cuales algunos tuvieron participación a nivel de organizaciones sociales. Los y las entrevistadas son del Centro Comunitario el Rancho y de manera general algunos jóvenes del barrio Parque Casas, sin inserción a nivel de organizaciones barriales, para tener una mirada más amplia en torno al juego.

El barrio Parque Casas se encuentra en la zona norte de la ciudad de Rosario, las entrevistas se efectuaron en el radio comprendido entre las calles Maciel, como margen sur, al norte calle Washinton, al oeste calle Machaín y al este las vías del ferrocarril. El barrio no es fruto de un diseño previo con la apertura de todas su calles, sino que se ha ido construyendo según las posibilidades del espacio disponible. Es decir, el territorio se fue tomando, sobre todo en terrenos linderos a la vía, y habitándolo según las particularidades de los ocupantes, que dejaron pasillos anchos que no llegan a ser calles. Retomaremos la descripción del barrio cuando se relate una de las experiencias que ha sido abordada para pensar el juego y el trabajo social.

Los y las jóvenes entrevistadas pertenecen a los sectores populares, poseen fuertes vínculos con el barrio, todos viven con sus familias de origen o las que fueron conformando con sus parejas, no se encuentran completamente marginados, poseen algún soporte relacional y afectivo que los sostiene.

En cuanto a la escolaridad de los y las entrevistadas, solamente dos asisten en la actualidad a la escuela, el resto la ha dejado, siendo las mujeres las que alcanzaron mayor escolaridad, hasta tercer año de la escuela secundaria, y los varones en su mayoría abandonaron sin poder terminar siquiera la educación primaria.

Con respecto a la ocupación del tiempo, los varones trabajan de albañil, salvo uno que no trabaja ni estudia. El resto del tiempo lo ocupan y comparten con otros varones en la esquina o en la canchita; habitualmente los trabajos a los que acceden se caracterizan por ser changas, en la mayoría de los casos son ayudantes de albañil realizando los trabajos más pesados y peor pagos. Son trabajos sin estabilidad y de baja calificación.

En cuanto a las chicas están todas abocadas al trabajo doméstico, al interior de sus propios hogares. Además de estas tareas, dos de ellas también atienden un almacén familiar. La ocupación del tiempo para las chicas transcurre entre el cuidado de hijos y hermanos, limpieza del hogar, lavado de ropa a mano y dormir muchas horas, aunque este último punto parezca raro, aparece como la forma de aliviar el aburrimiento, del tiempo desocupado; al no tener una propuestas o algo concreto que hacer se utiliza el tiempo para dormir o mirar la tv.

Las preguntas de las entrevistas versaron sobre dos ejes. Por un lado escucharles sus consideraciones personales en torno al juego, para lo cual como primer punto buscamos reconstruir su historia lúdica hasta llegar a sus juegos actuales, y por el otro nos interesó sus decires y análisis sobre los juegos en las organizaciones sociales.

Al reconstruir la historia lúdica de cada uno de las y los entrevistados, se generó en una primera instancia asombro, ya que la misma les remitía a su niñez, a qué jugaban, con quienes y dónde. Rescatando para las niñas juegos como el *elástico*, *saltar la sogá*, *las muñecas*, *la rayuela*; y entre los niños, *la pelota*, *las figuritas* y *las bolitas*. El tiempo de juego se prolongaba por varias horas; así se re-creaban historias, relatos de como jugaban a *la casita*, *a la mamá*, *a los esposos*, *al kiosco*, *a comprar y vender*, etc.

Una parte considerable de los juegos mencionados durante las entrevistas son colectivos. Se juega entre hermanos, familiares, vecinos y amigos. Otra de las características es que se da en la calle, el espacio público, el afuera es muy fuerte. Al mismo tiempo, de

manera llamativa, dos de los entrevistados no pudieron recordar ningún tipo de juegos de su infancia y una de las chicas dijo que jugaba sola al interior de su casa a las muñecas.

Como hemos dicho con anterioridad las experiencias lúdicas determinan el modo de juego, dejan huellas para volver a realizarlo. También evidencian un punto de encuentro entre la historia personal y la historia colectiva, barrial. Los vínculos construidos a través del juego tienen la impronta del cotidiano, el compartir, el pasillo, la canchita, la calle. Son de una libertad asombrosa, se arman y se desarman constantemente y la mirada adulta está presente pero diluida.

Los límites espaciales del juego son habitualmente todo el barrio, hay una cercanía y un conocimiento de todos los vecinos, de quien vive en cada casa, y adonde se puede ir para ocasión. Las y los niños desde muy pequeños deambulan y andan, con un conocimiento del territorio muy particular que les permite reconocer su casa y las del resto; fenómeno este muy particular y que se da solamente a nivel barrial, similares situaciones son impensables en lugares más urbanizados (trazado de calles) y en sectores medios y altos, donde los niños juegan al interior de sus hogares o en espacios estandarizados creados para tal fin.

El juego en la niñez, recortado al universo del barrio Parque Casas donde fueron realizadas las entrevistas, se referencia en la comunidad, no solamente en la familia de origen de cada uno, sino en el barrio por completo. Habitualmente en cada casa hay adultos que desarrollan sus quehaceres, mientras un grupo de niños y niñas juegan afuera durante casi todo el día, salvo el momento en el que concurren a la escuela o tienen que ir a comer.

Los juegos que mencionaron y los que se pueden observar a nivel barrial en la actualidad, no utilizan juguetes sofisticados o extraordinarios, pero si se utilizan diferentes elementos con los que se pueden construir diversidad de juegos y juguetes, por ejemplo cartones, sogas, barro, botellas, etc. Se resignifican elementos de uso de la vida cotidiana y llevándolo al mundo mágico del juego, imprimiéndoles pautas y reglas claras, que, a simple vista, no aparecen pero si son ordenadores del juego; por ejemplo en la determinación del área de juego, se juega solamente en el espacio de la reja, etc.

En este mundo mágico conviven la imaginación, la creación de otras realidades, la aceptación y el permiso para jugar, la creación de reglas, y así como también las formas de vincularse, la asignaciones de roles, formas de violencia que son parte de la sociedad. Es muy frecuente que el juego se vea interrumpido por no llegar a un acuerdo o alguna situación de brusquedad, las cuales casi de manera inmediata acarrea un enojo o pelea momentánea o son salvadas por un nuevo juego.

A partir de las observaciones de los juegos en la niñez, se puede ver plasmado en la práctica, este recorte de tiempo y espacio, de aprendizajes re creación de su mundo, que pensamos y definimos en el marco teórico, y que se crea y recrea en el juego. Éste brinda plenitud, alegría y una absorción total de los y las jugadoras, donde las convenciones de la vida cotidiana quedan suspendidas hasta el fin de juego.

La cuestión de género se marca de manera contradictoria en los discursos de las y los jóvenes al pensarse en los juegos de su niñez. En el cotidiano barrial los niños y niñas comparten juegos aunque a nivel discursivo siguen primando diferencias para unos y otros. En las entrevistas, a una de las chicas le daba vergüenza mencionar que jugaba a las bolitas, ya que el mismo está instalado en el imaginario social como juego de varones. Cuando se le preguntaba de manera directa por las diferencias o las exclusividades de los juegos lo referían a la época de sus padres y de sus abuelos, “*antes si...las mujeres jugaban con las muñecas y los varones a la pelota, pero ahora no hay esas diferencias...*”

Las diferencias de género son más profundas a partir de la adolescencia, donde sí hay una proximidad con los patrones culturales que le asignan un lugar específico a cada sexo, lo cual no implica que en la niñez no se produzca. Al entrar en la adolescencia se hace más notorio, generando diversidad entre los juegos de varones y mujeres, y su correspondencia en muchas oportunidades entre los espacios públicos y privados, entendiendo a este último como el espacio de lo hogareño, de lo doméstico.

Los juegos como una forma más de la producción cultural a nivel barrial, admiten hacer un mapeo de la situación de las y los jóvenes, de su tiempo y como lo viven. Los y las entrevistas al enumerar los juegos de la adolescencia y la juventud marcan diferencias entre los menores de 15 años aproximadamente y los mayores.

Para los más chicos, lo primero que aparece entre risas y caras de picardía, pero sin ser explícitos son los *juegos sexuales*, de desarrollo de la sexualidad, de encuentro con el otro sexo, de conquista. Luego se nombraron la *escondida*, *el papelito*, utilizandocomo lugar de encuentro preferido la esquina, mediado por la ‘coca⁴⁰’, los primeros cigarrillos y cervezas. Los varones, juegan al fútbol muchas horas por día o van al cyber, lugar casi de exclusividad de ellos, como en otros tiempos fueron los videojuegos.

Para los y las jóvenes más grande todavía es más tajante la división entre varones y mujeres. Los varones suelen jugar de manera cotidiana y por varias horas en el día al *fútbol* y

⁴⁰ Haciendo alusión a la gaseosa coca cola

a la playstation, y las mujeres quedan circunscriptas al cuidado de los hijos o al juego de cartas o bingo por alguna moneda.

En palabras de ellos y ellas:

- ¿A qué juegan ahora?

“...las chicas juegan a tener hijos...y las que no tienen no juegan a nada”

“...las chicas están todas embarazadas, no juegan a nada, están encerradas con sus maridos”

“...a ser MAMA... y también a las cartas y al bingo”

“...ahora juego con mi hijo”

“...no juego a nada...nada...a veces juego con mi sobrinita al veo veo”

“...jugábamos a pegarnos de verdad...”

“...a la pelota y a las cartas y otros ni...están todo el día ahí,⁴¹ al pedo”

“...a la pelota todo el día...y a la play, también un montón de horas”

*“...voy al cyber y **todavía** juego a la pelota”*

“...jugamos todos los días, 10 o 12 goles”

“...con las ‘mujeres’ ...y al fútbol”

“...no tengo tiempo...sino una o dos horas al fútbol, cuando no trabajo...”

Tomando los dichos, a primera vista parece que las mujeres no juegan y los varones si, aunque podría decirse que no es una situación absoluta. Quedaría por indagar en mayor profundidad cómo piensan al juego, suponiendo que han quedado por fuera juegos que no son los tradicionales pero que están presentes en la vida cotidiana, como ser rituales, juegos con los hijos, juegos personales, etc.

A partir de lo que dicen, se puede diferenciar el uso de su tiempo. Para las mujeres el tiempo libre para el juego es acotado, en tanto que la maternidad o el trabajo doméstico lo determinan. Se percibe un achicamiento o achatamiento en el periodo juvenil, es como si hubiera un salto entre la adolescencia y la adultez. Hay un paso fugaz por la juventud en las

⁴¹ El “ahí” de la entrevistada hace referencia a la esquina donde se juntan los chicos y chicas del barrio.

mujeres de los sectores populares, lo cual trae como sobrentendido el no permiso al juego, no obstante haya tiempo disponible o desocupado para realizar tal actividad. Se desdibuja la figura de jugadora para centrarlo en la de promotora o generadora de juegos para los más chicos.

En cambio, en los varones el tiempo es vivenciado de manera absolutamente distinta, por ejemplo con el fútbol, teniendo la posibilidad de juego hasta la vida adulta. Más allá que la mayoría de los entrevistados trabaja, siempre hay un tiempo libre disponible para el juego ya sea la play o el fútbol. No se produce el achatamiento de la etapa juvenil como en las mujeres, pero no se prolonga tanto como en los sectores medios y altos. La paternidad, para ellos, no significa el fin de juego, ni la reclusión a lo doméstico.

Otras de las cuestiones que puede analizarse a través del juego, en relación a la categoría de género que veníamos trabajando, es el uso del cuerpo. Podríamos decir, que se establece una relación casi directa entre los usos y los estereotipos asignados a cada sexo. Donde los varones experimentan actividades que implican un mayor grado de movimientos, por ejemplo correr, hacer actividades corporales y las mujeres habitualmente realizan juegos sin movimientos más vinculados a la palabra.

¿Ésta posibilidad de movimiento corporal es condicionante de la libertad de los sujetos que juegan? (Poner el cuerpo en Juego) ¿Cuántos de éstos juegos permiten reflexionar acerca del cómo se habitan los espacios y a quien le corresponde cada lugar? Lo que sí podríamos aseverar, con los decires de los y las jóvenes, es que hay determinados permisos para los varones y represiones o circunscripciones de los espacios para las mujeres. Los cuerpos son la geografía donde se alojan, de manera casi imperceptible, los registros del juego, en especial de los roles como papeles esperados, los cuales aportan a la conformación de las subjetividades.

Al interior del mismo barrio hay otras posibilidades de juegos, que no son las que caracterizan a las y los entrevistados, pero que coexisten y comparten muchas veces algunos espacios; son jóvenes que se encuentran por fuera de todo circuito institucional y del mercado laboral. Son pibes que se encuentran casi todo el día en la esquina, pasando el tiempo vagando vagueando, changueando de vez en cuando, siendo soldaditos, manguendo una moneda, etc. Entretenimiento sin reglas que les permiten pasar el día, juegos de sobrevivencia, jugadores jugados, excluidos de todas las redes barriales y comunitarias. Pasan a ser invancad@s sociales, sospechos@s, esquivad@s, de quienes se chimentan entre vecin@s, o de los que hablan las noticias de la sección policial del diario, no hay propuestas de juegos para ellos.

A los y las jóvenes que participaron de las entrevistas al preguntarle qué entendían por juego, de manera exclusiva lo definieron como una actividad *divertida*, donde están presentes la *risa* y la *alegría*. Además agregaron, dentro de esta forma de pensarlo, que el juego te *saca el aburrimiento*.

Aparte de lo ya mencionado, una de las chicas incorpora a la definición de juego el tema del aprendizaje, *...con el juego tenes experiencias, porque aprendes diferentes maneras de jugar*.

Hay en todos los casos, a nivel discursivo, una valoración positiva del juego, considerando que el mismo produce estados de placer, alegría y diversión. Al pensar el juego no se lo descalifica, ni infantiliza (considerar que es solo para niños) como suele ocurrir con los adultos, sino más bien encuentran en él una posibilidad de hacer algo que les gusta.

No obstante la valoración positiva, son pocos frecuentes los juegos a nivel barrial, los tiempos destinados a éstos son escasos. De modo frecuente, se juega siempre a los mismos juegos, fútbol, playstation y naipes (juegos de azar), los cuales dejan poco margen a la creación e imaginación. En los últimos dos juegos mencionados, las acciones de l@s jugador@s son muy acotadas, condicionadas por una realidad virtual creada por el diseñador del software y por el azar o la suerte en las cartas. Vale considerar que de manera consciente o no, en los juegos de azar, como mencionamos en el primer capítulo, lleva implícita la esperanza de ganar, la ilusión de un toque de suerte que modifique la situación, aunque la misma se encuentre por fuera del jugador/a. Hay una participación más bien pasiva, hay una delegación del lugar protagónico del jugador/a hacedor/a.

De manera llamativa, no aparecen ningún tipo de juegos de mesa, ni que involucren pelotas u otros objetos de forma distinta al fútbol, ni otro tipo de juegos que impliquen el cuerpo y la imaginación. Pareciera que hay permiso solo para un grupo específico de juegos y no para todos, se repiten solamente los juegos conocidos y aceptados socialmente.

Si consideramos al juego como un arriesgarse, un salto al vacío, una ruptura con el orden mundo para construir otro nuevo orden lúdico, vemos que a nivel barrial, se vuelve a los juegos conocidos, garantizando estos un lugar seguro para los y las jugadoras. Hay permisos para el juego, pero el mismo es acotado, y se restringe aún más cuanto se transcurre la juventud y la adultez.

Ante esto, y para investigaciones futuras, nos surge la inquietud de determinar en qué medida las condiciones de existencia condicionan las formas de juego; entendiendo que estás

fijan el acceso a los capitales simbólicos y culturales de los sujetos, es decir si los contextos de pobreza limitan los modos de juego.

Ante una sociedad que condena a muchos jóvenes a la marginación o exclusión, a la falta de educación y de trabajo, que no les tiene un lugar preparado, donde l@s que sobran toman las esquinas, donde juegan a un sobrevivir incierto, a salvémonos como podamos, sabiendo que hay que ser pícaros-avivados-prepotentes porque el más fuerte domina las partidas del cotidiano. Es su resistencia: “aquí estamos jugando a decirles ‘somos alguien’ sépanlo aunque no les guste”

Qué está pasando en la cancha grande de la sociedad, que los partidos siempre los juegan y los ganan los mismos y el árbitro está a favor de las minorías....

¿Qué pasa que solo hay propuestas represivas para los jóvenes de los sectores populares?, ¿qué diferencias se establecen dentro de las políticas para los jóvenes de las diferentes clases, que pasa con el centro de la juventud de la ciudad de Rosario quienes acceden? ¿de qué manera?... ¿Qué pasa con las ludotecas?

Juegos y resistencias en la esquina en el pasillo, que algunos saltan la muralla y se transforman en murgas, en sueños en colores, en talleres de centros comunitarios, en escuela abiertas para enseñar el valor de la vida. Apuestas a gambetear la vida en el potrero, en la calle, en el laburo de albañil o de ama de casa, en los amores, en los afectos....

Capítulo III

Experiencias

Gustavo se predispone de cuerpo entero al juego, y se interrumpe, se siente interrogado a la hora de poder elegir un juego *...si yo no tuve infancia...yo nunca jugué...que querés que diga ahora un juego sino se ninguno... mejor digan ustedes...*

Gustavo, como tanto otros pibes de los barrios, jugaba su vida, distribuía su tiempo entre el tutifrutí y su trabajo de soldadito....

Experiencias

Según José David las experiencias lúdicas son las que determinan el modo de jugar de cada uno, mi acercamiento o experiencias con el juego desde la niñez hasta la actualidad son las siguientes:

En mis primeros años jugaba mucho con mis dos hermanas, más grandes pero no tanto, solíamos jugar a la comidita, al coro y a la bolita; y juegos más deportivos los cuales habitualmente transcurrían en la calle, con amigos de invitados y vecinas, señoras mayores, observadoras pero a la vez, eran ellas las que nos determinaban el campo de juego, cuidando los frente de sus casas. Entre ellos se encontraban el gol entra, el tenis, béisbol, la palmadita, la escondida y la rayuela. La calle era nuestro lugar de encuentro hasta el horario de entrar, fin del juego.

Un periodo privilegiado de juego eran los carnavales, los cuales eran nada tímido, el arsenal estaba conformado por baldes, vasos y manguera y todo el barrio como márgenes invisibles para correr a los chicos, que luego nos correrán y así sucesivamente hasta entrar en la noche.

Otro lugar de juego era la escuela primaria religiosa, en la que no faltaba el elástico, los juegos de canciones en ronda y alguna pelota escondida, porque no estaba permitida al igual que correr o hacer “cosas indebidas para el ámbito educativo”, dentro de este marco era bien notoria la división entre varones y mujeres, nosotras éramos sancionadas sino nos comportábamos como señoritas.

Con la llegada del secundario la calle se fue mutando y convirtiéndose como lugar privilegiado el club, los juegos tenía que ver con lo deportivo (juegos de pelota de forma grupal) y de mesa (naipes, damas, ajedrez, el juego de la vida, el estanciero).

Al mismo tiempo el grupo de la iglesia va conformándose como espacio de juego y reflexión en grupo con los tan ansiados campamentos, donde se daba una experiencia única de encuentro entre compañeras y la naturaleza marco adecuado para desplegar la creatividad y crear historias maravillosas. Se generaba un clima de libertad lejos de casa y del cotidiano que

me permitía explorar o potenciar mis capacidades lúdicas y actorales. El descubrir nuevos lugares, las caminatas, los fogones los juegos nocturnos lo hacían momentos inolvidables.

Además me faltó relatar los juegos solitarios, desde no pisar las baldosas blancas, contar algunos objetos, o involucrarme personalmente en la lectura de algún cuento o novela.

En todo el tiempo transcurrido el juego se corresponde en la mayoría de las veces con espacios de placer y de gozo compartidos donde mis hermanas, vecin@s, compañer@s, estaban presente y construíamos nuevas realidades, creando situaciones, sueños, que marcaron y construyeron mi experiencia lúdica en particular, punto de partida para pensar mi relación con el juego como persona adulta y como estudiante de trabajo social.

Con el paso del tiempo, la llegada de la universidad, las prácticas académicas, llegaron los juegos con “sentido” con alguna direccionalidad específica, además de los juegos libres habituales del cotidiano se suman estos, pensar alguna actividad lúdica para acercarnos a reflexionar en torno a un tema o permitírnos encontrarnos desde otro lugar, para mejorar las relaciones, etc.

Este tiempo también coincide con un vuelco a las actividades comunitarias y al trabajo con grupos. Las primeras experiencias se vinculan a los talleres con niños, niñas y adolescentes en el MEDH (Movimiento Ecuménico por los Derechos Humanos), que ya no era solo jugar a la pelota sino reflexionar en torno a espacios reglados, como construimos esas reglas, como nos llevamos con los compañeros, etc.; aunque con muchas resistencias a poner el cuerpo en otras actividades que no sean las reconocidas y tradicionales. Están presentes los miedos al ridículo, a mostrar y poner el cuerpo en movimiento, a decir de otras maneras.

Después de varios años de trabajo, el grupo de jóvenes participó de una experiencia de varios encuentros con jóvenes de la provincia de Entre Ríos “Posta Joven” y uno a nivel nacional, los ejes de estos encuentros eran arte y comunicación; las actividades realizadas en su gran mayoría tenían un correlato lúdico, fueron coordinadas por el centro de capacitación y recreación La Mancha de Uruguay. Estos encuentros abrieron la posibilidad de pensar de manera diferente el juego y el cuerpo, de manera progresiva lo que les permitió ir liberándose, redescubriendo al juego como una actividad placentera, que genera alegría pero que a su vez nos moviliza a pensar de una manera diferente, primero pasándolo por el cuerpo y luego poniéndolo en palabras. Esto permitió que al regreso de cada encuentro se modifique la actitud de los y las participantes en torno a un taller como así también la necesidad de compartir la experiencia, de lo vivido a través del cuerpo, con l@scompañer@s del grupo como con los más chicos.

Esta forma de hacer a través de actividades lúdicas no solo dejó una marca en los jóvenes del barrio sino también en mí abriendo diferentes preguntas en cuanto a la posibilidad de pensar el cuerpo, de qué manera nos comunicamos, de qué forma producimos los saberes, y de qué manera resolvemos los problemas de nuestro cotidiano.

Se podría pensar el lugar de los cuerpos en los jóvenes de los sectores populares que marcas tienen ¿a qué juego jugaron, juegan y se imaginan que jugaran?

En esto de pensar el juego hay diferentes formas de concebirlo: * el juego en la vida * la vida en juego * jugar la vida * jugar en la vida.

¿Qué pasa cuando las vidas están jugadas? ¿Cuáles son los sueños de los pibes y pibas de los sectores populares? ¿El juego permite soñar? ¿Se puede transformar el estar jugados y pasar a ser jugador?

Otro de los espacios que se gestó a partir del grupo del MEDH son los encuentros de fútbol y de murgas con otros barrios lo que se llamó El Cruce y luego se convirtió en el Entrevero Barrial, lugar privilegiado primero para el encuentro y luego para el juego, el cual retomaremos más adelante.

Estos descubrimientos en relación al juego me llevaron a investigar y a realizar cursos donde el juego sea el eje central. Dos experiencias que me marcaron recientemente con el juego, se vinculan al curso de ludotecarios, el mismo se realizaba en la Plaza Cívica de la ciudad, ex jefatura de policía, lugar de detenciones clandestinas durante la última dictadura militar. Una de las propuestas del taller fue convertir a la plaza en un lugar de los juegos tradicionales, fue muy movilizador jugar a las escondidas.

Escondidas en la jefatura...¿a qué jugaban los que estaban detenidos?...juegos y memoria, de las raíces profundas de la historia cercana, aunque no vivida, guardadas en la memoria colectiva, espacios que dicen, que se descubren con el paso del tiempo...juegos que me trasladan, que me permiten reflexionar, juegos de memoria activa en la defensa de los derechos humanos hoy. La dictadura generó espacios de silencio, de no juego, de negación de las personas, cuánto de eso permanece hoy en día instalado en lo más profundo de la sociedad, en cada persona, en cada cuerpo silenciado y negado.

Otra de las experiencias que dejó huellas, fue jugar con los chicos en la cárcel de mujeres de Rosario, espacios de libertad dentro de los muros cerrados, el juego produce la magia de crear un tiempo y un espacio distinto al cotidiano, vivenciar la libertad, la alegría, el placer en un sitio de encierro, donde terminado el juego no hay más escapatoria que la celda,

hasta cumplir con la condena. ¿Cuántos muros tiene la cárcel? ¿Cuántos muros le ponemos desde afuera? ¿y a las personas que están detenidas? Juegos habituales de ocultamiento, de no lugar de más 4000⁴² hombres, mujeres y jóvenes que se encuentran en condiciones indignas.

Pasando de la experiencia personal a dos experiencias colectivas.

Para continuar pensando la lógica del juego seguiré con la descripción y análisis de dos prácticas concretas con trabajos con jóvenes y adolescentes de los sectores populares de la ciudad de Rosario, que son el taller de mujeres adolescente del Centro Comunitario y Cultural “El Rancho” y el “Entrevero Barrial”. En ambas experiencias participé desde el lugar del acompañamiento de los grupos, es un recorrido desde adentro como participante, no hay una mirada objetiva o neutral de las prácticas, parto de las experiencias para pensar y reflexionar sobre las mismas, con sus aciertos, posibilidades y límites reales. Vale aclarar que las prácticas tomadas son más grande, solamente tomaré un recorte de estas para poder abordar la temática del juego.

Hago jugar en esta presentación las voces de los y las adolescentes involucradas y de los compañeros y compañeras de trabajo de las organizaciones relevadas, a partir de entrevistas personales y de los relatos construidos en el transcurso de las actividades.

De esta manera realizo una sistematización de algunos fragmentos de estas prácticas, para construir desde ese lugar formas posibles de pensar el juego dentro de una práctica social y del trabajo social con adolescentes.

La práctica social en cuanto “...actividades articuladas en relación a un contexto histórico determinado, que implica un proceso de construcción de sentido, a partir de determinadas creencias, en tanto representaciones sociales que conforman una mentalidad desde la cual intervenir socialmente.

...la práctica es la construcción específica de un espacio, en un lugar concreto, que forma parte de un texto en tanto parte de un contexto, en un territorio determinado, y por ende las prácticas son el movimiento de las representaciones sociales”⁴³

La práctica es el entrecruzamiento de actividades en un tiempo y espacio determinado, que se desarrolla en base a un conjunto de estrategias y tácticas que en base a un fin, un

⁴²Datos extraídos del informe 2011 de la Coordinadora de trabajo carcelario para la provincia de Santa Fe.

⁴³ Brújula. Para otear el horizonte desde y en la práctica. Cuadernillo 1 p 13

sector de la sociedad realiza en un territorio, dentro de un contexto histórico determinado, en un proceso colectivo de producción de sentido.

A modo de presentación, ambas prácticas tienen en común que realizan talleres con niños, niñas y adolescentes, en los barrios empobrecidos de la ciudad. La forma de trabajo que sostienen es a partir de lo vincular dentro de lo micro-social, partiendo de la indignación que les genera la realidad, hay una búsqueda intencionada de transformación de la misma.

Comparten además el ser autónomas de partidos políticos e iglesias, eligiendo como modo de financiamiento la autogestión, produciendo recursos propios para sostener las actividades, primando el trabajo voluntario.

Centro Comunitario y Cultural “El Rancho

El Centro Comunitario y Cultural EL Rancho se encuentra ubicado en la zona norte de la ciudad, en Chiclana y la vía, en el barrio Parque Casas, en terrenos del ferrocarril. Barrio de trabajadores, algunos migrante, que se asentaron al margen del ferrocarril en búsqueda de un espacio para vivir. La mayoría parientes ahora con una pertenencia histórica al lugar, donde actualmente viven varias generaciones de una misma familia.

Barriada empobrecida, con viviendas precarias y con alto grado de hacinamiento, con acceso reducido a los servicios básicos, que lleva a sus ocupantes a estar por fuera de sus viviendas creando de esta manera, una gran vida pública con todos sus aspectos positivos y negativos (se produce una disolución de lo que podríamos llamar el espacio privado) produciendo vínculos de solidaridad más fuerte entre vecinos, el compartir y el conocerse son parte indispensable para la sobrevivencia, como así también los vínculos tan cercanos terminan generando en algunos casos peleas y rispideces entre vecinos y parientes.

Esta vida volcada hacia el afuera tiene su correlato en el juego. Espacio de juegos al aire libre, el contacto con la naturaleza, los animales (palomas, caballos, etc.) y la basura, tienen un lugar primordial, más que nada para los varones, generando saberes específicos que tienen relación con su cotidiano. El espacio de las mujeres es un intermedio entre el espacio doméstico y el exterior, hay más obligaciones para con estas, aun siendo niñas con los quehaceres domésticos (limpieza, mandados y cuidado del algún familiar) y en muchos casos los juegos son una preparación para estos, visibilizándolo en los juguetes que utilizan para sus juegos (escobitas, cocinitas, bebotes, etc.) y juegos que tienen que ver con el imaginario de

comportarse como una señorita o madre. Se hace evidente que el espacio de juego de los varones posee mayor libertad y menor control de los adultos que el de las niñas.

Otra de las diferencias que se marca con las niñas y niños de la clase media, que éstos se encuentran cada vez más encerrados y vedados de los espacios públicos o comunes, como las calles y las plazas. Ya sea por los miedos de los adultos o por la “inseguridad”, se juega cada vez más en espacios cerrados, estandarizados, con tiempos estipulados o al interior de los hogares, adquiriendo mayor relevancia las computadoras, playstation y los juegos solitarios; sin embargo, a nivel barrial, los cibernets están ganando mucho espacio, pero todavía priman más los juegos colectivos.

El espacio verde del otro lado de la vía se constituye en dos canchas de fútbol, huerta, basural, usado no solamente para el juego sino también para el trabajo. El juego de fútbol como práctica deportiva competitiva incluye a los niños, adolescente y los adultos del barrio, se lo visualiza a éste como posibilidad de trabajo o de rebuscarse unos pesos, si alguno es bueno seguramente se ha ido a probado en algún club, o participa de manera activa de los pequeños torneos organizados entre los mismos vecinos en donde hay algún premio en disputa, un asado, un cajón de cervezas o plata que se junta entre los equipos jugadores.

Continuando en la descripción de los rasgos de los juegos, también están presentes las diferencias de género en los juegos de los jóvenes y de los adultos, en los varones es habitual verlos jugar a la pelota, en cambio las mujeres se reúnen, mate y pan casero de por medio, a jugar a las cartas o al bingo por plata. Actualmente la apertura del casino en la ciudad modifico de alguna manera los encuentros en las casas. Los juegos de azar representan entretenimiento y la posibilidad de salvación, ganar plata de una manera sencilla, sin ver que la banca gana siempre, hay una memoria selectiva, se recuerda únicamente las veces que se gana y no las que se pierden, hay una negación de lo que se pierde, poniéndolo a título de pagar por un entretenimiento.

Las mujeres jóvenes juegan a cuidar a sus hijos, sin otra posibilidad ni modificación de la situación, son ellas las que se quedan al interior de los hogares haciéndose cargo de la crianza, educación y de todo lo relacionado con los hijos, el juego aparece de un modo vinculado a esta situación.

Dentro de las lógicas de los juegos barriales, se encuentra el zafar, el rebuscarse el mango, la sobrevivencia, los planes sociales, el acercamiento a los punteros políticos, la delegación en la resolución de los problemas individuales y colectivos, vidas jugadas, vidas en juegos, jugadores de la vida.

Al interior de este contexto barrial, enunciado a partir del juego, se encuentra el Centro Comunitario, el cual es una organización que se da en el marco de la informalidad, es decir no posee personería jurídica. Nace a partir de la vinculación de un grupo de estudiantes de la agrupación política Santiago Pampillon de la facultad de derecho de la ciudad de Rosario y los vecinos de la zona, por la necesidad de un espacio de acompañamiento escolar y recreación para los niños y niñas del barrio.

La construcción del espacio fue realizada por los vecinos y los fondos a partir de diferentes actividades autogestivas, hasta la actualidad se continúa manteniendo la autogestión como forma de financiamiento de las actividades y del lugar.

En el centro comunitario podríamos distinguir una construcción lúdica del espacio físico y un trabajo con los chicos y chicas teniendo habitualmente el juego presente en las actividades, desde los juegos de mesa como el domino hasta juego con pelotas en la canchita del barrio, pasando por actividades para divertirnos únicamente hasta el juego para poder reflexionar y aprender.

Aunque los juegos forman parte del cotidiano de los talleres no han logrado por el momento liberar el cuerpo, el cuerpo esta negado para alguna actividades y esta sensación se ve acrecentada con el paso de los años, se podría realizar un correlato entre mayor vergüenza o dificultad de expresarse con el cuerpo y la entrada a la adolescencia.

Distinción del juego del cotidiano y al interior del centro comunitario, en este último con reglas más clara y conscientes, expresando en palabras qué se hace y cómo, en cambio en el espacio exterior también hay reglas, pero no siempre puestas por ellos o consensuadas.

Uno de los grupos que tuvo continuidad desde el 2006 hasta el fines del 2011, es el grupo de mujeres adolescentes “Las Rancheras”, con las que se abordan temáticas de género desde una perspectiva adolescente, teniendo en cuenta el cotidiano, las situaciones de trabajo doméstico y el cuidado de algún hermano o familiar menor, además de las situaciones de violencia. En la actualidad el grupo se ha disuelto, tres de ellas fueron madres, algunas siguen participando de otros espacios o simplemente ocupan el lugar tomando uno mates y/o para charlar.

El trabajo en grupo como posibilidad real de tiempo y espacio propio para el encuentro por fuera del ámbito doméstico, muy marcado para las chicas del barrio. Salir de la casa para charlar, trabajar en grupo, pasear, juntar dinero para alguna actividad, poder pensar la vida, los amores, la sexualidad, los placeres, las relaciones familiares, de amistad, de noviazgos, la escuela y los saberes de la vida cotidiana.

El objetivo fue conformarse como grupo, afianzar los lazos de afectos e ir trabajando sobre los emergentes de su cotidiano, la metodología de trabajo abordada es el taller y como producción del proceso grupal, la confección de videos. Estos de un alto contenido de ficción, recorriendo los miedos y los mitos barriales, haciendo de estos una sátira de la cual reírnos, encontrar maneras de poner el cuerpo que sean placenteras, de encarnarse en otro y poder mostrarse a los demás.

El video como producto donde se plasma el trabajo, se hace visible qué se está haciendo algo, que se está creando, en el que se están gestando formas de trabajo con miras a otras formas posibles de relacionarnos.

1, 2, 3 Cámara, acción....

Para la realización de los videos trabajamos con algunas de las leyendas que están dando vuelta en el barrio⁴⁴, más allá que las temáticas elegidas se distancien de lo que habitualmente se trabaja en el marco del taller, el mismo toma una gran importancia por el lugar del “poder hacer”, y del hacer alegremente. En primera instancia el video es para nosotras, para divertirnos, reírnos de nosotras misma, y después para mostrarlo. El mayor disfrute se encuentra en el momento de la producción, el hacer y rehacer muchas veces cada escena, son momentos vividos con mucho placer.

Las situaciones transcurren en el barrio, los objetos y los decorados son cosas de ahí mismo, el vestuario es seleccionado por el grupo recurriendo a ropas viejas o de la familia. La filmación se realiza con una cámara digital y se edita con la computadora, aunque la resolución y la tecnología utilizada es de muy baja calidad los resultados son muy buenos.

Las historias entre si tienen el hilo conductor de hacer cortometrajes que den miedo, por la escasez de recursos termina siendo cómicos, lo en que en verdad debería causar miedo, genera risas y formas ridículas de ver la vida. Lo que era trágico como la muerte, se ve burlado y satirizado con la aparición de fantasmas amigables.

Otro de los aprendizajes que dejó el contar historias es la necesidad escribirlas para luego lo producido grupalmente transformarlo en guión, potenciando las habilidades que tiene cada una en relación a la redacción. Todas escribimos, todas tenemos una copia del guión que es único pero a la vez constituido por los retazos de cada una de las participantes, escribir ya

⁴⁴ Los relatos y leyendas que se mantienen en el barrio tienen que ver con la tradición oral, éstas recuperan la memoria popular y se transmiten entre los vecinos y vecinas, son una construcción colectiva donde nadie decidió mantener la historia viva sino todo el barrio.

no es solo cosa de la escuela, sino que también lo puedo usar para contar y dejar registro de lo que estamos haciendo y como instrumento del taller para luego poder representar la historia. Además de que hay que otorgarle vida a cada uno de esos personajes, buscarle nombre, forma de hablar, la ropa que usa, crear identidades para la ocasión.

Las protagonistas son las integrantes del grupo, en el primer video por tema de la vergüenza no actuaron todas pero sin embargo participaron de otra manera, preparando el lugar, buscando la ropa y el maquillaje, ya que era demasiada exposición; por lo que se trabajó y se filmó en momentos donde no haya nadie mirando, para aliviar el sentido del ridículo, lo que con el paso del tiempo se fue distendiendo, además de ir invitando a amigos para que ocupen el lugar de hombres.

Cuerpos que toman otra presencia al estar disfrazados, que le dan libertad por no ser ellas las que están ahí, son otras que tienen ciertos permisos que sin el disfraz no sería posible, juego que permite crear o recrear las imágenes que tenemos incorporadas de ser mujer y de ser varón, posturas, gestos, andares típicos de cada uno. Cuerpos liberados por ese instante.

Romper con el cotidiano, crear otra realidad, transgredir por ese momento el inmovilismo del barrio, el no se puede, jugar a que somos otros y otras, convencidos de que somos mexicanos, periodista, fantasma, madre, hombre, o lo que sea necesario; pudiendo ser eso o muchas cosas más que podamos imaginar. El centro comunitario es una casa de una vecina, o de la protagonista, o el bar de la historia de amor y la huerta, es huerta o cementerio o el lugar desolado del barrio.

Tiempo que nos es tiempo, es pasado, presente y futuro, conjunciones de ida de vuelta en todas las historias, ir y volver de manera incierta, siempre con un relato en el presente evocando fantasmas del pasado. Presente muy presente que se toca con las historias de los jóvenes en el barrio, desde la manera de vestirse hasta la forma de hablar, los modismo barriales están presente en las representaciones.

Crear historias, jugar a ser de otra manera que no es la habitual, permite ensayar posturas ideas, formas de entender la vida aunque por el momento no son reales posibilita la creación, imaginación de situaciones y qué hacer en cada una de ellas.

Además al tener que trabajar con otras compañeras implica dejar los egoísmo de lado repartir los papeles, prestarse la ropa, saberse escuchar, respetar los tiempos para cada escena, hacer silencio o hablar en los momentos indicados. No hay un papel principal, sino que hay tantos papeles como integrantes en el grupo, teniendo en cuentas los deseos de cada una.

Entrevero Barrial

El entrevero barrial⁴⁵, fue un espacio de encuentro de organizaciones barriales que trabajó con chicos y chicas de los barrios marginados de la ciudad de Rosario. Comenzó por el 2003 como un encuentro al interior del Movimiento Ecuménico por los Derechos Humanos (MEDH), y tomando como precedente Centro a la Olla⁴⁶.

Intentaba ser una alternativa para superar la fragmentación y salir de los espacios de intervención de lo microsocioal cada uno en su barrio, generando vínculos y uniones que trascendieran el pequeño espacio local para fortalecerlo.

Históricamente el Entrevero Barrial estuvo conformado por gran variedad de organizaciones entre ellas el MEDH, Asamblea Popular Plaza Ombú, Centro comunitario El Rancho, y tres Centros de Desarrollo Social de la zona sur oeste de Rosario dependiente del Estado Provincial y organizaciones de los barrios Cabín 9, Vía Honda e Itatí. Al momento de realizar este trabajo estaba conformado por Casa de Todos, Asamblea Popular Plaza Ombú y El Rancho.

Por la cantidad de organizaciones el encuentro era muy masivo, alrededor de 400 niños y niñas por jornada, lo que requería una muy buena organización y cantidad de recursos suficientes para el traslado de los grupos. Al tener tal magnitud se requería mucho tiempo y esfuerzo en la preparación, por lo que sumaba demasiadas obligaciones para las organizaciones, desgastándose la participación por falta de tiempo.

Era autogestivo e independiente de partidos políticos e instituciones religiosas. La forma de financiación era a través de rifas y peñas casi con exclusividad, como forma de juntarse y seguir resistiendo y luchando alegremente.

El entrevero realizaba un encuentro anual centrado en actividades recreativas y artísticas, y fue mutando desde tener como eje exclusivamente al fútbol y la murga hasta llegar a talleres con mayor elaboración en relación a lo artístico.

El fútbol fue el primer disparador para comenzar los encuentros, intentando dejar de lado el tema de la competencia y si propiciando el encuentro, por lo que consensuaban las pautas entre todos, no había un referí sino alguien que acompañaba los partidos, cada uno llevaba guardado para sus recuerdos los goles cometidos y las victorias logradas, pero no

⁴⁵www.entreverobarrial.com.ar

⁴⁶ Centro a la Olla era un encuentro esencialmente de fútbol entre Bella Vista Oeste (grupo de trabajo barrial del MEDH) y organizaciones del sur de Rosario

había tanteador ni trofeos, al final de cada encuentro se hacía un intercambio de regalos de organización a organización, como un cambio de banderín o souvenir con algún sentido.

Se compartía una jornada entera, desde salir todos juntos en colectivo, trascender la frontera del barrio, invisible pero real, y llegar al lugar esperado, transformado en colores, juegos, magia, cuentos y actividades. El juego como centro de las actividades para generar vínculos con los chicos y chicas de los otros barrios. El entrevero al haberse realizado varias veces, generó relaciones más allá del día del encuentro, tanto a nivel de las organizaciones como entre los chicos y chicas que participaban.

Se utilizaba el juego como productor de un nuevo espacio diferente al cotidiano, con otras reglas y valores que regían para ese exclusivo momento, no solo como una forma de recreación y uso de tiempo, sino también como modo de aprender y conocer desde el cuerpo en relación con otros y otras que se involucraban. Juegos no pasatistas, sino con la direccionalidad concreta del encuentro y generación de vínculos. Buscando nuevas formas del uso del cuerpo, deconstruir y construir los saberes, marcas y registros que están en cada cuerpo a partir del juego.

Además se realizaban encuentros, más pequeños, en cada organización, llamados “entreveritos”, en esa jornada se visitaban dos organizaciones intentando compartir la realidad barrial y el trabajo que se estaba realizando. Permitía reflexionar acerca de que se estaba haciendo y que similitudes se encontraban entre los barrios.

A partir del 2008 el entrevero también se conformó como espacio para adolescentes, con la idea de reflexionar en torno a lo que les sucede en sus vidas cotidianas. Se intentó generar un espacio de participación democrática dando gran valor a la palabra, haciéndolos parte en todo momento, incluyéndolos a la planificación de sus propias actividades.

De los encuentros entre adolescente en el 2010 surgió la posibilidad, por la cercanía, de sostener un taller de mujeres adolescentes entre el Centro Comunitario y Cultural El Rancho y la Asamblea Popular Plaza Ombú⁴⁷. Se realizaron talleres quincenales, una vez en cada organización para abordar las temáticas planteadas. Otra vez el juego se hace presente como forma de acercamiento entre las participantes y de reflexión, además de los mates y charlas que enriquecen las diferentes miradas. Protagonistas ellas del espacio, juegan a superar la fragmentación impuesta uniendo a pie la distancia entre barrio y barrio.

⁴⁷ Está ubicado en la zona norte de la ciudad de Rosario frente a la fábrica Cerámica Alberdi, en Av. De los Granaderos y Kenedy. Nace al calor de las asambleas populares del 2001, como una nueva forma de participación y organización. Es un espacio de producción y a su vez de talleres para los chicos, chicas y adolescentes del barrio.

El juego atravesó tanto el entrevero de jóvenes como el de los más chicos, también intentamos incorporarlos en los encuentros de los coordinadores de las organizaciones, posibilitando visualizar nuestras resistencias a jugar, comenzando a pensar como vivenciamos los juegos nosotros y como los pasamos primero por nuestros cuerpos para luego compartirlos con los otros.

Una compañera de “Casa de Todos” ponía en palabras: *...yo de chica no pude jugar, menos lo voy a hacer ahora de grande, lo único que puedo hacer es ver jugar a mis hijos...* dejándonos en claro cuál es su idea de juego y para quienes. Esta era una de las posturas más extrema, sin embargo descubrimos que hay muchas trabas a la hora de ponerse jugar o proyectar actividades que tengan que ver con lo lúdico, vergüenzas expresadas en la risa, cuerpos con pocos movimientos o torpes, muchas veces pensando el juego como una respuesta, un requerimiento y no como una forma de liberarse, lo cual se observa directamente a la hora de coordinar las actividades para los demás.

Había un convencimiento a nivel discursivo de la inclusión, de una propuesta lúdica en las actividades, pero se hacía muy difícil llevarlo a las prácticas concretas. Se vuelve en éstas hacia la ideología de que el juego es para niños y no para los adultos, rectificando las posturas del juego como lo poco serio, que no permite reflexión, como mero divertimento y no como una forma de experimentación de ciertos grados de libertad, ni como ejercicio para pensar la realidad y probar alternativas. ¿Cómo podemos invitar a jóvenes a que jueguen a partir de nuestros discursos cuando nuestros cuerpos dicen lo contrario? ¿Cómo convidamos el juego como algo liberador si aún no lo tenemos incorporado y poseemos un montón de resistencias?

Aunque existan resistencias a jugar, cuando es logrado ha mejorado la capacidad del grupo en escuchar, como también ha reforzado los lazos que permiten constituirnos como grupo y trabajar. Con los compañeros y compañeras que hemos jugado, que hemos experimentado en carne viva la magia del juego, a la hora de trabajar y de discutir no es lo mismo, el haber vivenciado un encuentro desde lo corporal, nos predispone a construir de manera distinta, el otro es diferente pero me reconozco en él y me permite trabajar.

Dentro de pensar el juego como herramienta para el trabajo con jóvenes y como forma de reflexión acción, se participó como entrevero del taller de teatro del oprimido, dictado por GTO Rosario (grupo de Teatro del Oprimido Rosario), durante la última mitad del 2009, se trabajó en talleres semanales, aprendiendo diversas técnicas y juegos; primero para conocernos y luego para pensar las organizaciones y a la red.

A modo de reseña el teatro del oprimido nace en la década del 70 en Brasil, dentro del marco de la educación popular, como teatro para la transformación social. Entre sus postulados básicos se encuentran: todos somos actores y actrices, y todos/as podemos actuar para transformar la realidad. En esta forma de teatro se pone en escena alguna situación de opresión o de violación de algún derecho y la pregunta que la comunidad o grupo se hace en relación a esa situación que se está viviendo. Desde la representación se intenta, a través de la participación de los “espectadores”⁴⁸ y “espectatrices”, llegar a posibles alternativas y probarlas en escenas. No es solamente el análisis de la situación en forma hablada, sino que brinda la posibilidad de probar cada una de las alternativas y ver la viabilidad de estas. El teatro del oprimido a través de sus innumerables técnicas y juegos permite la reflexión de las opresiones y acciones concretas para la modificación de estas.

La participación de las organizaciones del entrevero en el taller tuvo dos instancias significativas, por un lado el aprender la metodología para luego tenerla como una herramienta a mano en la intervención con adolescentes y niños y por el otro poder pensar las problemáticas por las que estaban pasando los grupo, surgieron los temas de participación barrial, formas de organización y el abuso policial.

Los talleres no eran exclusivos de las organizaciones, incluían también a algunos vecinos. Desde el primer encuentro hasta el último, lo central fue el estrechamiento de los vínculos de los participantes, el placer al jugar, la alegría liberadora de usar el cuerpo para algo placentero, la reflexión y el aprendizaje de formas alternativas para pensar lo social desde el cuerpo, reviviendo lo personal, lo grupal y lo colectivo en cada actividad.

Los talleres fortalecieron los vínculos entre las organizaciones y entre los y las participantes, además posibilitó creer en el juego y en el teatro para el trabajo cotidiano con niños, niñas y jóvenes. El haber vivenciado cada juego, el haber construido imágenes y escenas propias, convirtieron esta experiencia, en una herramienta válida de intervención; sin esta instancia previa de pasarlo por el cuerpo, vivenciando el potencial y la riqueza de estas técnicas, hubiéramos seguido utilizando juegos y técnicas por el solo hecho de usarlas, vaciándolas de sentidos, o limitándolas a cáscaras o mero recreacionismo. La experiencia personal se constituye en significativa y primordial a la hora de compartir lo lúdico como forma de intervención. Jugar se aprende jugando, siendo jugadores.

⁴⁸ Síntesis entre espectador y actor, se puede ver la obra y luego actuar en la obra para la modificación de la misma.

A partir de estas experiencias colectivas como entrevero se incorporaron los juegos y lo lúdico en todas las actividades, creyendo y apostando a lo corporal como modo de reflexión y acción de la vida cotidiana.

Como ejemplo de ello podemos tomar el viaje a Hersilia en el norte de la provincia de Santa Fe, con los grupos de adolescentes que conformaban el Entrevero, para encontrarse con un grupo del pueblo y otro de la ciudad de Vera, para pensar la realidad de los jóvenes, como así también disfrutar de las posibilidades de viajar.

El viajar abre nuevas expectativas, ilusiones, moviliza a realizar cosas para conseguir los fondos, permite generar un pequeño poder fundado en el hacer, que logra trascender las fronteras del barrio y deja huella en cada uno de los y las participantes, en palabras de Jorgelina...*“viste que vendiendo las rifas y las empanadas no necesitamos pedirle nada a nuestros padres, pudimos viajar por nuestra cuenta, yo siempre les digo a mi compañeros de la escuela, si nos organizamos y vendemos al podemos viajar”*. Participación que empodera a la hora de decir quien sos, a que organización perteneces, de mostrarte, de comparar las realidades.

En el encuentro se dio un tiempo privilegiado para los juegos, como forma de conocimiento y de estrechamiento de los vínculos. Además posibilitó crear espacios y tiempos en donde se diluye por el juego las barreras de edad, género y territorio, que invitó a jugar de cuerpo entero a todos los presentes.

Con el juego de por medio se unificó la geografía del norte santafesino y la del sur, reconociendo las singularidades y las particularidades de cada territorio, como también ver cuántas cosas son comunes, en el trascurso del encuentro salieron como temas comunes, las formas de vida, la droga, el circuito comercial en torno a estas, la falta de propuesta para los jóvenes, las diferencias entre el pueblo y la ciudad, el encuentro con amigos, salir a bailar, la cumbia el fútbol.

Otro de los puntos que salió en común es tomar a los espacios comunitarios y grupales como lugar de encuentro, de alegría de participación, de escucha de propuestas, de construcción de sentido, como forma de nombrarse con otros y otras a partir de una práctica común. Cuerpos que juegan en las organizaciones que resignifican sus territorios, tomando distancia, descubriendo otras formas de vínculos.

Capítulo IV

Trabajo Social

Juegos y trabajo social

Retomando los capítulos anteriores nos encontramos con tres ejes nodales que transitan el trabajo. Ellos son, el juego, los jóvenes de sectores populares y las experiencias barriales, en tanto que se presenta como una invitación a pensar formas de intervención del trabajo social, a nivel de lo barrial comunitario, por fuera de las instituciones estatales.

De manera ambiciosa, se pretende tomar las experiencias sistematizadas de las prácticas de trabajo social y de la misma comunidad, como punto de partida, de forma que contribuyan a la reflexión y mejoramiento de las mismas; como así también, realizar aportes a la hora de pensar posibles intervenciones que sean con jóvenes desde el juego.

Mercedes Gagnetten plantea y define la sistematización como la forma o manera de aprender desde lo que hacemos, desandado lo vivido y tomándolo como fuente de conocimiento.

Al mismo tiempo, definimos al trabajo social como una praxis que tiene implícita una idea y un proyecto de sociedad.

Históricamente, como plantea el trabajador social Martín Gallo⁴⁹ en su libro, el trabajo social es un generador de consensos⁵⁰ en las esferas más íntimas del pueblo, en aquellas instancias sociales como el barrio y la familia. Con su intervención construye un proyecto histórico de sociedad, desde la redistribución material y simbólica, interviniendo en los procesos de socialización cultural que conforman la praxis -conciencia de una época. Por lo que podría decirse que la acción del trabajador social puede estar dirigida a conservar, reformar o transformar el sistema de organización de una sociedad.

⁴⁹ Gallo, Martín "Qué somos. Historia, política y trabajo social en la Argentina"

⁵⁰ Martín Gallo en el segundo capítulo de su libro *Qué somos...* plantea que las respuestas ante la cuestión versaron entre coerción y consenso, según el autor al trabajador social le corresponde la parte de construir consensos entendiendo al mismo como "...consentimiento social. Es aceptación de lo instituido por manipulación de conciencia o acuerdo deliberado. Es aprobación de la situación bajo inducción espuria o por su toma de conciencia real. Es resignación inducida o estímulo de la rebeldía. Es desorientación o transparencia. Es tergiversación de la historia o su comprensión concreta. Es la falsificación de los hechos o su interpretación crítica. Es aislamiento ideológico. Es diálogo según Freire." "El consenso social se manifiesta como poder condensado en la esfera de lo sociocultural. Los mecanismos constructores de consenso son herramientas de los grupos sociales en pugna que aspiran a lograr una adhesión, la fragmentación o el acuerdo de la población en pos de la concreción de un proyecto histórico." (Gallo 2005 p50)

En pocas palabras y solamente a modo de mención, con el riesgo de realizar una simplificación, el trabajo social nace para dar respuesta a la cuestión social, el modo de entenderla ha propiciado modos históricos de intervención profesional.

El recorrido realizado dentro de la academia nos ha mostrado que dentro de la historia de la profesión se han encontrado intervenciones muy diversas, éstas variaron entre prácticas conservadoras, vinculadas al trabajo social tradicional, con una lógica controladora, funcional y policiaca, y prácticas reconceptualizadas nacidas como críticas a éstas; estas prácticas reconceptualizadas se acercaron a lecturas del marxismo y a entender la realidad de otro modo, lo cual en muchos casos trajo como consecuencia una lectura lineal del Estado, entendiendo a este como reproductor de las relaciones sociales y que la transformación de la realidad solo es posible por fuera de éste. De tal manera muchos de l@s trabajador@s sociales se fueron de las instituciones con la idea que estos no son espacios posibles para la intervención en pos del cambio social.

Ambas posturas aún hoy vigentes, van tomando formas más contemporáneas en las estrategias de intervención, agionardas al contexto actual, pero que de manera explícita o implícita continúan aportando a un determinado modelo de sociedad.

De manera clara, Martín Gallo, en su obra abre la posibilidad de pensar otra corriente de trabajo social empapada en los intereses de los sectores populares, deja ver con claridad la intencionalidad de las prácticas profesionales y la no neutralidad de las mismas. Ésta otra corriente, alternativa, intenta vincular las prácticas, generando estrategias direccionadas hacia una apuesta más humanística, integrando y rescatando los valores y las culturas de los sectores populares, poniendo en el centro la **vida**.

Ruth Sosa⁵¹ en el prólogo del libro “Qué somos”, invita a pensar las prácticas inmersas en los intereses de las mayorías, en una subjetividad profesional emancipada de la racionalidad de los sectores dominantes y atenta a la cosmovisión de los sectores subalternos.

Desde este posicionamiento teórico de la profesión partimos, para empezar a desandar las prácticas y los juegos en el Centro Comunitario y en el Entrevero Barrial, en tanto que lo barrial – familiar aparecen como refugio, resistencia de sectores populares. Las fiestas, los juegos, los rituales son reservorios de poder, de poder popular para transformar lo cotidiano. Lo viejo, lo ritual, lo ancestral de cada comunidad unida y mezclada en lo barrial, trama cultural inédita de soporte de resistencias; el barrio como trama de solidaridades que perduran en el tiempo.

⁵¹ Ruth Sosa en el prólogo del libro Qué somos, Historia, política y trabajo social en Argentina p11

Hoy en día nos encontramos con barrios muy golpeados, primero por el desempleo, empeoramiento de la pobreza, la fragmentación sociocultural y luego con la inserción del narcotráfico en las tramas más íntimas de lo cotidiano; en esta nueva configuración de las relaciones, el circuito de drogas, se ha convertido en proveedor de bienestar y de recursos materiales. Ante la complejidad de este contexto, en el que como delito organizado se han sumado a organizar actuaciones de adultos y jóvenes los reducidos del choreo y un comienzo de prostitución juvenil organizada, abrimos la pregunta en relación al juego, el trabajo social y los espacios comunitarios.

Proponemos al juego como actitud y estrategia de intervención con jóvenes de los sectores populares, entendiendo al mismo como forma de humanización, de encuentro, de empoderamiento, de entendimiento y producción desde lo popular.

Jugar, en este sentido de más vida, es colaborar en el desarrollo y mejoramiento del trabajo socio- cultural y político en la perspectiva humanizadora de transformación de la realidad. Ello implica un posicionamiento político y ético favorable al ‘sistema vida’, es tomar la decisión de trascender las limitaciones produciendo organización, es decir construir poder, liberando fuerzas es decir capacidades- poder de vida.

“...esto supone una actitud crítica y comprometida, son dos componentes diferentes, y en tal sentido, implica amañar, alinear, en el sentido de juntar, el juego y la política; y esto supone –no la política partidaria – sino el juego estratégico que en verdad permita construir poder; poder de vida, donde podamos de verdad hacer posible un mundo donde quepan muchos otros mundos”⁵²

“...no jugamos por jugar sino que también jugamos para poder generar líneas de transformación que hagan una vida posible para todos.”⁵³ Donde sea posible él para todos y no para algunos sectores, jugando toda la vida, en una perspectiva de salud, de felicidad.

Pensar de esta manera al juego es tomarlo en su dimensión intrínsecamente política, y no solamente como una técnica lúdica para pasar un rato agradable, que como tal no deja de ser válida, sino como una forma de construir un proyecto ético con una determinada intencionalidad de fraternidad y liberación humana en un medio de vida potenciando.

La direccionalidad está relacionada también con pensar para quien es el juego o con quienes están dispuestos a jugar. Mercedes Gagneten⁵⁴, lo plantea con gran claridad, en

⁵²Gagneten Mercedes “Guidaí. De juegos, leyendas y fantasías étnicas ” p59

⁵³Gagneten, Mercedes “Guidaí. De juegos, leyendas y fantasías étnicas”. p 60

palabras de ella, el juego puede ser pa' mi⁵⁵, pa' nosotros o pa' todos, no son excluyentes entre sí, pero dependiendo donde se ponga el acento es la intencionalidad de los juegos.

Los que juegan en un pa' mi se quedan en una dimensión singular, permanecen en lo vivido personalmente, en lo que le sucedió, sus emociones, etc, siendo funcional al poder hegemónico.

Hay otros que buscan un juego pa' nosotros, empezar a juntar y a compartir experiencias, ya no es solo un pa' mi sino que también hay otros, se vislumbra que hay un grupo que posee una identidad y realiza cosas en torno a ella.

Y otros que piensan y juegan en un juego pa' todos, trascendiendo e incluyendo los anteriores buscan alcanzar lo colectivo, un juego para las mayorías. Intentando romper con las barreras del individualismo, inmovilismo, la resignación, lo dado, hay una intención concreta que el juego sea inclusivo y permita la transformación social.

De esta manera un juego para tod@s sería pensarlo en vinculación con un juego estratégico, donde se pueda construir poder, salir del juego privado a un juego con otr@s que sea público, el cual dinamice el cambio social profundo, es decir que afecte la trama material de existencia de l@s sujetos, en tanto democratice la salud, vivienda, educación, trabajo, redistribución de las riquezas, etc. Por lo dicho anteriormente el juego para tod@s es eminentemente ético político.

Al tomar el juego como forma de intervención desde el trabajo social valdría la pena observar que elementos se encuentran presentes para que el mismo adquiera la intencionalidad buscada:

1. Desde qué definición de juego estamos parados: vidas jugadas, jugar en la vida, jugar la vida.
2. Desde qué matrices culturales jugamos, las cuales están en tensión constantemente: * ancestral * dominante * dependiente * subalternas * resistencia * liberación.
3. Desde que posicionamiento político jugamos * popular * nacional * antipopular * indoamericano
4. Quienes juegan * ancianos/as * adultos/as * jóvenes * niños/as * varones * mujeres

⁵⁴ Conferencia realizada en el marco del Primer Encuentro de Juego Estratégico Sudestada Rosario Noviembre de 2011 organizado por Petun Malen

⁵⁵ La utilización del pa' como modismo de la palabra para.

5. Desde qué paradigma de comprensión de lo lúdico se utiliza para jugar: lúdicas personales * ludoterapia (terapia, hacerle bien a la persona) * ludoplacer (centrado en el placer, sentirse bien) * ludopedagogía (pedagogía, búsqueda de aprendizajes) * ludotransformación (transformación social)
6. Para quien es el juego: * para mi * para nosotr@s * para tod@s.

Sin perder el horizonte, de la utopía del juego para tod@s, es posible reflexionar, a partir de las experiencias concretas a nivel de las organizaciones barriales, cuáles fueron las contribuciones del jugar, *jugar la vida*. Desde aquí pensamos que aportes brindó en relación a lo subjetivo (personal), lo grupal y la comunidad; sabiendo que estas instancias interfieren en las trayectorias de los y las jóvenes, es decir que afectan sus tramas existenciales.

Ceremonias mínimas⁵⁶ las cuales generan condiciones subjetivantes, necesariamente implica que el poder hacer no se localiza exclusivamente en las grandes estructuras, más bien se soporta en los pequeños detalles. Es recuperar márgenes posibles de intervención, con otros decires y con otras acciones.

Juegos y subjetividad.

El juego, en sí mismo, y tomado como estrategia de intervención con jóvenes, es productor de alegría y placer, de vínculos afectivos fuertes que les permite pensar y pensarse en relación con otros y otras. El juego dentro del centro comunitario es un espacio donde hay propuestas distintas al cotidiano barrial, es una propuesta de pasar de estar jugados o ser juguetes a ser jugadores. Existe la posibilidad de decidir en cómo usar el tiempo, no es matarlo para evadirse de la realidad, sino es tomarlo para jugar. Se juega con los pies en la tierra, en el aquí y ahora como fuente de conocimiento.

Los y las jóvenes de los sectores populares, con los que se realizaron estas prácticas quedaron por fuera de lo que es socialmente valioso, como ser el trabajo y la escuela, instituciones que construyen subjetividades a las cuales no pueden acceder. Jóvenes “ni ni”⁵⁷ que quedan a la deriva del mercado y del consumo como constructores y mediadores de las relaciones.

⁵⁶ Categoría utilizada por Mercedes Minncilli para pensar en dispositivos de inscripción subjetivas. Al igual que el juego las intervenciones y los dispositivos, son creados con tiempos y espacios separados de la vida cotidiana.

⁵⁷ Jóvenes “ni ni” jóvenes que no trabajan, ni estudian.

El juego como un paréntesis en la vida cotidiana, con tiempos y espacios propios, posibilita la vivencia de otros valores que instauran huellas que perduran en los jugadores/as. A nivel subjetivo se vivencian tiempos de creación, de disfrute, de placer, en el momento del juego, aportando al desarrollo de los y las jóvenes. También estas vivencias se vinculan con el cuidado de la vida, con el fortalecimiento y empoderamiento de los sujetos involucrados.

El juego los coloca en el lugar de hacedores, y con la libertad de elegir o no, hay un quiebre en su cotidiano, para crear y recrear nuevas realidades, que por el momento pertenecen al espacio lúdico, pero que sin embargo, aportan y pueden trascender a una transformación real de las relaciones.

El juego es una invitación a salir del inmovilismo, a participar culturalmente—superación del conformismo—no se juega por delegación hay que estar y poner el cuerpo; es una invitación a ser protagonista, por lo cual se constituye en una forma de subvertir a el clientelismo, el paternalismo y la cultura antilúdica que propone ser espectadores y no jugadores.

Ante la reducción de los horizontes para los y las jóvenes de los sectores populares, el juego, lo grupal y el lugar del centro comunitario abren un espacio de **encuentro** desde otro marco, involucrando el cuerpo, la ternura y el respeto. Cuerpo como territorio donde las marcas de las opresiones cotidianas están cristalizadas, cuerpos endurecidos por la vergüenza o por la crudeza de la vida, que aprenden nuevas formas de jugar la vida, que son placenteras y que involucran a otros y a otras, a grupos y a colectivos. Encuentros donde se privilegian los sentimientos, donde éstos son tenidos en cuenta, como forma de aliviar los dolores y fortalecer a los y las jugadoras.

En estos espacios, se establecen formas de resistencias a la exclusión y a la fragmentación que propone la sociedad en el barrio, juegos que traspasan los muros de manera real y simbólica. Durante el juego se abre la posibilidad de potenciar su imaginación, y trabajar con lo simbólico, de crear y recrear muchas realidades; aporte fundamental para pensar y reflexionar sobre la violencia. Retomando lo antedicho por Silvia Duschasky, en el capítulo sobre jóvenes, las formas de violencia actuales se vinculan con la no capacidad de simbolizar, es decir, todo se dirime en el cuerpo a cuerpo.

¿Qué sucede si se generan dispositivos grupales donde el cuerpo aparece de otra manera? Entendiendo al cuerpo como construcción económica-social-cultural-política, como espacio desde donde pensar la realidad, aprendiendo desde él, superando la desconfianza y el individualismo, construyendo con otros y otras que comparten el espacio. Con reglas

definidas (para el cultivo de la amistad, la plasticidad y belleza de las escenas...), claras (para posibilitar la acción común, cambiar los tipos de interacción de brusquedad- agresión, hacia el otro o hacia sí mismo...), donde hay una aceptación voluntaria de ellas, una aceptación y permisos de entrar en juego. Reflexiones que dejan marcas, lo vivido con el cuerpo se puede recuperar, volver a la memoria, permitiendo habitar los espacios de manera diferente.

Juegos y grupo – Juegos y comunidad.

Registros y marcas de lo colectivo grupal.

En las entrevistas realizadas a las chicas que participaron del grupo de mujeres adolescentes del Centro Comunitario y Cultural El Rancho y de las actividades del Entrevero Barrial compartieron sus sentires en relación a las experiencias y al trabajo grupal.

En todas y de manera principal se rescata el hacer algo con otr@s chic@s. Lo grupal y el hacer son centrales a la hora de pensar en las experiencias; otra de las cuestiones que también marcan a lo grupal, es la periodicidad de las reuniones y de las actividades, lo que genera un marco de confianza y de trabajo, que logra poder proyectar en el tiempo. No es solo reunirse hoy y hago alguna cosita, sino más bien es construir con l@s compañer@s.

Como primera consideración en relación a lo que plantean las chicas, el hacer alguna actividad en el centro comunitario irrumpe en el cotidiano, de no hacer nada o de dormir gran parte del día, como antes mencionamos, se juega con otros y otras, se sale aunque sea una vez por semana de la casa para hacer algo diferente. Lo cual les resulta un atractivo, pero difícil de sostener; ya que al no tener otras actividades se les hace complejo asistir a una actividad con día y horario específico.

Las referencias temporales en los y las jóvenes de los sectores populares, que son las que habitualmente se crean con la participación en espacios instituidos, se encuentran diluidas; teniendo que muchas veces pasarse a buscar casa por casa para garantizar la participación en lo grupal.

Otra de las consideraciones posibles en cuanto al hacer, es que éste está unido a la visibilización de algo concreto, el grupo se reúne y produce algo, que el centro comunitario, los amigos, el barrio pueden ver y saber que se está haciendo, y que no es solamente una charla sino que hay un producto del encuentro, que puede ser mostrado y compartido, como por ejemplo los videos, que en una primera instancia son solamente para el grupo, para probar, ver cómo quedan, y luego para salir al afuera.

El compartir, mates, charlas, juegos, la realización de videos, los viajes y paseos dejaron muchos aprendizajes, “*está bueno hacer cosas todas juntas*”, ese hacer alegremente y compartido dejo huellas y registros personales que son rescatados como recursos para ellas en sus vidas cotidianas:

“...aprendí a conocer mi cuerpo... y a conocernos más entre nosotras...”

“...con el grupo madure...”

“...aprendí a vincularme con otros...”

“...si viene mi cuñada y me pregunta algo yo le digo lo que aprendí en el ranchito...”

Lo grupal mediado por el juego mejoró los lazos y acrecentó la confianza entre las participantes, lo divertido de los juegos, el aceptar sus reglas, dejar la vida cotidiana de lado por un rato, permitió pensarse y pensar sus realidades además de otorgarles formas de resolver sus conflictos de manera novedosa.

Hay una utilización del cuerpo diferente de la habitual, a veces resistida a veces aceptada, que abrió la posibilidad de preguntarse para qué o como se usa el cuerpo. Qué permisos le otorgan, si lo domestican, lo encierran, lo silencian, o lo exploran, lo reconocen, descubren que da placer, etc. Hay una forma instituida de lo corporal, de los juegos, de los movimientos permitidos para las mujeres, que son difíciles de modificar. Poner el cuerpo para la realización de una actividad requiere de romper con un montón de estructuras y mandatos sociales encriptados. No es solo jugar, es el permiso, que trae implícito, el cual rompe con los esquemas, es una invitación para salirse de lo doméstico, de los mandatos, del cuidado de niños y participar. Juegos personales, juegos grupales, juegos colectivos; es reconstruir la mirada de ser mujer, es salir de los espacios privados, hacia lo público, al encuentro con otros y otras.

El juego, la creación de personajes, de historias, estaban presente en casi todos los encuentros, lo cual es recordado de manera placentera por las participantes, ellas al referirse a las actividades utilizaban las palabras *risas, diversión y alegría*.

Otra de las cosas que rescatan como aprendizaje las entrevistadas, es la cuestión de la autogestión de los recursos del grupo, en tanto que se realizaron ventas de panes, empanadas, tortas, se participó en ferias, etc. Aprendizajes en un doble sentido, de los saberes concretos para la elaboración de los productos para vender, “...yo aprendí a hacer panes y pizzas...” como así también de las formas de organización “...te acordas cuando fuimos al

*ombú, a hacer las empanadas, fui yo sola de las chicas, las quería matar a las otras...”,
“...nos alcanzó toda la plata y no tuvimos que poner nosotras para poder viajar...”*

Juegos que invitan salir de la lógica subsidiaria, a ser parte, ser protagonista, en la organización, juegos en los que subyace los principios básicos de la educación popular, como lo es la organización, sin la cual no podría haber modificación de la realidad. Transformación que es con otros y otras diferentes que están jugando.

Creatividad e imaginación para poder construir nuestra utopía, muchos mundos posibles; esperanza de construir nuevos horizontes en oposición a la lógica dominante, creatividad como superación de la fijación en la queja en la crítica banal, trascender el momento de lectura y crítica de la realidad para pensar propuestas concretas, salir del barrio al encuentro con otros, otras, pensar en un juego colectivo.

Además de lo mencionado el juego creó en el grupo de mujeres adolescentes un ‘Nosotras’ en mayúscula, una identidad fuerte donde verse reflejadas, con fuertes lazos entre las participantes e implicación con el lugar ocupado, este sentir común permitió que se establezca un soporte socio afectivo donde aferrarse, donde estar a salvo, donde pensarse, donde deconstruirse para volverse a construir en algo colectivo.

El lugar no es un simple territorio sino aquello que se funda a partir del reconocimiento mutuo, historias e identidades compartidas, que configuran el lugar dejando marcas y dejándose marcar por él.

Lo que posibilitó estas prácticas

No hay juego posible si la sociedad no deja determinados espacios de libertad para poder jugar. Algunas organizaciones establecen el marco o espacio territorial para que exista el lugar de juego vedado en lo cotidiano, abren la posibilidad de pensar las reglas de los juegos, rompen en algunas circunstancias las reglas impuestas e inmodificables de la realidad, permitiendo pensar estratégicamente otra realidad. No es solo espacio de juego sino de vivencia de otros valores posibles, es una apuesta a la vida. Hay una obligación de generar este espacio lúdico, teniendo especial cuidado de este tiempo y espacio separado de la vida cotidiana, que nos permiten entrar en juego.

Creación de otro territorio dentro de lo barrial, territorialidad con otros valores. Marcado de la cancha, con reglas que buscan generar resistencias, que tiendan a constituirse en contra hegemónica. Juego inclusivo que parte de las condiciones materiales de existencia y se

pregunta qué se puede hacer. Y en ese hacer construye sus teorías y modos de entender al mundo.

Lo que posibilitaron estos espacios dentro del Centro Comunitario el Rancho y el Entrevero Barrial, fueron lugares para encontrarse y poder estar tranquilos, pudiendo descubrir en los talleres y en los juegos formas de relacionarse distintas a las habituales. Se potenciaron y se fortificaron los vínculos entre los y las participantes. El cuerpo negado o cosificado aparece en escena como totalidad, como posibilidad para el hacer. Cuerpos que le esquivan a la destrucción del consumo y experimentan otras formas.

Deconstrucción de las miradas y del cuerpo, de lo que se puede hacer y lo que no, de lo permitido y lo prohibido, el lugar del cuerpo de las chicas y de los chicos, apareciendo la risa como mediadora para aliviar los pesares que cada uno trae estampado en la geografía corporal.

Subjetividades que toman fuerza, que reclaman, que dicen y que aman, forma de empoderarse alegremente, a través del juego de manera conjunta con otros y otras. Cuidado de las personas que están involucradas en la intervención. Amorosidad que rescata y cuida cada historia personal, para intentar construir un juego colectivo, inclusivo, una historia colectiva.

Juego como forma de conocimiento y ensayo de alternativas de la vida, se puede probar, volver a jugar, hacer y deshacer, mejorar todo lo que sea posible para mejorar los resultados esperados. Además de ser un ensayo, deja un registro o una memoria a nivel de lo corporal y de lo lúdico que permiten su aplicación en la vida corriente.

El Entrevero y “El Rancho” tomaron a la re-creación (volver a crear) y al juego no como el alegrismo vacío o como un modo de evasión de la realidad sino que hay una intencionalidad de jugar la vida, de ser jugadores, de ser partícipes en las organizaciones, en las familias, en la escuela, en el barrio, etc.

El ser protagonista es un desafío constante de tomar la realidad en las manos, analizarla, reflexionar en torno a ella y pensar alternativas...

Los límites de las prácticas

Al igual que otras prácticas que son de nivel micro social, trabajan con una pequeña cantidad de adolescentes que están los barrios. Los chicos y chicas que ya están muy jugados es muy difícil que se acerquen a estos espacios.

El tiempo acotado de las organizaciones para trabajar en conjunto con otras y el límite real del tiempo de las personas que coordinan los talleres, hacen que sean encuentros limitados. Cuesta potenciar espacios comunes donde propiciar instancias públicas en relación a los adolescentes y sus problemáticas. En este momento lo micro social es el techo de la práctica, aunque el entrevero fue una red que vinculó tres barrios distantes, podría decirse que no escapó a esta lógica microsocia.

Poder pensar los límites y alcances reales de las prácticas, no es pensar en detrimento de éstas, como una mera crítica, sino mirarlo a la luz de un juego estratégico, donde deberían ponerse en el tapete los derechos de los y las jóvenes vulnerados para que se levanten y sean devueltos como políticas públicas.

Otra de las dificultades que se afrontan en el cotidiano de las prácticas en las organizaciones barriales, es una lectura un tanto simplista de la realidad de los adolescentes, imposibilidad de pensar y trabajar el tema de consumo y adicciones, tema que sobrepasa y solamente queda mencionado de manera anecdótica sin intervención.

Naturalización del lugar de unos y de otros, convivencia silenciosa, que resuena a la hora de no arreglo con la policía, o por la disputa por el puesto de venta, resolviéndose a los tiros, la tranquilidad y la seguridad perversa del cotidiano, muestra su lado real, su proyecto de muerte. Desde lo barrial, familiar y de las organizaciones, por el momento se hace imposible pensar modos de afrontar la situación, y desde el Estado hay una trama de complicidades y falta de voluntad para intervenir con políticas públicas serias a la altura de las circunstancias.

Queda abierta la pregunta y también a modo de deseo, si el trabajo social puede aportar a la construcción de un juego estratégico con los y las jóvenes de los sectores populares, si en cada intervención fuera posible **jugar la vida** en tanto horizonte ético político.

Revalorizando las intervenciones desde lo lúdico en trabajo social desde organizaciones sociales a nivel comunitario abrimos el juego a pensarlas también en instituciones estatales, repensando desde qué perfil profesional habitualmente se interviene, intentando superar prácticas desde la lógica del control social o asistencialista, construyendo intervenciones antiburocráticas, creativas, democráticas, que trasciendan las relaciones profesionales pseudo serias que en realidad son rutinas que reproducen más de lo mismo.

“La experiencia en el trabajo social nos ha demostrado que ni todos los ámbitos públicos-estatales son reaccionarios ni en todos los supuestos espacios que se denominan progresistas de la sociedad civil son efectivamente posibilitadores de proyectos populares. Los movimientos sociales y la acción colectiva se dinamizan en esa tensión. Las prácticas instituyentes se desarrollan en ese conflicto. De modo que asumir la acción de los movimientos sociales no necesariamente excluye el ejercicio en las tradicionales instituciones donde predominantemente se desenvuelve el trabajo social. Esta perspectiva desmitificadora nos permite hallar grietas en los espacios laborales aunque por veces sean soslayadas. Esto supone reflexionar cotidianamente a quién somos orgánicos cuando desempeñamos nuestro trabajo social”⁵⁸

Espero con esperanza, más espero en movimiento, yo espero en la medida en que comienzo la búsqueda, pues no sería posible buscar sin esperanza. Paulo Freire

⁵⁸ Sosa, Ruth “El trabajo social y las matrices culturales: A propósito de los movimientos sociales” p22

Bibliografía:

Libros:

- Aizencng, Noemí “Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares”. ED. Manantial Buenos Aires 2010
- Algava, Mariano, “Jugar y Jugarse. Las técnicas lúdicas de la educación popular” Sistematización del grupo Pañuelos en Rebeldía. Universidad de las Madres de Plaza de Mayo Ediciones America Libre, octubre de 2006.
- Caillois, Roger, “Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo” Ed Fondo de Cultura Económica. Mexico 1986
- Duschatzky Silvia “La escuela como frontera” Ed. Paidós Buenos Aires 2008
- Huizinga, Johan, “Homo ludens” Emecé Editore Buenos Aires 1968
- José, David, “Juguemos antes de que se acabe”, Ed. LumenHvmanitas, 2003
- Gallo Martín “Qué somos, Historia, política y trabajo social en la Argentina” Ed UNR
- La Mancha “La escondida. Ética y estética del juego” Memorias de la V Bial Internacional de Juego. Septiembre 2003 Montevideo, Uruguay
- La Mancha “Guidaí. De juegos, leyendas y fantasías étnicas” Memorias de la VI Bial Internacional de Juego. Septiembre 2005 Montevideo, Uruguay
- La Mancha “El juego, el poder, la política...y su cocinero” Memorias de la VII Bial Internacional de Juego. Septiembre 2007 Montevideo, Uruguay
- La Mancha “Matrix. Los hombres pasan las instituciones juegan” Memorias de la VIII Bial Internacional de Juego. Septiembre 2009 Montevideo, Uruguay
- Nelson, Carvalho Marcellino, “Pedagogía de la animación” 7^{ma} edición, Ferrari Editora, mayo 2005 Brasil.
- Reguillo Rossana, “Culturas Juveniles. Formas políticas del desencanto” Ed Siglo XXI 1^{era} edición Buenos Aires 2012
- Scheines Graciela “Juegos inocentes, juegos terribles” Ed Eudeba Universidad de Buenos Aires. 1998 Buenos Aires Argentina
- Scheines Graciela “Juguetes y jugadores” Ed. De Belgrano 1981 Buenos Aires Argentina.

Publicaciones:

- ❖ Brújula. Para otear el horizonte desde y en la práctica. Producciones teóricas a partir de prácticas sistematizadas en aclajes de EPyCA- rePraSis. Cuadernillos 1y 2 Agosto 2011
- ❖ Cartilla de economía solidaria. Cooperativa Centro de Comercio Solidario Año 2009 Rosario
- ❖ Conde, Loreley, “Desde el cuerpo construimos la identidad y somos identificados ” en <http://www.panuelosenrebeldia.com.ar/content/view/249/155/>
- ❖ Duschazky, Silvia “Contra lo inexorable” en <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/cepa/inexdusch.pdf>
- ❖ IPEC Instituto provincial de estadísticas y censos en <http://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/view/full/93664>
- ❖ Margulis Mario y Urresti Marcelo “La construcción social de la condición de juventud” en http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/mario_margulis_y_marcelo_urresti_-_la_construccion_social_de_la_condicion_de_juventud_urresti.pdf
- ❖ Observatorio de políticas sociales de la Municipalidad de Rosario. Dimensión Educativa http://www.rosario.gov.ar/sitio/rrii/observatorio/obs_dimension4.jsp#acceso
- ❖ Sosa, Ruth “El trabajo social y klas matrices culturales: A propósitos de los movimientos sociales” en revista Cátedra Paralela N°3 Año 2006 Rosario
- ❖ Urcola Marcos “Algunas apreciaciones sobre el concepto sociológico de juventud” Invenio Noviembre año/vol 6 de 2003 Universidad del Centro Educativo Latinoamericano. Rosario en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/877/87761105.pdf>