



Autor: **Sánchez Londoño, Néstor Daniel**

Artículo de revista

Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento

Año: 2022

Sánchez Londoño, N. D. (2022). Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento. *Minka, recreación y lúdica*, (4), 23-33. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba.
<https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/419>

Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento

Néstor Daniel Sánchez Londoño¹

Manizales, Colombia

¹ Magíster en educación y desarrollo humano. CINDE – Universidad de Manizales, Colombia. Magister en Dirección. Universidad del Rosario. Integrante del grupo de investigación de Desarrollo rural y educaciones rurales.

Email: ndanielocio@gmail.com

Introducción

“El poder que entretiene es más poderoso que el poder que trabaja con la coerción” (Han, 2018)

Entretenerse no es un asunto que sucede sin más en nuestra vida (Han, 2018); los pueblos a lo largo de la historia han reproducido prácticas de entretenimiento que favorece la diversión de las personas; estas actividades son diversas y sus expresiones dependen de diferentes factores como condiciones geográficas, recursos, formas organizativas, entre otras, y que posteriormente reciben denominaciones recogidas por algunas ciencias o disciplinas en tanto, se supone que constituyen reflexiones más amplias; ello sucedió con la alquimia, con la educación y sin duda pasa lo mismo con las prácticas usadas como acciones de diversión y entretenimiento (Falcón, 2000; Han, 2018; Roldán, 2009; Verdú et al., 2003) y que hoy comprendemos como *RECREACIÓN*, identificada como campo de saber (Gerlero, 2018; Medina et al., 2019; Osorio-Correa, 2019; Peralta-Antiga, Medina-Valencia, et al., 2015) que se ha reconocido tardíamente como lo expresa Gerlero (2021).

Para algunos, el entretenimiento surge en el momento en que se da la división entre ocio y trabajo, es decir en el siglo XVIII (Han, 2018); sin embargo, es una tesis que no soporta un análisis muy profundo en tanto los pueblos como se ha mencionado, han mantenido formas y acciones de entretenimiento que divierten y que independientemente de la denominación que se dé, han servido de manera profunda a constituirse como pueblo (Antoñanzas, 2005; Paredes, 2002; Verdú et al., 2003); asunto que se ha ocultado, gracias a las formas como el positivismo ha menospreciado lo lúdico, lo autotético, aquello estorba a su visión plana del universo como ya se ha citado. Este ocultamiento y este desprecio por las formas como los seres humanos construyen sus lazos sociales (Buenaventura, 2015), hace pensar que las expresiones propias del entretenimiento, lo autotético, la diversión, la fiesta (Molina y Sánchez, 2016) tienen un papel más importante de lo que parece en la consolidación de los lazos sociales (Han, 2018).

Las sociedades y las personas, construyen múltiples tipos de actividades, en este caso, vamos a centrarnos en la división que nos propone el

filósofo Coreano-Alemán: Byung-Chul Han en un bello texto denominado *El aroma del tiempo* (2015). El autor propone dos tipos de actividades en la vida humana, la primera corresponde a las que tienen un fin fuera de sí, éstas se caracterizan por generar un producto, bien o servicio que no es propiamente para sí mismo, *hacer zapatos, prestar un servicio médico*, en suma, dedicarse a las labores propias del trabajo; todas están destinadas a producir para los otros; en la segunda se identifican las actividades que tienen su fin en sí mismas y que se comprenden como acciones autotélicas.

Para Nicolás Buenaventura (2015) en su libro *La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social*, las acciones que tienen un fin fuera de sí que están pensadas para el futuro, se identifican como relaciones *sociales*, y a las segundas, autotélicas, como relaciones *sociables*; es decir, cuyo fin se encuentra en ellas mismas en las que Buenaventura manifiesta que se encuentran el juego, la fantasía y a las que sumamos, desde nuestra perspectiva, todas aquellas que devienen en propuestas de entretenimiento y diversión y que han sido menospreciadas por el triunfo de la modernidad/colonialidad y toda la racionalidad occidental en tanto 'no sirven' dado que se han medido con los parámetros de la producción de bienes y servicios; sin embargo, su 'utilidad' emerge en la industria de la diversión (Sánchez, 2020) y el emprendimiento (Bedoya, 2021) como la construcción del empresario de sí para el control del individuo híper-aislado.

Todo lo anterior, nos sirve de base para adentrarnos en las formas de entretenimiento que se han impuesto en la pandemia y develar cómo se han privilegiado en el confinamiento formas coloniales de diversión que siguen desplazando y diezmando las formas recreativas, de entretenimiento y de diversión propias de estos pueblos.

La recreación como campo de saber articulador:

La recreación viene siendo reconocida como un campo de saber (Carreño et al., 2014; Osorio Correa, 2019; Peralta-Antiga, Medina-Valencia, Osorio-Correa y Ciria, 2015) que se consolida gracias a las reflexiones e investigaciones que se vienen desarrollando en América latina a partir de

prácticas sociales reconocidas hoy como un derecho en Colombia que se encuentra de manera específica en la constitución política en su artículo 52² Congreso (1991).

Las prácticas recreativas como un fenómeno social, están precedidas, como se ha dicho, de todas aquellas formas de entretenimiento que puedan reconocerse a lo largo de la historia (Verdú et al., 2003). Atreviéndonos a plantear el *recreo humano* como la forma en que los pueblos han constituido junto con sus acciones de supervivencia, otro tipo de actividades que les han permitido el *mantenimiento* de formas y acciones que constituyen aquellos elementos para fortalecer las relaciones sociables existentes de acuerdo con Buenaventura (2015).

Este tipo de prácticas (recreativas) al ser leídas desde la producción, tienden a menospreciarse en tanto terminan identificadas como marginales al ser reconocidas como *inservibles*; sin embargo, es necesario reconocer que también Kant desde la racionalidad occidental catalogó a estas acciones y prácticas como fuera del ámbito moral en tanto no pertenecían al sentido y el sentido estaba vinculado a lo moralmente correcto (Han, 2018).

Una mirada al entretenimiento y al juego como fenómenos sociales:

"Para conocer una determinada sociedad en una época concreta es importante conocer sus fiestas, juegos y diversiones" (Cantos, 1992. p. 311)

De acuerdo con las definiciones que se encuentran sobre el entretenimiento, este cuenta con cuatro acepciones:

² Nótese que en la constitución no está expresamente el derecho al juego, este como un concepto articulador de la recreación ya se encuentra inmerso en el derecho que reconoce el artículo 52. No desconocemos que el derecho al juego está reconocido por la convención y que Colombia al ratificarla, asume que este derecho existe. Esto es importante dado que vienen proliferando discursos que desarticulan al juego como fenómeno de las prácticas recreativas y ello puede conducir a una mirada parcializada y descontextualizada del juego; especialmente cuando se utilizan las características de este para dogmatizar sus posibilidades desconociendo sus dificultades como expresión de la cultura.

- 1. m. Acción y efecto de entretener o entretenerse.
- 2. m. Cosa que sirve para entretener o divertir.
- 3. m. Mantenimiento o conservación de alguien o algo.
- 4. m. desus. Ayuda de costa, pensión o gratificación pecuniaria que se daba a alguien para su manutención.

Cuatro elementos surgen como muy importantes en clave de esta reflexión y que se reconocen en las diferentes acepciones:

- La palabra entretenimiento está compuesta por dos vocablos: *entre - tenerse*, que significa: Distraer a alguien impidiéndole hacer algo; Hacer menos molesto y más llevadero algo; Divertir, recrear el ánimo de alguien; Dar largas, con pretextos, al despacho de un negocio; mantener (l conservar) y finalmente Divertirse jugando, leyendo.
- El vocablo tiene una relación directa e interesante con la palabra diversión que es sinónimo de la palabra Solaz, que a su vez significa: un recreo de las actividades cotidianas, una pausa placentera, que brinda tranquilidad y paz³
- Un tercer asunto significativo, tiene que ver con la relación existente entre los vocablos entretenimiento y mantenimiento o conservación.
- Y el cuarto aspecto es la relación con la expresión gratificación, que en caso de nuestra fuente tiene que ver con lo pecuniario; para efectos de nuestra reflexión, las palabras gratificación, mantenimiento y conservación son muy importante en este rastreo.

En el subrayado de nuestra reflexión, dejamos entrever algunos aspectos que son interesantes en este marco reflexivo pero que pocas veces son tenidas en cuenta para su abordaje; históricamente las formas de entretenimiento han sido ocultadas y subalternizadas por el poder político y economi-

co y por supuesto por las formas de conocimiento (Russell, 1994).

La diversión y las diferentes formas de entretenimiento han sido invisibilizadas: primero por el triunfo del mito judeo-cristiano, que consideró toda forma de diversión como pecaminosa (Eco, 2005; 1989; Han, 2018); posteriormente por la ilustración y el triunfo de la racionalidad occidental constituido como saber universal en el que las manifestaciones del placer debían ser suprimidas como lo expresa Han en su libro: *Buen entretenimiento* (2018), a pesar de que también había reflexiones que abogaban por la importancia del disfrute y el gozo (De la Mettrie, 2008) y finalmente por la revolución industrial (Lafargue, 1970) que se mantiene soportada en la supuesta universalidad del conocimiento y por ende de la racionalidad occidental y estableció el trabajo como el único dispositivo de desarrollo posible (Castro-Gómez et al., 2000).

Es así como los fenómenos recreativos han sido menospreciados (Sánchez, 2020). La invasión española a su llegada al 'nuevo mundo' para ellos y no para quienes lo habitaban (Quijano, 2014), no ha sido otra cosa que el triunfo colonial que ha impuesto no solamente su religión, su idioma sino también las formas de entretenimiento; los 'valores' de los invasores se impusieron por muchas vías (Lara, 2015; Romero-Flores, 2017) para lograr el triunfo de la modernidad/colonialidad: con las armas, a sangre y fuego, con las formas organizativas y con imposiciones culturales, recreativas y de juego (Jiménez, 2007) traídas para disciplinar a quienes no se ajustaban a sus formas de trabajo (Tabares y Molina, 2009).

Este menosprecio, olvido y ocultamiento, obedece al interés de imponer modelos de control que desconocen la importancia de las formas de entretenimiento y diversión para la construcción de la vida social (Han, 2018); se desconoce que han sido formas de vivir espacios y tiempos en las diversas culturas que les han servido como elementos para el transcurrir algunos momentos de la vida en comunidad y de manera individual, así como asuntos de mantenimiento de la vida comunitaria. Esa relación entre entretenimiento, mantenimiento y conservación, puede ser más importante de lo que nos pueda parecer, sobre todo si se

³ <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/solaz.27032021>

tiene en cuenta que algunas expresiones lúdicas (recreativas, auto-télicas) que generan algunas dificultades para ser condensadas en definiciones, como sucede con el entretenimiento (Han, 2018) tienden a convertirse en asuntos que se reúsan a ser conocidos desde los parámetros en los que occidente ha definido el conocer; la razón que deja de lado los sentimientos y las pasiones.

Ya en el mundo griego, estas formas de entretenimiento están muy unidas a las palabras que se hacen presente en la comedia, en la tragedia, en otras expresiones escritas que describen la realidad de los pueblos helénicos (Schmitt, 2007). Todas estas manifestaciones se desplegaron con fuerza y registros importantes sobre ellas, que se fueron transformando en el mundo romano dada la decadencia del imperio griego.

Para los romanos, primaron formas de entretenimiento más vistosas y masivas en las que el pueblo podía participar; algunas de estas manifestaciones se censuran hoy con vehemencia, sin embargo, éstas respondían a un pueblo esclavista en el que la vida de los esclavos era de menor valor que el dinero y otros bienes. Los pueblos de Grecia y Roma, rechazaban la posibilidad de ocuparse en tanto ello era visto como pérdida de la libertad y significaba un valor de bien supremo la posibilidad de dedicarse al ocio y a diversas actividades auto-télicas (Bernal, 1994).

La edad media significó el abandono de todo lo que significaba el politeísmo de los mundos griego y romano y el triunfo de lo que muchos denominan el mito judeo-cristiano. Su supuso entonces en la edad media, que la diversión ya no estaba reservada para los "hombres libres" (recuérdese que los esclavos no tenían derecho al ocio en la civilización griega y romana) como en las sociedades esclavistas pero se mantuvo el privilegio de que todo lo concerniente a la diversión, era una prerrogativa de los señores feudales (Bernal, 1994; Paredes, 2002).

En la ilustración, emergieron como a lo largo de la historia, dos posturas: una en la que la racionalidad occidental era más importante que cualquier otra manifestación del cuerpo humano, como las sensaciones o como la diversión misma. Para Kant, el entretenimiento no tiene nada que ver

con el conocimiento o con el sentido (Han, 2018), como si la acción de entretenerse fuese un asunto alejado del sujeto que piensa. La segunda postura está representada en La Mettrie, quien aboga por el gozo del cuerpo en *El arte de gozar* (2008) y reconoce que la moral y el disfrute se encuentran en un mismo escalón.

Para La Mettrie el disfrute no es menor que la moral y éste, así como la diversión y el entretenimiento lejos de ser asuntos banales forman parte de la vida humana para construirla y para el desarrollo de la misma en clave de darle sentido y favorecer la construcción de una vida humana valiosa (Nussbaum, 2012). Para Han (2018)

...el entretenimiento más allá del cuidado de la salud corporal es sano en un sentido totalmente distinto. El entretenimiento estabiliza la relación social existente. Con imágenes e historias establece lo que es y lo que tiene que ser. De este modo favorece la asimilación de las normas. Este logro lo aporta justamente gracias a la estructura semántica y cognoscitiva. La eficacia del entretenimiento consiste en que penetra en el sustrato cognoscitivo, aunque aduce (refiriéndose a Kant) que lo único que pretende es entretener y divertir (Pg. 98).

Podríamos decir con lo anterior que el entretenimiento nos constituye como sujetos y como sociedad, sin embargo, hay que reconocer que el interés por la productividad desde los procesos de industrialización han hecho que los asuntos que no sean productivos en esa clave de producción de bienes materiales y/o servicios, no tengan cabida en la reflexión propia de la modernidad/colonialidad.

Lo lúdico, como dimensión (Bolívar, 1998) desde donde emergen todas las manifestaciones recreativas que mencionamos anteriormente no se encuentran al margen de la existencia como lo han querido dar a entender diferentes autores; hemos manifestado hasta la saciedad que las zonas inexploradas en la que algunos la han querido ubicar, lo mismo que al juego, obedece más a esa dificultad expresada por Han en la que manifiesta lo complejo de atrapar conceptualmente el entretenimiento y todo aquello de carácter autotélico que al parecer tienen la misma dificultad; no por

ser una dificultad en si misma desde los conceptos estudiados.

Como hemos manifestado, lo lúdico y las diversas formas de entretenimiento, están ligadas a la existencia humana de una manera más profunda de lo que se cree; Molina y Sánchez proponen sobre lo lúdico:

La lúdica, no es un elixir extraído de los más reconditos lugares despues de condensar el extracto de las más finas hierbas, su presencia está ligada a la existencia humana cuando ésta emerge en el milagro de la vida. De esta manera, las condiciones sociales que acompañan nuestra existencia, nuestras relaciones y los espacios geográficos que circundan nuestras acciones entre otros, determinan las formas como se expresa nuestra dimensión lúdica y sus escenarios se nos convierten en un suceso que expande nuestro ser y favorece posibilidades para el desarrollo. (Molina y Sánchez, 2017. P. 18).

Finalmente tendremos que decir que el entretenimiento y todas las expresiones auto-técnicas de la existencia, no son propuestas de escape de la vida social o personal, ese escapismo hace parte de las propuestas modernas que hacen que los seres humanos quieran escapar de los enclaustramientos que construye la globalización y de los desarraigos que se supone son para la libertad (Han, 2018). Son expresiones, fenómenos que favorecen el reconocimiento de la vida misma, de aquellos aspectos de la vida humana que no logran reducirse a simples definiciones. El entretenimiento y todas las manifestaciones recreativas favorecen el desarrollo de las personas y de la vida colectiva y por ello no están al margen sino en el corazón, en la médula de la vida y sus relaciones sociables y comunitarias (Maziero et al., 2019; Simone y Giongo, 2014; Taschner, 2000).

Entre - tenerse, no es un asunto para escaparse de la realidad sino para comprenderla y asumirla; es una forma como los seres humanos reconocemos los legados culturales y las formas como nos hemos constituido como pueblos con nuestras expresiones y los bemoles que éstos conllevan. Otra cosa son las formas modernas que nos alienan y las que pretendemos mirar de manera crítica en esta reflexión.

Sobre las formas modernas de entretenimiento

Las formas modernas de entretenimiento en nuestra América, están necesariamente ligadas al paradigma de la modernidad/colonialidad; la invasión española no solo se presentó como el apuntalamiento de la colonialidad en occidente, en las formas que recoge William Ospina en novelas como Ursúa, (2005), El país de la Canela, (2008) y La serpiente sin ojos (2012) y que describe muy bien Javier Romero en: *Potencial político de lo festivo* (2017).

Así como el fuego y la sangre se convirtieron en elementos que se reconocen para imponer todo el dispositivo colonial, las formas de diversión y entretenimiento no solo sirvieron para disciplinar cultural y corporalmente (Jiménez, 2007) a los habitantes del 'nuevo mundo' sino que también se constituyeron en elementos que desplazaron las formas autóctonas que favorecían el entretenimiento de las comunidades y éste en clave de mantenimiento, conservación y resistencia a las formas de diversión impuestas por la colonialidad, apuntalada en la invasión, en tanto en estas expresiones se podían vivir acciones de resistencia que la corona en representación del virreinato vigilaban, castigaban y prohibían (Castro et al., 2002).

La modernidad no solamente constituyó una forma de conocimiento lineal que separa la mente del cuerpo y que desplazaba las formas ancestrales de construir saber, en la estratificación racial para discriminar a la población indígena, afro y hasta a los propios criollos descendientes de los españoles; sino en la imposición de formas de entretenimiento que desplazaron los juegos autóctonos por juguetes de mesa que respondían a las formas de sujeción laboral (Tabares, 2010) que los invasores traían al 'nuevo mundo'.

En la revolución industrial, Paul Lafargue en un texto que hace una crítica muy importante a la economía del trabajo, 'El derecho a la pereza' (1970) da cuenta de cómo a los niños y a las niñas se les obligaba a contar y a cantar mientras soportaban hasta 16 hora diarias de trabajo; sucede lo mismo en nuestros días, la globalización como proyecto político, cultural y económico (Yeldan, 2008) apuesta por formas de auto explotación dis-

frazadas de emprendimientos; cuyo éxito radica en la construcción del empresario de sí que se relaciona con los otros y las otras ya no como sujeto sino como empresario (Bedoya, 2021), asunto que también dinamita las relaciones sociales, así como lo expresa Maturana (Maturana, 2002); Byung-Chul Han lo plantea como que: hoy nos auto explotamos y nos creemos realizados⁴.

Las formas globalizadas neoliberales abogan por la totalidad del tiempo para la productividad, convirtiendo al tiempo libre en un tiempo socialmente estratégico para crear relaciones que favorezcan los emprendimientos y cualquier forma de negocio que sigue asociada a la idea de progreso y desarrollo económico (Bedoya, 2021).

En este panorama, las formas de entretenimiento, por un lado, son subsidiarias de la productividad y se pierde su lugar en la construcción y sostenimiento de las relaciones sociales y de la comunidad misma; se fortalece la idea de que solamente desde la producción el desarrollo es posible en tanto la idea de progreso, soportada en la práctica acumulativa.

En Colombia, según datos del ministerio de las tecnologías y las comunicaciones, MinTIC, la conectividad a internet alcanza apenas el 40%; estamos hablando de conectividad en la zona urbana dado que la ruralidad y especialmente la ruralidad dispersa es mucho más precaria.

El informe del ministerio del tercer trimestre de 2020, manifiesta que existe una conectividad a internet fijo de 15.22 por cada 100 habitantes (Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones [MinTIC], 2021); lo que supone una cifra muy baja comparado con países como Francia en el que la cifra es de 78 y en países como Brasil en el que la cifra supera las nuestra ampliamente. De acuerdo con el informe de la CEPAL de 2016, si bien ha habido un esfuerzo importante por la conectividad, aun en países como Colombia más de la mitad de los hogares se encuentra desconectado de esta herramienta, lo que imposibilita acceso a ciertas posibilidades de información, entre otros aspectos (Breu et al., 2016).

⁴ https://elpais.com/cultura/2018/02/07/actualidad/1517989873_086219.html. Consultado el 20 de abril de 2019

Esta realidad que debemos matizar un poco con la búsqueda de datos más profundos en la ruralidad y la ruralidad dispersa en Colombia nos hace pensar en las siguientes preguntas:

- ¿Quién tiene acceso realmente a internet en Colombia?
- ¿Quiénes pueden jugar online si el nivel de desconexión es tan alto?
- ¿Los juguetes online exigen, usualmente banda ancha, cuál es la penetración de la banda ancha en el país o cuántas personas tienen acceso a esta?

En Colombia se tienen estadísticas de que en la pandemia aumentaron los caso de violencia intrafamiliar en un 71%⁵; que hubo un incremento del uso de los juguetes en línea muy alto, pero no dice de quienes.

De acuerdo con los datos de conectividad de 15.22 personas por cada 100 habitantes del MinTic, cabe la pregunta; ¿quiénes son realmente las personas que han logrado jugar con más juguetes online?

En Colombia, hace algunos meses (2021⁶) unos niños y niñas fueron bombardeados por el ejército; posteriormente se supo que fueron reclutados a la fuerza por grupos armados ilegales; el gobierno de turno y su ministro de defensa, en lugar de cumplir la tarea constitucional de salvaguardar su vida y su libertad, los ataca manifestando que son "máquinas de guerra". Posteriormente a este suceso, se supo que los niños debieron salir a buscar señal para poder comunicarse con sus profesores y terminaron reclutados y luego revictimizados y bombardeados.

⁵ Al respecto puede verse el informe: Preocupante aumento de violencia intrafamiliar durante la cuarentena (consultorsalud.com) 20 de junio de 2020

⁶ Al respecto se puede ver el informe en: <https://elpais.com/internacional/2021-03-10/el-ejercito-de-colombia-bombardea-un-campamento-guerrillero-con-menores.html>

La industria de la diversión, se apuntala en el desarrollo de los juguetes modernos y de aquellos que la revolución 4.0 nos propone con todo un andamiaje que favorece el uso de juguetes tecnológicos en los que los otros y las otras no son necesarios y ello solo puede, por ahora medirse en las ciudades donde la conectividad es relativamente básica, al menos en nuestro país.

Una mirada crítica a las nuevas formas de entre - tenimiento⁷

El entretenimiento no puede comprenderse exclusivamente desde los modelos económicos. (Han, 2012. La sociedad del cansancio)

Las formas de entretenimiento a las que asistimos actualmente están íntimamente ancladas al mundo neoliberal y a su sistema económico, político y social o a lo que nos queda a partir de la implantación de éste en el continente y concretamente en Latinoamérica; el neoliberalismo no es exclusivamente una propuesta económica sino una agenda social y cultural que pretende colonizar todas las formas de relaciones (Yeldan, 2007) que pudiésemos imaginar o construir.

Bedoya (2021) lo plantea de la siguiente manera hablando del neoliberalismo:

"...es en realidad, un conjunto de prácticas, acciones, dispositivos, engranajes que derivan en la creación de una serie de instituciones, formas de organización de los estados y modos de ser y actuar en los individuos" (P. 4). Es decir, "...el neoliberalismo es un conjunto de prácticas que tienen una racionalidad con fines de gobierno de los individuos" (P. 5).

La apuesta, de acuerdo con Bedoya, ha sido la economización, *monetización*, de todas las esferas de la vida para el logro de una economía fuerte que busca mejores niveles de bienestar para las personas precisamente precarizando la vida de las mismas personas. Se intenta entonces construir un nuevo sujeto al que se le desmontan sus seguridades ontológicas privatizando lo público e

hiper-individualizándolo con el anhelo de una autonomía y libertad inalcanzable dado que el modelo siempre estará más arriba y ello individualiza la existencia y deja a la subjetividad a merced del gobierno y de su individualidad mercadeándola completamente.

Nuestras formas recreativas o como dijera Oscar Vahos, nuestros sistemas lúdicos han estado al vaivén de las formas de colonización que hemos vivido (Mignolo, 2007); de ello no se alejan ni los juegos ni las diversas formas de recreación o entretenimiento que se han construido a lo largo de la historia y con ello nos referimos a juegos, fiestas y diversiones propias de esta tierra, bastante diezmadas por los españoles cuando necesitaron disciplinar cultural y corporalmente a los indígenas (Jiménez, 2007) y a los esclavos traídos de África.

El campo recreativo es considerado como un estudio marginal que poco o nada tiene que ver con el desarrollo de las personas (Osorio Correa, 2019; Tabares et al., 2005); las ofertas recreativas y de juego que se realizan en los municipios, los departamentos y en muchos rincones del país, desconocen la existencia de una política pública en la materia y por ende no se tiene en cuenta el plan nacional de recreación (Coldeportes, 2013).

Esta marginalidad también tiene que ver con el menosprecio por un saber que ha buscado comprender aspectos de la vida que no están ligados a lo productivo en tanto su sentido se encuentra en sí mismo (Han, 2018); pero también con las formas coloniales que subalternizan un conocimiento propio de otros lugares y otros escenarios (Santos, 2009; Tabares, 2011). La recreación, la fiesta, la diversión, el entretenimiento, el juego, si logra ser cooptado por el mercado, ingresan a los análisis macroeconómicos (Pujol, 2006) y a la misma academia; términos como la gamificación (Sigala, 2015) y otros que vienen cobrando fuerza en el mundo empresarial para aumentar los niveles de productividad y que ahora se trasladan a la escuela con pocas reflexiones sobre su sentido teleológico, y que obligan a abordar "el juego con sentido" que se reclama tanto por "ciertos pedagogos" como por empresarios que ven en el juego, una posibilidad de mayor producción olvidando al ser humano que produce.

⁷ Este apartado, hace parte de la ponencia presentada por el autor en Expo recreación 2019; se encuentra ampliada y ajustada en clave del propósito de esta reflexión.

Es necesario mencionar que así como en la invasión y posteriormente en la colonia, los juegos autóctonos que existían y que eran parte de la cosmovisión indígena fueron desplazados por las formas de diversión traídas por los invasores (Jiménez, 2007); en la actualidad los juegos contruidos a partir del mestizaje y la interculturalidad y que ahora consideramos como nuestros y que denominamos tradicionales, están siendo desplazados por los juguetes que impone la modernización globalizadora; con ellos se insertan formas de jugar y de relacionamiento que requieren de un análisis más exhaustivo y riguroso para desentrañar las formas de socialización que de ellas emanan, los horizontes a los que estas nuevas formas de entretenimiento nos quieren acercar y si su interés está centrado en lo humano o en formas de alienación que resquebrajan el tejido social que se construye desde el juego, la diversión, el entretenimiento, en suma desde la recreación y el ocio, dado que nuestros juegos y formas de diversión fueron vetadas en tanto en éstos se identificaron formas de resistencia y conatos de rebelión:

“que se observen con disimulo, como lo he practicado por medio de ministros de cordura, y más los uvi de regocijos y festividades que uvie muy expuestos á la embriaguez y juntas, pues en las que uvieron por espacio de dos años en diversos y retirados sitios, alentarón su maquinación y le aumentaron sus cómplices” (Memorias, t. 4, 1856: 98). (Castro F et al., 2002)⁸

Al respecto, en este trasegar investigativo y de prácticas recreativas en diferentes ámbitos, logramos develar qué tres aspectos se resquebrajan con las nuevas formas de jugar:

- ▶ La relación juego, jugador y juguete.
- ▶ Las formas de socialidad.
- ▶ La construcción de arraigo, libertad y autonomía.

La relación juego, jugador y juguete:

Esta triada denominada juego, jugador y juguete, ha implicado una relación más estrecha de lo que parece; para intentar comprender esto, tendremos que manifestar que comprendemos el juego como el jugar mismo, en tanto acción; el juguete como un artefacto (Molina y Sánchez, 2017) con el que se juega y el jugador como el sujeto que juega.

La relación construida en esta triada es una relación simbólica que determina el papel de cada uno de los tres protagonistas identificados; el jugador define una forma de jugar con un artefacto denominado juguete; ya había mencionado Walter Benjamin (2017) cuan equivocados estamos cuando la supremacía la tiene el juguete y éste determina la forma de jugar. En la acción de jugar, el jugador es quien determina la dinámica del juego y el juguete que ha de usarse, además del uso que se le da al mismo. Esta de forma de relacionamiento le da primacía al jugador y éste decide qué jugar, cuándo, dónde, cómo, con qué y los usos de los artefactos que se emplean; en este sentido, se da una formación en la construcción de la autonomía del jugador que se da de manera diferente en otras acciones; sucede lo mismo con la capacidad imaginativa del jugador en la medida que crea mundos y determina en éste las formas de relacionamiento. No es un asunto menor que esta relación favorezca estas dos dimensiones de la existencia de los seres humanos.

Con los juguetes modernos, propios del neoliberalismo y la globalización, la primacía la tiene el juguete; éste determina las formas de jugar; valdría la pena indagar un poco más los pormenores de esta relación y que sucede con los tópicos mencionados; por un lado cuáles serían las características de la construcción de autonomía con un juguete y una forma de jugar que determina las acciones del jugador y por el otro qué sucede con la capacidad imaginativa de quienes ya no tienen muchas opciones de crear sino de anclarse a lo dado por parte de un programador.

Las formas de socialidad:

Las formas de socialidad están marcadas por el encuentro, por la palabra, por los desencuentros, por la necesidad de construir acuerdos para que la convivencia en el juego sea posible. Cuando un niño se encuentra con otro para jugar, la acción primordial para que el juego sea posible está en

⁸ No se hacen corrección de algunas expresiones que pudiésemos identificar como mal escritas, debido a que es un aparte extraído textualmente.

la construcción de acuerdos; sin estos no será posible desarrollar ningún juego.

Estas formas de socialidad están marcadas por la necesidad del otro (Piaget, 1973); aquí la interlocución que plantea el compañero desde la alteridad y si se quiere desde la otredad, constituyen el germen de la inserción en lo comunitario; el juego tienen entonces un papel preponderante en la construcción de acuerdos para la vida (Molina y Sánchez, 2017; Sánchez y Manroy, 2021).

Esta forma de socialidad ha venido transformándose y los juguetes tecnológicos hacen que ya no se necesite al otro y que los acuerdos ya no sean necesarios; el programador es quien define las posibilidades de interacción con los avatar que se pueden construir y moldear y con los otros y las otras; no se desconoce que existen posibilidades interesantes de intercambio y de acercamiento de culturas y subjetividades; sin embargo, estas no están mediadas más que por un programador que determina las relaciones posibles y las consecuencias de las mismas; el jugador pierde la autonomía del actuar de acuerdo a sus arraigos culturales. Se hace necesario un proceso investigativo que nos ayude a comprender con mayor fuerza las posibilidades y limitaciones de este nuevo dispositivo de socialización.

La construcción de arraigo, libertad:

Por último, los dispositivos nos han levantado del terruño, no descolocan del lugar en el que nos hacemos (Han, 2018), subjetivamente hablando y ello puede tener consecuencias que deben ser examinadas con rigurosidad.

El planteamiento de Han es que se nos vende el desarraigo como libertad cuando la libertad no es la ausencia de lazos, sino por el contrario la construcción de estos, nótese que decimos la construcción de estos y no su imposición.

Si el arraigo y la libertad, se fortalecen con los lazos subjetivos que construimos en nuestra vida con el territorio, con las personas, con los objetos, a través de las relaciones, los símbolos y los rituales; el entretenimiento y todas aquellas expresiones autotéticas que ancladas al recreo humano como lugar de las expresiones que nos divierten, podríamos decir que el papel del entretenimiento

en el desarrollo de la vida humana y en la construcción de lazos que fortalecen nuestras relaciones, como lo hemos manifestado, es más importante de lo que nos parece, el papel que cumplen el entrenamiento y la diversión en la vida humana está aún por explorarse.

A manera de conclusiones:

Este ejercicio de reflexión no es más que un intento por esbozar algunas ideas sobre las que venimos trabajando con un grupo de estudiantes y una inquietud producto de diversas miradas sobre propuestas investigativas desarrolladas y otros procesos de investigación que se vienen adelantando.

Se trata del interés de dar cuenta de cómo los procesos de entretenimiento en la vida humana con más interesantes de lo que nos han hecho creer; en general, se han ocultado las posibilidades de lo festivo en la vida humana por su lugar subversivo y poco controlado; esperamos poder darle continuidad a esta reflexión a partir de otras investigaciones, que como ya dijimos se vienen desarrollando y otras que nos hacen pensar que hay otras formas del desarrollo más allá de los intereses de crear seres humanos empresas (Bedoya, 2021) en lo que nos impone la globalización y propiamente el neoliberalismo.

Las formas de jugar que han triunfado en la pandemia responden a las apuestas del mercado, a las ofertas digitales y a las que, al menos en Colombia, las mayorías, grandes mayorías no tienen acceso de acuerdo con los mismos datos oficiales.

Las apuestas por el entretenimiento en la actualidad, se constituyen en ofertas que apuestan por la individualización y dan cuenta de acciones que fortalecen al neosujeto para que se apreste al mundo de la productividad, cercenando sus posibilidades de encuentro y apostando por las competencias como anclajes para la construcción de relaciones de producción y menos comunitarias.

Se evidencia que estas conclusiones no se notan esperanzadoras frente a miles de posibilidades que se vienen construyendo en América Latina y que dan cuenta de la fiesta, el juego, la diversión y lo recreativo como posibilidades de resistencia pero esto será objeto de otro debate.

Referencias Bibliográficas

- Antoñanzas-Mejía, F. (2005). *Artistas y Juguetes*. Universidad Complutense de Madrid.
- Bedoya, M. (2021). *Repolitizar la vida en el neoliberalismo* (U. de Antioquia (ed.)).
- Bergua, J. Á. (1996). La socialidad lúdica juvenil. Sobre cómo los jóvenes erosionan el orden sociocultural instituido cuando se divierten. *Reis*, 88, 107. <https://doi.org/10.2307/40184205>
- Bernal, R. (1994). *Juego ocio recreación* (Primera ed).
- Bolívar, C. B. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. *Universidad Surcolombiana - USCO*. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Breu, F., Guggenbichler, S., & Wollmann, J. (2016). Estado de la Banda Ancha en América Latina y el Caribe. *Vasa*, 46. [http://medcontent.metapress.com/index/A65RM03P4874243N.pdf%5CnEstado de la Banda Ancha en América Latina y el Caribe](http://medcontent.metapress.com/index/A65RM03P4874243N.pdf%5CnEstado%20de%20la%20Banda%20Ancha%20en%20América%20Latina%20y%20el%20Caribe)
- Buenaventura, N. (2015). *La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social* (Magisterio (ed.)).
- Cantos, Á. L. (1992). Juegos, fiestas y diversiones en la América española. *Revista Complutense*, 311–312. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCHA/article/view/RCHA9393110311A/29348>
- Carreño, J., Rodríguez, A., & Uribe, J. (2014). *Recreación, ocio y formación* (Primera ed). Kinesis.
- Castro-Gómez, S., Coronil, F., Dussel, E., Escobar, A., Segrera, F. L., Mignolo, W., Moreno, A., & Quijano, A. (2000). La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas. In *CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales*. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100708034410/lander.pdf>
- Castro F, N., Hidalgo L, J., & Briones V, V. (2002). Fiestas, borracheras y rebeliones (Introducción y transcripción del expediente de averiguación del tumulto acaecido en Ingaguasi, 1777)1. *Estudios Atacameños*, 23. <https://doi.org/10.4067/s0718-10432002002300006>
- Coldeportes. (2013). *Plan Nacional de Recreación "Recrearnos es un ritual que nos hace sentir vivos."*
- Congreso. (1991). *Constitución política de Colombia 1991*. 108.
- De la Mettrie, J. O. (2008). El arte de gozar. In (Primera Ed, Vol. 4, Issue 3). <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Devís-devís, J. (2012). La investigación sociocrítica en la educación física. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 125–153.
- Duvignaud, J. (1982). El juego del juego. In *Fondo de cultura económica* (Issue 328).
- Eco, Umberto; (2005). *El nombre de la rosa*. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/ECO-El-Nombre-De-La-Rosa.pdf>
- Eco, Umberto. (1989). Los marcos de la "libertad" cómica. In *¡Carnaval!* (pp. 9–20).
- Eliás, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. 131–144.
- Eriç Yeldan. (2008). *Globalization as the hegemonic concept of neoliberal ideology en: Neoliberal Globalization as New Imperialism* (F. Ş. et al. pp. 43-54 A. H. Köse (ed.); pp. 43–54).
- Falcón, R. (2000). *Rituales Fiesta y Poder_01072013_ES_10_18_2000_pag_89_101.pdf*. Estudios sociales N 18.
- Fink, E. (1966). Oasis de la felicidad. *Cuaderno 23. Universidad Nacional Autónoma de México*, 2–31.
- Gerlero, J. (2018). *Recreación y dictadura, un caso de América Latina* (Primera ed). Casa de las preguntas.
- Gerlero, J. C. (2021). Fundamentos teóricos para el derecho a la recreación desde la perspectiva de necesidades y el enfoque de capacidades (Parte I) 1. *Minka: Recreacion y Lúdica*, 3(Parte I), 7–12.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio* (Vol. 3, Issue 2). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Han, B.-C. (2014). Psicopolítica. In *En el enjambre*. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k4gh.19>
- Han, B.-C. (2015). El aroma del tiempo (Herder).
- Han, B.-C. (2018). *Buen entretenimiento* (Herder (ed.)).
- Han, B.-C. (2021). *La desaparición de los rituales*. Herder Editorial.
- Herrera-Beltrán, C. X. (2013). Apuntes para una historia de las relaciones entre el juego y la recreación con el tiempo libre y el tiempo de ocio en Colombia a finales del siglo XX. *Lúdica Pedagógica*, 35–48. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2165/2071>
- Jiménez, O. (2007). *El frenesí del vulgo. Fiestas, juegos y bailes en la sociedad colonial*. 145.
- Lafargue, P. (1970). *El derecho a la pereza (Refutación del derecho al trabajo de 1848)*. 31. http://abrirqui.net/wp-content/uploads/2008/07/lafargue_refutacion_del_trabajo.pdf
- Lara, H. (2015). Fiestas y Juegos en el Reino de la Nueva Granada Siglos XVI-XVIII. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 4(12), 101–123. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641206.pdf>
- Maturana, H. (2002). *Transformación en la convivencia* (2da Edició). Dolmen ediciones.
- Maziero, C., Godoy, C. M. T., Campos, J. R. D. R., & Mello, N. A. de. (2019). O lazer como fator de permanência e reprodução social no meio rural: estudo do município de Saudade do Iguazu, PR. *Interações (Campo Grande)*, 20(2), 509. <https://doi.org/10.20435/inter.v0i0.1763>
- Medina, R., Salazar, C., Piña, C., & Valdivia, J. del R. (2019). El rol de las universidades en América Latina en la formación de recursos humanos para la construcción del campo de la recreación. In R. Peralta Antiga, R. T. Medina Valencia, E. Osorio, & S. C. C. Margarita (Eds.), *Recreación: Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica* (pp. 175–194). Casa de las preguntas.
- Mignolo, W. D. (2007). *La idea de América Latina: La herida colonial y la opción decolonial* (Primera ed). gedisa.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones [MinTIC]. (2021). *Boletín Trimestral del Sector TIC - Cifras Tercer Trimestre de 2020*. 17, 24. <https://colombiatic.mintic.gov.co/679/w3-article-161478.html>
- Molina-Gallo, J. A., & Sánchez-Londoño, N. (2016). Expresiones alternativas de los y las jóvenes desde el juego la diversión y la fiesta en la ciudad de Medellín como acciones de transformación social. In http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2973/Anexo%206_EL%20JUEGO%2c%20LA%20DIVERSI%2c%93N%20Y%20LA%20FIESTA%2c%20ACCIONES%20JUVENILES%20DE%20TRANSFORMACION%20SOCIAL.pdf?sequence=7&isAllowed=y.

- Molina-Gallo, J. A., & Sánchez-Londoño, N. (2017). Expresiones alternativas de los y las jóvenes desde el juego, la diversión y la fiesta en la ciudad de Medellín como acciones de transformación social. *Http://Ridum.Umanizales.Edu.Co:8080/Xmlui/Bitstream/Handle/6789/2973/Sanchez_Londono_Nestor_Daniel_2017.Pdf?Sequence=1&isAllowed=y*, 42.
- Molina, J., & Sánchez-Londoño, N. (2017). *Expresiones alternativas de los y las jóvenes desde el juego, la diversión y la fiesta en la ciudad de Medellín como acciones de transformaciones sociales* [CINDE- Universidad de Manizales]. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Nussbaum, M. (2012). *Crear Capacidades: propuesta para el desarrollo humano*. Paidós.
- Nussbaum, M. (2014). *Emociones políticas, por qué el amor es importante para la justicia* (Paidós (ed.)).
- Osorio Correa, E. (2019). *Asuntos presentes en el campo de la recreación*. Casa de la preguntas.
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* [Universidad de Alicante]. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf%0Ahttps://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>
- Peralta-Antiga, R., Medina-Valencia, T., Osorio-Correa, Es., & Salazar, C. (2015). *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica* (Issue August). http://leecolima.net/agora/pdf/LIBRO_APROXIMACIONES.pdf
- Peralta-Antiga, R., Medina Valencia, R. T., Osorio Correa, E., & Salazar, C. (2015). *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica* (Issue August). http://leecolima.net/agora/pdf/LIBRO_APROXIMACIONES.pdf
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.
- Pujol, A. (2006). Ciudad, fiesta y poder en el mundo contemporáneo. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 4(2), 36–49.
- Quijano, A. (2014). “Bien vivir” : entre el “desarrollo” y la des/colonialidad del poder. Cuestiones y Horizontes : *De La Dependencia Histórico-Estructural a La Colonialidad/Descolonialidad Del Poder*. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507045047/eje3-10.pdf>
- Roldán, D. P. (2009). Imágenes, juegos, rituales y espacios. Las Interacciones socioculturales entre elites y sectores populares durante la entreguerras. La incultura en Rosario (Argentina). *Historia*, 28(2), 683–714. <https://doi.org/10.1590/S0101-90742009000200024>
- Romero Flores, J. R. (2017). Potencial político de le Festivo: Aprendiendo de la descolonización. In *Universidad Distrital Francisco José de Caldas*.
- Russell, B. (1994). Elogio de la ociosidad. *Revista Colombiana de Psicología*, 3, 155–162.
- Sánchez-Londoño, N. (2000). El recreo humano. <Http://Www.Redcreacion.Org/Articulos/RecreoHumano.Htm>, 972. <http://www.redcreacion.org/articulos/recreoHumano.htm>
- Sánchez-Londoño, N. (2019). *Recreación, juego, ocio, tiempo libre y entretenimiento una mirada desde el desarrollo humano en clave de ruralidad: retos y desafíos para la implementación del nuevo plan nacional de recreación en territorios rurales*. 45. Documento sin publicar
- Sánchez Londoño, N. D. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 109–126. <https://doi.org/10.15332/2422474x/5965>
- Sánchez, N. D., Molina, J., & Gaitán, G. (2020). Juegos autóctonos y juegos tradicionales patrimonio cultural para el encuentro y la reconciliación.pdf. In Y. M. R. J. J. R. J. A. M. Forero (Ed.), *Patrimonio cultural : Contextos en transición: pedagogía, cultura y economía sustentable en comunidades americanas* (Corporación, pp. 138–146). <https://hdl.handle.net/10656/11265>
- Sánchez, N., & Manroy, M. (2021). *El juego, un dispositivo para el fortalecimiento del bienestar laboral en las organizaciones* [Universidad del Rosario]. <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/31356/SánchezLondoño-NéstorDaniel-2021.pdf?sequence=1>
- Santos, B. de S. (2009). *Una epistemología del Sur* (primera ed). https://terceridad.net/STR/semestre_2017-1/libros_completos_opcional/De_sousa,_B._Una_epistemologia_del_Sur.pdf
- Santos, B. de S. (2011). Epistemologías del Sur. *Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social*, 54(4), 17–39.
- Santos, B. de S. (2020). *La cruel pedagogía del virus*.
- Schmitt, A. (2007). *Aristoteles:Poetik*. <http://www.amazon.de/Aristoteles-Poetik-Arbogast-Schmitt/dp/3050044306>
- Sigala, M. (2015). The application and impact of gamification funware on trip planning and experiences: the case of TripAdvisor’s funware. *Electronic Markets*, 25(3), 189–209. <https://doi.org/10.1007/s12525-014-0179-1>
- Simone, M., & Giongo, N. (2014). A Tríade de lazer de mulheres camponesas do meio rural de jóia (rs): atividades religiosas, rede de vizinhança e festas comunitárias. *Genero Niteroi*, 15(1), 69–80.
- Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. *Polis (Santiago)*, 26(26), 157–173. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682010000200008>
- Tabares, F. (2011). El conocimiento del ocio en las sociedades periféricas. Análisis de la producción científica sobre ocio, recreación y tiempo libre en Colombia. *Forest Ecology and Management*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.1051/forest>
- Tabares, F., & Molina, V. (2009). Una mirada al ocio en sociedades de la periferia teniendo como referente el paradigma de la modernidad/colonialidad. *Espacio Abierto*, 18(1), 87–99.
- Tabares, F., Ossa, A., & Molina, V. (2005). *El ocio el tiempo libre y la recreación en américa latina. Problematicaciones y desafíos* (Corporación Cívitas (ed.)).
- Taschner, G. B. (2000). Lazer, cultura e consumo. *Revista de Administração de Empresas*, 40(4), 38–47. <https://doi.org/10.1590/s0034-75902000000400004>
- Verdú, V., José-Luis, M., Martínez, M., García, J., & Uría, J. (2003). *Fiesta, juego y ocio en la historia* (Universida).