

Los ocultos mecanismos de socialización de género en los juegos: masculinidades y violencia

Walberto Tejeda¹.

La situación nacional por la que atraviesa El Salvador, con índices extremos de violencia callejera, actos delictivos, ingreso de jóvenes a grupos organizados como “maras” y las políticas represivas de control de la organización juvenil a través de leyes y campañas que estigmatizan el ser joven, pobre y tatuado, vuelve de una dramática urgencia el conjuntar fuerzas para ir creando modelos de participación e intervención para facilitar condiciones propicias al desarrollo integral de la juventud.

Con la sospecha -fundamentada desde numerosos espacios de capacitación del Centro Las Casas- de que el juego es una poderosa herramienta de crecimiento personal y participación ciudadana, aplicable y desarrollada de manera espacial e intensa entre sectores juveniles, no surgen las preguntas: ¿cómo nace el juego y porqué se da en diferentes culturas y pueblos? ¿cuál es el papel del juego en los diferentes grupos humanos? ¿cuáles son las relaciones del juego con el poder, la violencia, la sexualidad, la psique, entre otras facetas de la vida humana? ¿el juego evidencia y/o multiplica las relaciones de control social? ¿cómo estamos experimentando el juego en nuestros procesos educativos? ¿sirve para algo el juego en los procesos de trabajo con juventud, jóvenes organizados en maras, en situaciones de violencia juvenil?

El juego puede, y de hecho lo hace, reproducir las actitudes imperantes en el conglomerado social, como una ritualización simbólica que permite enfrentar con éxito situaciones diversas o profundizar fracasos y actitudes de des-adaptación en el medio. A nivel de discurso oficial (la iglesia, el gobierno, las instituciones educativas) y también de no pocas organizaciones de la sociedad civil, se habla de valores-ideales: solidaridad, responsabilidad social, colaboración, justicia, inclusión... pero en la realidad



cotidiana, no se percibe una correlación entre estos ideales y lo que se visibiliza en los procesos educativos o de intervención, incluso de aquellos espacios que pretendidamente buscan superar situaciones de violencia.

En una sociedad como la salvadoreña, muy similar a otras de Centro América, especialmente en sus grandes centros urbanos, la violencia, la autodefensa, la rapidez y la sobrevivencia personal a toda costa, se han convertido en los valores deseados e inculcados, aún sin darnos cuenta, especialmente en los juegos que la mayoría realiza.

Esos “valores” de la sociedad dominante, se transparentan y fomentan, muchas veces disfrazados en espacios que se declaran neutrales y al margen de estas representaciones, muchas veces ingenuas de su poder e influencia.

Los juegos cooperativos

Con las preguntas y reflexiones anteriores en primer plano, el Centro Las Casas, ha lanzado desde hace cinco años, un espacio de debate y práctica de nuevas alternativas en torno al juego y la recreación. Con especial énfasis, el programa ha hecho hincapié en los aportes epistemológicos que surgen de esta metodología para la sociedad salvadoreña extremadamente violenta de la posguerra.

La experiencia educativa y de acompañamiento a jóvenes en barriadas urbanas populares, por parte de educadores/as y líderes/as juveniles, jóvenes “en riesgo” de violencia juvenil y jóvenes de maras en proceso de “rehabilitación”, nos exige tomar la palabra de la antropología, la psicología, la sociología y la teología, como palabras de experiencia para que nos ayuden a este proceso de reflexión grupal. Las diferentes disciplinas convocadas hacen uso de su propio instrumental teórico y especificidad.

Además, las diferentes experiencias vividas en estos cinco años y los hallazgos encontrados, nos han permitido y nos permiten afinar el programa. Los aportes de los diferentes grupos han sido determinantes para legitimar esta pedagogía de los juegos cooperativos. La situación nacional por la que atraviesa El Salvador, con índices extremos de violencia callejera, actos delictivos, ingreso de jóvenes a grupos organizados como “maras”



y las políticas represivas de control de la organización juvenil a través de leyes y campañas que estigmatizan el ser joven, pobre y tatuado, vuelve de una dramática urgencia el conjuntar fuerzas para ir creando modelos de participación e intervención para facilitar condiciones propicias al desarrollo integral de la juventud.

El compartir desde las propias experiencias desde diferentes procesos educativos, el aprendizaje de algunas experiencias novedosas de juegos y recreación, la deconstrucción de juegos y dinámicas ya tradicionales en nuestro medio y hasta la creación de juegos y nuevas actividades lúdicas para contextos especiales, son algunos de los tramos que hemos vivido en la experiencia.

1. Telón de fondo del programa de juegos cooperativos

1.1. Los juegos no son “simples juegos”

Cuando jugamos ingenuamente podemos pensar que simplemente nos hemos liberado del aburrimiento o hemos compartido un rato agradable con amig@s. Sin negar lo anterior, también puede ser que esos disfrutes sean socialmente sancionados y que el disfrute de unos sea el sufrir de los otros. Hemos comprobado que cada juego por simple que parezca, lleva un mensaje claro o, las más de las veces, implícito. Todo juego, como representación del imaginario social, entrena a los y las que juegan en actitudes o comportamientos deseables.

Si un juego fomenta que una persona se erija como ganadora, muchas veces utilizando trucos o mecanismos “ilegales” para conseguirlo, por lo cual es celebrada, está también haciendo que una mayoría de personas quede como perdedora y que aquellos que respetan las reglas convenidas queden en ridículo.

Un juego puede ayudar enormemente a levantar la autoestima de una persona, o a lo mejor fortalecer la cooperación, pero también existen juegos que tienen “la capacidad” de destruir interiormente a alguien... el juego pasa a ser una enseñanza de vida, depende mucho de lo jugamos para la formación de nuestro interior. Si enseñamos a l@s niñ@s, juegos violentos, al ser adultos, encontrarán una profunda convicción, no siempre conscientemente asumida, de que la





violencia es normal y forma parte de la vida; en cambio si vamos enseñando a l@s niñ@s a analizar los juegos, a descubrir el mensaje que detrás de cada uno, y sobre todo a fortalecer los valores que tienen muchos juegos, al ser adult@, su subconsciente le indicará que debe buscar lo que verdaderamente le sirve y fortalecerá sus valores.

1.2. Juegos y violencia

No es difícil desentrañar los “valores” deseados de competencia, exclusión, fuerza, violencia e individualismo, en los juegos tradicionales (entendiendo éstos, no sólo como aquellos juegos que nos han sido transmitidos como parte del folclor nacional, sino aquellos de uso común en los medios de educación popular, llamados “dinámicas”). Sin embargo, es sorprendente la sutileza y la eficacia con que la mayoría de juegos tradicionales fortalece los intereses de la sociedad competitiva y violenta.

Si la violencia es un acto de fuerza realizado con el fin de perjudicar a otra persona, ¿cómo podemos interpretar el “juego” de aquellos que golpean, hacen trampa, se burlan y atacan a otros, para poder alcanzar un objetivo de triunfo?. Muchos responden a esto diciendo que “se trata de un juego”, “no es nada serio”, “no hay que tomárselo con drama”, es decir... “violentar es algo divertido”, “nos da risa, nos pone alegres”, “es lo normal”.

1.3. Crítica a los juegos tradicionales desde una perspectiva de juegos cooperativos

De niñ@s nos enseñaron que el juego debería tener muchas reglas, en las cuales se daba el paso libre al fortalecimiento de los valores hegemónicos, tales como: la violencia, la discriminación, la exclusión de género, racismo, competencia, daño ecológico, entre otros. Los juegos tradicionales, pese a ser muy atractivos para much@s, transmiten un mensaje nocivo, no sólo para niñ@s, sino también para la gente adulta. Lo que inicia como momento agradable, en el cual compartimos con los amig@s, jugando; puede convertirse en un momento muy traumático para una persona, que le marcará su vida y en un patrón de conducta para otros juegos, incluso aquellos que “se juega” de adulto en la empresa, en los trabajos públicos, en los deportes, en las relaciones vecinales, etc.



1.4. Los juegos como herramientas pedagógicas para incidir en valores

Hemos comprobado, que los juegos lejos de ser simples herramientas de animación, poseen una gran fuerza educativa, que ayuda a fortalecer valores. Es mucho más fácil hacer que gran número de personas aprenda determinado tema, jugando un par de horas; que dar un gran discurso de sesudos análisis. Los juegos cooperativos poseen las características necesarias para ser usadas en la educación, a todo nivel. Vale la pena mencionar que, hemos hecho uso de los juegos competitivos, única y exclusivamente para ser usados de manera pedagógica. Los juegos competitivos no pueden seguir siendo jugados irresponsablemente, sin su debido análisis y transformación.

2. A modo de ilustración: Cooperando en diferentes contextos

Vivimos en una sociedad muy violenta, donde los valores están centralizados en modelos exitosos de ser “alguien” en la sociedad... nos falta convencernos que es posible cambiar nuestra sociedad fortaleciendo y descentralizando esos modelos vencedores, que generan legiones de perdedores. Nos falta poner más confianza en metodologías que ayuden a l@s jóvenes a crecer interiormente y a hacer posible la paz participando y cooperando socialmente. El programa de juegos cooperativos le apuesta a “la educación para la paz”, creemos por la experiencia, que es posible transformar la sociedad en la que vivimos, a través de los juegos fomentando y fortaleciendo los valores que consideramos cruciales para una sociedad de paz donde la juventud sea valorada y motivada a participar de su desarrollo.

2.1. La Chacra: el poder religioso de la violencia.

La Chacra es un barrio marginal de la periferia de San Salvador, sobre la ribera del río Acelhuate. Famosa por sus índices de violencia y por la acusación oficial de “refugio urbano de mareros”, la parroquia local ha desarrollado un programa de acompañamiento a jóvenes organizados en maras.





Junto a discursos de ciudadanía, buenos deseos de rehabilitación y sermones religiosos, fuimos invitados a participar compartiendo el proceso básico de juegos cooperativos. Muy pronto nos dimos cuenta que los discursos religiosos circulando estaban muy lejos de los sermones, encontrándose implícitos en los mismos juegos para “mantener ocupados” a los jóvenes.

“El Pecado” es un juego tradicional que se juega abriendo una hilera de agujeros en la tierra, cada uno de los cuales es asignado a una persona del grupo. Una persona lanza una pelota hacia los agujeros. El dueño o dueña del agujero que retiene a la pelota tiene que correr por ella, mientras el resto corre en sentido contrario para ponerse “a salvo”. Si la pelota es lanzada por el que carga la pelota hacia otro del grupo y acierta, entonces queda “salvo” y se coloca un “pecado” (una piedrita) sobre su agujero y se vuelve a iniciar. Así sucesivamente hasta que se logra que alguien acumule tres pecados. Llegado ese momento, es “crucificado”, permaneciendo con los brazos en cruz, mientras los demás le lanzan la pelota y/o las piedras como castigo.

“Es un juego de niños”, “sólo se están divirtiendo”, “hombre, sólo es un juego de chiquitines”, “no lo crucifican de verdad”... entre otras expresiones.

Al analizar de cerca lo ocurrido en La Chacra, nos damos cuenta que entre los mismos jóvenes acompañantes de mareros, siempre resultan los mismos castigados por los pecados: los que corren lento, los de menos habilidad visual, las mujeres, etc. Todos con crucificados en la representación con burlas y risas, alguno con cierto enojo muy real cuando lanza las piedras.

Con tal de no ser crucificado, todo se vale, zancadillas en el camino de correr, lanzar la pelota al agujero del más débil, confabular para tender trampas a alguien y acumular “pecados”. Podríamos seguir sin fin enumerando situaciones “sólo jugando”.

Con un solo ejemplo ilustramos el fuerte impacto que tuvo para un grupo religioso el desentrañar el mensaje religioso de algunos de sus juegos, estableciendo el poder de sus mensaje más allá de sus palabras, sermones e intenciones. ¿Que percepción del mensaje pacífico de Jesús perciben los jóvenes de maras que



juegan este juego para entretenerse?

2.2. Género, imaginarios religiosos y violencia en los grupos juveniles hondureños: INTELO (El Progreso).

INTELO es un instituto técnico de la ciudad de El Progreso, en Yoro, Honduras. Como instituto técnico bajo la tutela de Fe y Alegría Honduras, INTELO recibe muchos jóvenes de escasos recursos económicos de toda el área bananera y urbana de Yoro y alrededores. Muchos de los jóvenes que vienen están empezando su participación en maras o simpatizan fuertemente con ellas.

CBC hizo un esfuerzo conjunto entre los programas de Juegos Cooperativos y Masculinidades con una perspectiva de trabajo interdisciplinaria con enfoque integral que prioriza la reflexión de género sobre los hombres y sus relaciones de poder en la práctica cotidiana de los escenarios domésticos, laborales y comunitarios y el análisis de las prácticas discursivas que desde ahí se articulan, especialmente sobre la religión, la sexualidad y la violencia (en cuanto discursos legitimadores y configuradores del género, que provocan efectos transversales que van desde las más íntimas convicciones hasta las ideologías).

Según la antropóloga mexicana, Magdalena Villareal, los imaginarios son fuente, y simultáneamente el dispositivo más poderoso en la construcción cultural, al punto de creerlos *naturales*. “Y lo ‘natural’ se arraiga de tal manera en los huesos y los pensamientos, en el aire y los objetos, que se nos olvida que existe: es algo dado que tomamos por supuesto. Esto torna la voluntad de cambiarlo en un verdadero reto fundamental”.

Los roles y atribuciones sociales de género se nutren de – al tiempo que contribuyen a conformar – la estructura organizativa que sostiene nuestra sociedad. Así, es importante advertir que la percepción de los imaginarios no constituye un comportamiento únicamente individual, sino que las acciones de los individuos se generan, reproducen y transforman en el seno de marcos normativos de la sociedad en la que interactúan.

Dichos marcos normativos – los patrones de comportamiento socialmente aceptados, las ordenanzas, regulaciones y estatutos explícitos o implícitos que gobiernan a un grupo social – se construyen sobre la base de categorías que marcan diferenciación social. En éstas se entremezclan distintos elementos





estructurales, incluyendo nociones de diferenciación de clase, raza y generación. Es tiempo de cuestionar estas categorías, y sobre todo, su interpretación, y sus implicaciones en términos de poder, vulnerabilidad y potencial de acción.

Desde el enfoque del programa, asumimos que los imaginarios de género son poderosos productores-configuradores-reproductores de las categorías, valores y opciones con la persona humana se construye. Esto significa –y no por obvio resulta suficientemente dicho, conocido o asumido– que todas las esferas de la vida humana son afectadas por esa configuración. Y todas incluye por supuesto la religión, las creencias sagradas en las que fuimos formados. Incluye y toca la fe, aún –insistimos– la elaborada sofisticadamente en academias, grupos de élite o experiencias de avanzada.

Develamos así la íntima conexión entre los imaginarios de género y los imaginarios religiosos en cuanto legitimaciones sagradas, trascendiendo la idea de su funcionamiento en el ámbito de la fe, puesto que la religión (en el sentido de re-ligación, como nos recuerda Xavier Zubiri), toca incluso prácticas discursivas “no creyentes”.

Cuando exploramos lo que significa ser hombre aparecen recurrentemente las ideas de fuerza, control, razón, violencia, iniciativa y poder. Cuando esos mismos conceptos son llevados a la exploración corporal y emocional, aparecen no sólo validados como ideas que nos configuran, sino como marcas que portamos, etiquetas y guiones *in corpore* con las que hemos aprendido a relacionarnos.

Y cuando concretizamos aún más el significado de género del ser hombre en escenarios como la casa, el trabajo, la escuela y la Iglesia, aquellas ideas no sólo son confirmadas, sino que se logran entender en todo su poder, nos asustan, nos duelen y muchas veces, ante la evidencia recuperada grupalmente, surge el rechazo y la negación, porque rápidamente se encuentra la asociación con poderes que nos sobrepasan, con poderes sagrados. Eso natural que aprendimos y reproducimos, presenta credenciales y filiación divina y por tanto no puede cambiarse sustancialmente.



Nuestra puerta de entrada metodológica, no es sin embargo, detectar los imaginarios religiosos que sustentan la masculinidad hegemónica, sino los de género. Todo puede discutirse, exactamente hasta el punto en que tocamos los imaginarios religiosos.

3. Conclusiones

Los juegos son representaciones del imaginario social dominante y como tales, reproducen los valores propugnados por ella, como necesarios para el éxito. Los juegos recrean, reproducen y relacionan bajo determinados comportamientos, reglas y mandatos lo socialmente deseable. En el caso de los roles de género, los juegos son uno de los principales y primeros escenarios de socialización, donde se aprende lo correcto, lo deseable y lo permitido para varones y para mujeres.

Los juegos articulan los imaginarios religiosos del mundo adulto y de la sociedad que lo configura, explicitando metáforas, contenidos y prácticas religiosas que legitiman los roles de género basados en la inequidad, complementariedad, restricción o condena de lo femenino y exaltación de lo masculino como valor.

Los juegos pueden ser y de hecho son, instrumento pedagógicos para una visión alternativa de relacionarse en la sociedad.

Los juegos pueden ser y son utilizados en procesos de prevención, rehabilitación y reinserción de violencia juvenil, como un instrumento metodológico invaluable para la asunción de valores de resistencia, solidaridad y empoderamiento. Por estar ubicados en la escala más fina de la elaboración social y del inconsciente colectivo, muchas veces son dejados de lado como simples o ingenuos “juegos de niños”, pero es precisamente el serlo lo que los cualifica como una de los mecanismos más poderosos de configuración del género y la violencia.





Referencias

- Andrés, T. (1991) *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Publicaciones Pablo Montesino, 1993.
- Bally, G. (1945) *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica, 1973.
- Bara, A. *La expresión por el juego*. Buenos Aires: Búsqueda.
- Brown, Guillermo (1986): *Qué tal si jugamos?*. Pub. Populares, Venezuela.
- Brown, Guillermo (1990): *Qué tal si jugamos?. Otra Vez!*. Ed. Guarura, Venezuela.
- Chateau, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz, 1973
- Elkonin, D.B. *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río, Editor, 1980.
- Elschenbroich, D. (1977) *El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia*. Bilbao: Zero, 1979.
- Fingermann, G. (1970) *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo, 1977.
- Gorris, J.M^a (1977) *El juguete y el juego. Aproximación a la del juguete y a la psicología del juego*. Valencia: Avance.
- Gruppe, O. *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: I.N.E.F.
- Gutton, P. *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro, 1982.
- Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- Jacquin, G. *La educación por el juego*. Madrid: S.E. Atenas.
- Jaulin, R. *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*. México: Siglo XXI, Editores, 1981.

¹ Coordinador del Programa de Masculinidades, Centro Bartolomé de las Casas, San Salvador. Correo-e tejedor12@yahoo.com

