

Congreso de Educación Física y Ciencias

14º Argentino, 9º Latinoamericano, 1º Internacional

18 al 23 de octubre y del 1 al 4 de diciembre 2021

El juego como práctica corporal y la ludificación como herramienta de control sobre la subjetividad productiva. Distanciamientos epistemológicos necesarios.

Rodrigo Peruzzaro, rodrigo.nperuzzaro@gmail.com. Instituto Superior de Formación Docente N°84, N° 19 e ISFD Quilmes, Mar del Plata.

Resumen

Si el juego debe ser enseñado, como asumimos en este trabajo, necesita de personas que se formen para hacerlo, es decir, personas que organicen su trabajo intelectual y su ejecución (transmitir los saberes del juego) bajo un programa científico que delimite qué es y que no es el juego, por un lado, y algo que enseñar, saberes propios del juego, por el otro. Asumimos, a priori, que esos saberes son los del acuerdo o reglas flexibles, la ficción, el problema o tema que organiza el juego, en un contexto (de juego) que contenga características que permitan el encuentro con otros y la cultura, como así también que sea potenciador de la creación, a decir, la posibilidad de seguir jugando o, simplemente, no hacerlo más, a partir de relaciones liberadas de cualquier tipo de resultado medible, cuantificable o privado.

El objetivo de este trabajo será discutir con autores, que confunden o abstraen un atributo del juego, como el de portar un carácter “lúdico”, para explicar su función de control social, olvidando que el juego como “medio para”, tiene como función la de favorecer la explotación de la fuerza de trabajo.

Palabras claves: juego, ludificación, saber y trabajo.

Ponencia

Toda cultura o toda manifestación de una cultura tiene un contenido, sobre todo cuando reconocemos que esas expresiones de la cultura se dirigen a sostener un conjunto de relaciones que se despliegan en la sociedad con intereses particulares. Cuando existen intereses

antagónicos (las clases sociales persiguen intereses diferenciados), quienes organizan la sociedad (personificaciones de esos intereses), necesitan transmitir las ideas (los saberes no pueden distanciarse de las ideas que organizan a las personas y su modo de relacionarse con otras), entonces la teoría no sólo la podemos utilizar para conocer esos intereses, sino para descubrir como las personificaciones inmediatas de esos intereses usan como herramienta de dominación, explotación y control, saberes y prácticas de la cultura para hacer consciente esos procesos y hacer aparente su necesidad (naturalización) como el único destino posible.

Hablar de forma y contenido no implica necesariamente ir en busca de un origen, sobre todo si esto implica organizar el trabajo intelectual a partir de un programa de investigación científica de corte sustancialista (el punto de partida se encuentra dentro del sujeto). No negamos las condiciones objetivas y particulares de lo humano, inclusive la potencia de pensar y transformar la cultura. Aún así reconocemos que “el mundo alienado es tanto ideológico como real” (Lewontin y Levins, 2015, p.449). El contenido, en este sentido, son los saberes del juego (elementos o rasgos propios de la práctica) que permiten enseñar a jugar y habilitar al o a los jugadores a hacerlo, en donde la enseñanza posibilita las condiciones para la realización de los saberes (aunque sea sólo habilitarlos, presentarlos) y, sobre todo, las acciones del cuerpo que esa práctica requiere. Entonces el problema está en la forma, en la tergiversación de los conceptos (por lo menos sus aspectos tecnológicos) con el fin de adecuar una práctica corporal a demandas exteriores a la propia práctica.

Decir que eso que se realiza no es juego sería no sólo esquivar un problema evidentemente epistemológico, sino y sobre todo, político. Lo que sí podemos someter a discusión es si es el juego, el que toma una apariencia de “medio para” (otros fines por fuera del juego), o si efectivamente es un atributo del juego, el de conservar un carácter lúdico y el sentido que ello implica en la sociedad actual (la capitalista), el que es utilizado como un favorecedor esa misma alienación, es decir, que necesitan de esa forma lúdica para garantizar esos otros intereses que no les pertenecen a quienes "juegan", y que si abonarán en controlar el proceso de trabajo para favorecer una tasa de explotación más elevada y así poder competir en el mercado mundial. Es en este sentido en el que nos interesa distanciarnos de las posiciones teóricas que toman al juego y a lo lúdico como fragmentos de una misma práctica, es decir, de autores que asumen que la totalidad no es más que la suma de las partes (y que es posible pensar la unidad tomando uno de sus fragmentos) y no un complejo organizado con fines específicos.

Y sobre todo la distancia teórica, al menos, de las posiciones epistemológicas que intentan explicar el contenido de la práctica corporal juego (los saberes del juego) en oposición al trabajo de manera aislada, a-histórica, a decir, no científica y justificar el uso de esa práctica para realizar otras actividades sociales, como el trabajo.

El filósofo y ensayista surcoreano Byung- Chul Han se enfrenta al análisis del problema del juego en la sociedad actual y sobre todo en el mundo del trabajo. En su libro *Psicopolítica* le dedica un breve apartado a lo que va a llamar la ludificación, previo a intentar explicar cómo el capitalismo también deforma el concepto de sentimiento (consciente) y nos impone la emoción y el afecto como formas inmediatas de incorporar conceptos más complejos de subjetivación sin desviar nuestra atención en lo importante, ser productivos. Lo primero que vemos recorriendo las líneas es que el autor desconoce lo que es el juego en tanto práctica corporal, a decir, lo piensa como medio para y no con un fin en sí mismo. Luego no queda más que tomar uno de sus atributos, el de su carácter “lúdico”, en oposición al carácter serio que posee el trabajo productivo, para intentar un análisis de porqué el juego ingresa al mundo del trabajo, hecho que no es cierto. El mismo sostiene que “en el juego habita una temporalidad particular. Se caracteriza por las gratificaciones y las vivencias inmediatas de éxito. Las cosas que requieren una maduración lenta no se dejan ludificar” (Byung- Chul Han, 2014, p.42). Las preguntas que subyacen entonces podrían ser: ¿el juego se diferencia del trabajo por la forma que toma la temporalidad en la acción? ¿Son sinónimos el juego y lo lúdico? ¿Qué diferencia a una práctica de la cultura y sus usos particulares? ¿Para qué se usa la práctica del juego?

El juego y el jugador

El primer obstáculo epistemológico entonces se presenta en tanto debemos definir si el estudio radica en el entendimiento lógico de la práctica (juego) o a los practicantes (jugadores). Si la inversión de una ecuación históricamente determinada (la de pensar al jugador más que al juego), a decir, la abstracción de un elemento (jugadores, el carácter lúdico) se nos presenta como determinante superior de la práctica toda, entonces el problema radica en que podemos ver juego en todo momento y en todo lugar, cómo ve el autor surcoreano en los procesos de trabajo. Ahora bien, si distinguimos que el concepto de prácticas que asumimos “no supone un sujeto practicante, que precede a las prácticas y las realiza; antes bien, indica un sujeto “practicado”, precedido por las prácticas y realizado en ellas” (Crisorio, 2018, p.74), entonces

podemos asumir que en la actividad laboral no puede haber lugar para la práctica del juego, por el simple hecho de que no sólo no existe la posibilidad de enseñar a jugar, sino que en la misma práctica de jugar no se puede realizar otro tipo de acciones corporales que requiera esa misma práctica, que nada tiene que ver con las formas que toma el trabajo en la actualidad.

Es aquí donde Byung- Chul Han vuelve a superponer conceptos antagónicos (juego- trabajo) intentando demostrar que es uno de ellos el que se somete a la lógica del otro, cuando los saberes necesarios para “estar” en esa práctica (trabajo) necesitan de saberes otros (¿los del juego?) para maximizar la producción. Ni el trabajo se contrapone al juego ni el juego puede ser parte de la jornada laboral, simplemente porque persiguen objetivos diferenciados. Entonces no hay certeza de que, como afirma el autor, “la ludificación del trabajo explota al *homo ludens*” (Byung- Chul Han, 2014, p.42), porque en el trabajo y, sobre todo, en las acciones (corporales) que ese trabajo necesita para desarrollarse, no hay posibilidad de que co-varíen los elementos que estructuran a la práctica juego, y no hay enseñanza de esos elementos. A decir, que exista una apariencia lúdica en la jornada laboral como forma de control de mercancías (gamers que controlan el producto finalizado haciendo uso del mismo video- juego) o como atributo subjetivo de esa forma de trabajo (autorregulación, producción por objetivos, trabajo a destajo), o un conjunto de medios con fines recreativos o de recomposición de la fuerza de trabajo dentro del espacio físico en donde se realiza el mismo, como mesas de ping-pong, tablas de surf, tablets, no muestra más que “la tensión entre autonomía y subordinación en el trabajo digital” (Palermo y Radetich, 2020, p.2), en donde lo lúdico se presenta como la posibilidad de lo “auto” (ontología), es decir, en donde no aparece la práctica del juego.

Algunas particularidades

En relación a otros procesos de trabajo, el realizado en las empresas dedicadas al software, en términos generales, aún se preserva una forma propia de la artesanidad, es decir, ni el trabajador es apéndice de la máquina (este usa a la misma como soporte), y la división de tareas aún carece de una especificidad que permita la cooperación a gran escala. La diferencia se asienta en el hecho de que la computadora puede ser utilizada como una máquina o como una herramienta. Una herramienta es operada por el obrero de cuya habilidad depende el trabajo. En cambio, las máquinas realizan ellas el trabajo siendo apenas auxiliadas por el obrero (quien

les provee materia prima, las ajusta si se descalibra, retira las piezas fabricadas)¹. Es en este mismo sentido que la forma de control sobre la producción del trabajador no se realiza de la misma manera en trabajos o ramas productivas donde aún no se realizó la subsunción real, a decir, “donde la máquina los ha desplazado” (Sartelli, 2013, p.181). “En procesos donde es la misma máquina la que realiza el control sobre la producción no es necesario un proceso particularizado sobre el obrero, en cambio en ramas productivas en donde la subsunción formal domina, es decir, en donde los obreros siguen siendo la base técnica del proceso de trabajo” (Sartelli, 2013, p.181), se requiere de formas de control sobre las acciones de ese obrero con el fin de alcanzar la productividad media estipulada por el mercado mundial.

Es aquí que el carácter lúdico expropiado de una práctica corporal particular, el juego, es utilizado como medio de control con apariencia flexible, amena, divertida, colectiva, cooperativa, moderna y juvenil. Si no fuera porque varios de los problemas antes mencionado (apariencias del juego) fueron resueltos por un conjunto de estudios que, en los últimos 15 años por lo menos, han sabido delimitar la práctica corporal juego, es decir, se han preocupado por pensar la lógica interna de una práctica tergiversada históricamente, para, por supuesto, ser enseñada por una disciplina particular, la educación del cuerpo, diríamos que en el proceso de trabajo dedicado al software, los obreros y obreras juegan persiguiendo otros fines. Ahora bien, gracias a esta misma delimitación conceptual es que asumimos el riesgo de afirmar que en el trabajo dedicado al software no se juega, se utiliza una apariencia propia del juego para perseguir fines que nada tienen que ver con jugar.

A modo de cierre

La importancia del estudio de las prácticas corporales desde la educación corporal radica en poder distinguir no sólo a cada una de las prácticas en particular, para poder así enseñarlas con propiedad, sino la de discutir con teorías que ven en el juego la posibilidad de realizar acciones que no pertenecen al juego en sí mismo, sino a la esfera social en general, con el fin de sostener relaciones sociales determinadas y naturalizar formas de trabajo basadas en la explotación de la fuerza de personas que debieran encontrar una forma agradable, placentera, de realizarlo. El problema no es la ludificación del trabajo, sino el trabajo asalariado. El problema no es el juego,

¹ Kabat, M. “¿Qué es el teletrabajo?”. Biblioteca de la UNI N° 17, ediciones RyR, página 5.

sino el uso de rasgos del mismo para perseguir objetivos ajenos a la práctica, como la propiedad privada.

El problema no son las personas, sino las relaciones que las organizan. El problema, en definitiva, es el capitalismo que necesita de una herramienta para controlar la producción de sus subordinados. Es la clase social que organiza este sistema de muerte, la burguesía, y por último, el problema que acontece en esta larga conversación, como diría Behares, las teorías construidas por teóricos y teóricas, intelectuales rentados que “producen ideas” en favor de todo lo dicho dos renglones atrás, que usan una práctica corporal que debiera garantizar momentos gratos de encuentro libre, en mecanismos de control sobre la clase que todo lo crea, inclusive al juego, la obrera.

Referencias

Byung Chul H. (2014). *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas formas de poder*. Editorial Herder. Traducción de Alfredo Bergés.

Crisorio, R (2018). *Estudios sobre la educación del cuerpo: perspectivas y problemas*. Universidad de la República, Uruguay. Bibliotecaplural.

Kabat, M (2020). ¿Qué es el teletrabajo? Biblioteca de la UNI N° 17, ediciones RyR.

Lewontin, R y Levins, R (2015). *El biólogo dialéctico*. Colección Arte y Filosofía. Biblioteca militante, ediciones RyR.

Palermo, H. M y Radetich, N (2020). Trabajo mediado por tecnologías digitales: sentidos del trabajo, nuevas formas de control y trabajadores ciborg. *Revista latinoamericana de antropología del trabajo*, 7 enero- junio del año 2020.

Sartelli, E (2013). *La cajita infeliz. Un viaje marxista a través del capitalismo*, ediciones RyR.