http://revistadeculturadepaz.com | Edita: Cátedra UNESCO de Cultura y Educación para la Paz, UTPL, Loja, Ecuador
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

El mundo juega contra la violencia. Juegos de la calle en el mundo

Jaime Quintana Guerrero
Radio Educación, Ciudad de México

El mundo del siglo XXI atraviesa por una particular expresión de la violencia y la muerte asociada a la guerra por los territorios, al despojo de la tierra y de los bienes comunes; frente a esto, las comunidades resisten con creatividad y en colectivo, y recrean los lazos de esperanza también jugando.

La exposición fotográfica titulada *El mundo juega contra la violencia. Giochi di strada nel mondo, Juegos de la calle en el mundo. América/Europa* muestra las diversas formas en que las sociedades resisten y responden a la violencia. La convocatoria abierta, difundida en 2016 a través de las redes sociales y respaldada por organizaciones y colectivos de Italia y América Latina, convocó a decenas de personas que compartieron sus miradas espontaneas sobre el juego y las actividades deportivas que llenan de vida los espacios públicos de los lugares donde viven. Las fotografías, realizadas por fotógrafos no profesionales, retratan la cotidianidad de comunidades, barrios y ciudades. Espacios en disputa por la violencia en las calles, que se ha establecido como parte de la vida y del control social, el miedo en la calle es combatido por la apropiación cotidiana, como lo muestran las imágenes. *El mundo juega contra la violencia* muestra los espacios públicos donde se recrean lazos comunitarios y, en el juego, se recrean nuevas reglas de comportamiento. El juego se reapropia poderosamente del espacio público, desafía el miedo a salir a la calle y a las plazas a través de la participación, la complicidad y la osadía colectiva. Al mismo tiempo, la posibilidad de que existan actividades lúdicas y de convivencia en espacios abiertos es una poderosa señal de paz, pues es emblema del control social sobre su entorno y muestra de éxito en los procesos de formación de paz.

La Revista de Cultura de Paz reproduce en éste número parte de la exposición, que reúne instantáneas de Cuba, El Salvador, Honduras, Colombia, Brasil, Argentina, México, Siria, Irak, Marruecos, y de las ciudades italianas de Padova, Verona y Venecia.

Las fotografías de México, en su mayoría, son de lugares donde el desarrollo de resistencias ha marcado una fuerte lucha contra la violencia del crimen organizado, de la pobreza y el despojo de los territorios.

La niñez en Guerrero es fotografiada por de Prometeo Lucero: dos niños juegan en una caja de refresco con ruedas. La Montaña es la región más pobre de México y ocupa uno de los primeros lugares en desnutrición y obesidad. Frente a la Catedral de San Cristóbal de las Casas, cuya sociedad aún discrimina a los pueblos originarios, Abraham Solorza retrata a niños indígenas mientras juegan a brincar y reventar burbujas de jabón.

Un niño carga una pelota de futbol. Camina sobre las cenizas de lo que fue una casa de madera; el pasaje fotográfico de Adolfo López muestra que en la colonia Navidad Blanca, Tamaulipas, las casas están hechas de madera y cartón corrugado, y corren peligro de ser rociadas con gasolina e incendiadas para amedrentar, expulsar o hasta matar a sus incómodos habitantes, y a pesar de esto los niños juegan en sus calles.

Sonia Madrigal muestra una cancha de futbol construida por la comunidad en lo que fue un basurero de la favela São Vicente en São Paulo, Brasil; Renán Pinna explica con imágenes la violencia del agronegocio en un campo de cultivo, y al mismo tiempo un cancha de futbol para los niño guaraní y kaiowa, en Mato Grosso do Sul, en Paranhos, Brasil.

En Hyderabad en la lejana India, Iván Castaneira retrata a un grupo de niños musulmanes divirtiéndose en un cementerio. Massimo Samaritani y Sara Frigeri, de la Asociación de Juegos Antiguos de Italia, comparten fotografías que muestran lo antiguo del juego y la amplia convocatoria que tienen las actividades ligadas a su rememoración y perpetuación.

Abordar el problema de la violencia desde otros enfoques es la intención de esta *colección* o *acción colectiva* de imágenes. Las actividades lúdicas y deportivas constituyen actividades que fomentan la cultura de paz. Son llanos, calles, canales, plazas públicas, pasillos de edificios donde habitan muchas historias de personas que conviven tratando de amortiguar las violencias sociales, estructurales. Una guerra que jugando en la calle, también se gana.

Juegos y jugadores

Pilar Calveiro
Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

Las imágenes que conforman la carpeta gráfica corresponden a muy diferentes geografías. En todas aparecen personas de distintas edades, y en especial niños y niñas, jugando, en este acto tan vital del juego, que termina siendo bastante parecido aun en las más diferentes latitudes.

Las fotos nos muestran chicos indígenas jugando con burbujas o, en una escena bellísima de Cherán, Michoacán, podemos ver la carrera del antiguo juego del aro, que pone a prueba la habilidad y la rapidez a un mismo tiempo. Por supuesto, en las imágenes se repite la infaltable pelota, rodando o botando entre dos o entre muchos, en la calle, en la playa, en la ciudad. Y, desde luego, la camiseta del cuadro preferido llevada con orgullo, aun en medio del campo de refugiados o en la breve tregua de la guerra. Y el agua, la belleza del agua y la eterna alegría de mojarse y chapotear hasta empaparse.

Vemos adolescentes, jugando a los palitos chinos, con concentración y delicadeza, o bien practicando con la misma concentración pero en un ritmo vertiginoso las piruetas del *skating* callejero. O sencillamente saltando a la reata o andando juntos en bici.

También está el juego de los adultos en el paréntesis laboral. Y como ocurre en la vida cotidiana, hay muchos niños que juegan, un poco menos de adolescentes y muy pocos adultos que conservan esa capacidad o que tienen la posibilidad de reunirse... sencillamente a jugar. Sin embargo, en todos, niños y grandes, se asoman la risa y la sonrisa, las habilidades del cuerpo, la imaginación que permite hacer de un palo un buen bate de béisbol y el gusto de estar y ser con los otros, compitiendo, bromeando, conversando. Y esto es así justamente en esos espacios que identificamos como lugares de violencia y exclusión, como nos lo informan los pies de las fotos. Es Colombia, tratando de salir de la violencia; es México, en medio de ella; es El Salvador, que no deja de expulsar a su gente; es Irak y Siria, ocupada y bombardeada. Y podríamos no saberlo pero el texto nos obliga a colocar estas imágenes de lo lúdico en esas geografías del miedo.

En efecto, no se trata solo de las violencias que sabemos que existen y que se despliegan allí mismo, detrás de estas fotografías, sino también de sus efectos, en especial el miedo. Se dice que el miedo es un sentimiento político porque es un instrumento de control de las personas, pero también de ciertos grupos sociales y de poblaciones enteras. El miedo borra la risa, inmoviliza, aísla, es decir, trata de acabar con el juego pero aún en medio del horror más absoluto, como el campo de concentración o el de refugiados, que podemos ver aquí mismo, lo humano se levanta y es capaz de reír y, cómo no, de jugar.

La presencia de lo lúdico en medio de la violencia representa un mensaje de esperanza en un mundo y en un momento de oscuridad, como el nuestro. Es verdad que en ciertas formas del juego se puede filtrar y anidar la crueldad. De hecho, sabemos que la violencia social, la violencia delictiva, la violencia feminicida, la violencia estatal (que es siempre la peor de todas) trasminan los distintos espacios y los penetran. La escuela, la familia, las relaciones laborales replican esas formas de violencia que se pueden presentar como "juego", pero que no lo son.

El triángulo víctima-victimario-espectadores pasivos ocurre en muchos ámbitos de la sociedad y también en los patios de las escuelas. Pero donde hay violencia, abuso, coac-

ción no hay juego. Por el contrario, el juego ofrece más bien formas de procesar la violencia del entorno, de transformar ese conocimiento "envenenado" que nos rodea, y del que los niños no son ajenos, en formas de representar la injusticia, de elaborarla y de limitarla ensayando otros modos de relación.

El juego propicia, antes que nada, los vínculos, lo cual ya representa un antídoto frente al miedo, cuyo soporte principal es el aislamiento. Pero además establece vínculos entre pares, lo que los hace más horizontales, sujetos a reglas y, por lo mismo, menos permeables a la imposición y la fuerza. Normalmente las reglas del juego, aun de aquellos que se basan en la competencia, se orientan en el principio de los turnos, que tienden a emparejar las posibilidades. También "premian" habilidades distintas (la fuerza, la velocidad, la astucia, las capacidades histriónicas), según el tipo de juego, destacando distintas aptitudes y dejando fuera de lugar elementos que son decisivos en las relaciones de poder sociales, como la instrumentalidad y el acceso a recursos materiales.

Este es un elemento particularmente importante en una sociedad como la nuestra, en que la vida misma se ha subordinado a la lógica empresarial del costo-beneficio. Por el contrario, el juego permanece como un espacio ajeno a las relaciones de carácter utilitario o instrumental y por eso mismo es que propicia el relajamiento, la risa... y la amistad.

Roger Caillois (1986) se dio a la tarea, un tanto contradictoria con su objeto, de clasificar los juegos, distinguiendo entre los que son de competencia, los de azar, los de representación y los que desafían la estabilidad y producen vértigo. Aunque las clasificaciones siempre son un tanto problemáticas, esta nos sirve para distinguir, según las modalidades del juego, aprendizajes diferentes y complementarios. Así, podemos apreciar que, al jugar, se habilitan desde el trabajo en equipo al desarrollo de habilidades personales; de la persistencia y el esfuerzo para desarrollar una habilidad al reconocimiento de la impredictibilidad del azar o las artes de la astucia, de la afirmación del personaje que cada uno es a ponerse en los pies de otros y representarlos, de la repetición interminable a la recreación sorpresiva de un nuevo intercambio. Todas estas habilidades sociales que se despliegan y se disfrutan con otros.

En este sentido, podríamos decir que el juego es también uno de los canales por los que circula la memoria, es decir, la interpretación de la experiencia social compartida con los otros. Como la memoria, repite y repite para procesar, repite y repite para recrear, repite y repite para transformar. Así, cuando los niños juegan a ladrones y policías o más bien hoy, a narcos y policías, no están simplemente reproduciendo la violencia del mundo que los rodea; están también procesándola y recreándola en alguna dirección. Cuando los adolescentes desafían la gravedad con sus patinetas están haciendo mucho más que ponerse en peligro a costa de la velocidad. Cuando los adultos se sientan a jugar a los naipes no están simplemente perdiendo el tiempo. Todos están recordando que para bien vivir se necesita de otros, que es posible formar equipo, que se puede confiar en el compañero y que podemos conservar la capacidad de reír y reírnos juntos aún en medio de la violencia con la que nos asustan los poderosos.

1. Referencias bibliográficas

Caillois, Roger (1986) *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*, México, FCE.

Abraham Solorza // Burbujugando. Niños indígenas corren y brincan para reventar las burbujas de jabón.
San Cristóbal de las Casas, Chiapas.

Antonio Manuel Martínez // La Central de Abastos más grande del mundo tiene siempre hueco para jugar cartas.
CEDA, Ciudad de México

Benjamín Armijo

Emmanuel Pérez // La sequía del Río Magdalena se prestó para que estos niños tomaran su balón y la vieran como campo deportivo.
Río Magdalena. Colombia

Emmanuel Pérez // Los niños del sector de Puerto Playa disfrutan la delicia de vivir el presente sin importar el paso de la guerra que por su comunidad.
Puerto Playa, Colombia

Ignacio Urria Yáñez // Esta foto corresponde a niños jugando en el patio del Colegio Mayor de San Bartolomé de Bogotá (Colombia), ubicado en la Plaza de Bolívar. En esta plaza, además de ubicarse los principales edificios políticos y sociales de Colombia, se encuentra hoy en día instalado un campamento por la paz en el país. En este marco y bajo esta consigna los niños del colegio siguen jugando.

Jeisson Andrés Cruz // El recreo.
Tolima, Colombia

Marcos Piaggio // Calle Recreativa. Los domingos parte de la ciudad es reapropiada por ciclistas, peatones y patinadores.
Rosario, Argentina

Mario Gómez // Basquetbol en secundaria.
Patamban, Michoacán

Mario Gómez // Danza a Cristo Rey.
Pamatacuaro, Michoacán

Massimo Samaritani // Associazione Giochi Antichi. “Lancio del Maiorchino”, comunidad lúdica de Novara di Sicilia, Italia.
Tocatì, Festival Internazionale dei Giochi in Strada, Verona, Italia, 2014.

Massimo Samaritani // Associazione Giochi Antichi. Juego “S-Cianco” de la comunidad de jugadores de Verona.
Verona, Italia

Sara Frigeri // Juego de “cora con la cannata” de la comunidad lúdica de Arpino, Frosinosne, Italia
Tocatì, Festival Internazionale dei Giochi in Strada, Verona, Italia, 2012

Miriam Maltez // Jóvenes pescadores.
La Puntilla, Costa del Sol, El Salvador

Prometeo Lucero // Niños me´phaa juegan en una caja de refresco con ruedas.
Unión de las Peras, Malinaltepec, Guerrero

Renán Pinna // Entre la violencia y el agronegocio, aprendiendo la democracia. El campo de fútbol se divide en cuatro arcos donde los niños guaraní kaiowá en dos tiempos usan el mismo espacio.
Mato Grosso do Sul, Paranhos, Brasil

Sonia Madrigal // Muñecas.
Zumpango, Estado de México

Sonia Madrigal // Antes basurero, ahora cancha de fútbol construida por la comunidad.
Favela São Vicente, São Paulo, Brasil

Iván Castaneira // Jugando en un cementerio musulmán.
Hyderabad, India

Adolfo López // Colaborando en el mural.
CPR “Salvador Fajardo”, Municipio de San Francisco, Departamento de El Petén, Guatemala

Adolfo López // "Patinar no es un crimen"
Monclova, Coahuila, México

Adolfo López // Futbol por sobre las cenizas
Colonia Blanca Navidad, Nuevo Laredo, Tamaulipas, México

Adolfo López // ¿Gol?
Playa Ventura, Copala, Guerrero, México

Giovanna Gasparello // Futból intercultural
Parco Milcovich, Padova, Italia

Isabel Sanginés // Rodando
Cherán, Michoacán

Ivan Grozny Compasso // La guerra donde no hay. Niños jugando en los escombros de la ciudad en un momento de respiro después de días de ataques del ejército turco
Cizre, Kurdistan turco