



4TO. ENCUENTRO NACIONAL DE GESTIÓN CULTURAL MÉXICO
GESTIÓN CULTURAL Y COMUNIDADES



**EL JUEGO COMO MECANISMO DE
RESISTENCIA PARA LA
CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO
BIOCULTURAL: PROPUESTA
CIBERCULTUR@L**

Laura González Morales
Guilebaldo López López

El problema no es la tierra, sino nuestra relación con ella. Leonardo Boff.

Introducción

El texto tiene como objetivo analizar las posibilidades del juego, como dispositivo para sensibilizar en torno al proceso de reconocimiento del patrimonio biocultural en México, país que es considerado megadiverso por la diversidad de flora y fauna; y por los grupos originarios que habitan esos espacios, quienes realizan prácticas culturales vinculadas al territorio y cuyas expresiones dan cuenta de su cosmovisión.

El Estado de Oaxaca, es una entidad federativa, que ocupa uno de los principales lugares en materia de biodiversidad, esta riqueza biológica y cultural está estrechamente relacionada con las ocho regiones y los diferentes grupos étnicos y lingüísticos, como las culturas mixteca, zapoteca, mixe, chatinos entre otras que configuran un importante abanico cultural.

El explorador Alejandro Humboldt fue uno de los primeros observadores de esta riqueza natural. En la primera parte del siglo XX, estudiosos de diferentes universidades del país y del mundo comenzaron la realización de trabajos de sistematización de la biodiversidad de la región. Sin embargo, al paso del tiempo han sido muchas las afectaciones que ha provocado la acción de los humanos causando un grave deterioro ambiental.

Frente a esta situación de agotamiento de recursos naturales y de fragilidad de la relación entre ser humano y naturaleza ¿pueden las prácticas de la gestión

cultural diseñar estrategias que promuevan una sensibilización orientada a modificar la acción de los sujetos? Afirmamos que sí es posible y para ello, nos basamos en el planteamiento de la Cibercultur@, que está orientado a la formación de inteligencias colectivas para el bien comunitario.

La Cibercultur@ es un concepto en construcción que tiene una doble vertiente, como objeto de estudio y como valor de desarrollo social. La Cibercultur@ trabaja con tres culturas, la cultura de información, la cultura de comunicación y la cultura de conocimiento; con tres procesos, la estimulación, la conectividad y la consistencia, y con tres condiciones, la nosotricación, la inteligencia colectiva y la reflexividad, este planteamiento supone un trabajo en diferentes grados y niveles de abordaje de la realidad social.

La Cibercultur@, como planteamiento teórico-metodológico, permite diseñar una estrategia basada en la práctica de juegos de mesa tradicionales como la lotería y serpientes y escaleras, a través de los cuales se pretende que los participantes (habitantes de la localidad) reconozcan especies de flora y fauna de distintas regiones de Oaxaca, identifiquen la denominación en lenguas originarias y construyan historias vinculadas a la experiencia comunitaria. Lo que puede posibilitar el fortalecimiento de una cultura de información a través de la puesta en práctica del juego con lo que se fortalece el vínculo comunitario (cultura de comunicación) y se valora el patrimonio biocultural (Cultura de conocimiento).

Contexto biocultural de Oaxaca

Oaxaca es un estado complejo, no solo por su composición geográfica, política o social, sino por su diversidad biocultural, la entidad oaxaqueña ocupa uno de los principales lugares en materia de biodiversidad, esta riqueza biológica y cultural, está estrechamente relacionada con las ocho regiones, los 16 grupos etnolingüísticos y las diferentes manifestaciones culturales que la configuran. En este nicho biocultural, se pueden encontrar diferentes climas que van desde uno extremadamente árido, pasando por uno frío y seco, hasta regiones templadas y calurosas y hasta la extrema humedad.

En el Estado de Oaxaca también se pueden percibir muchos aromas, observar muchos colores, experimentar el entorno a través de paisajes sonoros, tocar diversas texturas, una composición socio-lingüística interesante y compleja, además de un asentamiento histórico de las culturas mixteca y zapoteca, predominantemente. Siglos más tarde, luego de la colonización, la percepción del tiempo, el espacio y la vida fue cambiando, se fueron adoptando nuevas prácticas sociales y bioculturales, hasta hace unos 10 años, Oaxaca es considerado uno de polos de desarrollo turístico importantes en el país, de acuerdo con cifras oficiales, la fiesta de la Guelaguetza del 2019 generó una derrama económica de 423 millones de pesos, aunque este impacto económico no necesariamente se ve reflejado en el desarrollo de los 570 municipios y las más de dos mil localidades, pues persisten altos índices de pobreza, marginación, migración y afectación a los ecosistemas.

Con esta riqueza del patrimonio biocultural, los primeros estudiosos se maravillaron, pero no advirtieron en su momento el desenlace que provocaría la acción de los humanos en el deterioro ambiental. La sociedad contemporánea, frente al malestar medioambiental, tiene como respuesta, la racionalidad instrumental, es decir, lo importante no es necesariamente contribuir al cuidado del medio ambiente, sino “aprovechar” irracionalmente los recursos naturales, flora y fauna. Este patrimonio enfrenta serias amenazas en la entidad oaxaqueña debido a varios factores, como las prácticas derivadas por el cambio de uso del suelo, pasando de un proceso forestal a uno agrícola o pecuario; la deforestación indiscriminada, la sobreexplotación y contaminación de los cuerpos de agua; la expansión de la mancha urbana, construcción de viviendas y edificios; un desarrollo turístico mal planeado, etc., a estos se suman también la pobreza, la falta de oportunidades económicas y los conflictos agrarios.

El tema del desarrollo sustentable y de la cultura medio ambiental, es una lucha sin tregua para algunos por el cuidado de “la Casa Común”, para otros parece no importar lo que sucede, los escenarios no son muy halagadores, frente a este panorama la apuesta es precisamente cómo un *conocimiento específico de lo social*, como la Cibercultur@, una disciplina en construcción, que a través de una propuesta metodológica y de ciertas prácticas culturales, educativas y lúdicas pueda pensar la dimensión de lo social y cultural de la sostenibilidad y la sustentabilidad a través de estrategias de intervención, no solo para la conservación y cuidado del medio ambiente, sino para pensar formas diferentes de organización y participación colectivas y autogestivas para el desarrollo local sustentable.

En este sentido, la reflexión teórica y metodológica de este trabajo se fundamenta en tres planteamientos que ayudarán a reconocer, comprender y explicar el fenómeno de la realidad social, las primeras dos propuestas vienen de dos autores latinoamericanos, Leonardo Boff, cuyo abordaje teórico parte de la sostenibilidad y de Víctor Toledo con la propuesta de sustentabilidad.

El planteamiento de Boff destaca que una sociedad sostenible está basada en la organización social y colectiva, pero sobre todo en el cuidado del entorno para garantizar la vida, de ahí que el concepto de sostenibilidad se entienda de esta manera: “significa el conjunto de procesos y acciones destinados a mantener la vitalidad y la integridad de la Madre Tierra y la preservación de sus ecosistemas, con todos los elementos físicos, químicos y ecológicos que posibilitan la existencia y la reproducción de la vida de las generaciones actuales y futuras, así como la continuidad, la expansión y la realización de las potencialidades de la civilización humana en sus distintas expresiones”. (Boff, 2013).

Leonardo Boff es claro en decir que el concepto de sostenibilidad no puede ser reduccionista, sino integral “no puede ser reduccionista y aplicarse única y exclusivamente al crecimiento/desarrollo, que es lo que predomina en nuestros días, debe abarcar todos los territorios de la realidad, desde las personas, consideradas individualmente, hasta las comunidades, la cultura, la política, la industria, las ciudades, y, sobre todo el planeta tierra y sus ecosistemas. La sostenibilidad es un modo de ser y de vivir que exige conciliar la praxis humana con las potencialidades limitadas de cada “bioma” y las necesidades de las generaciones actuales y las futuras”. (Boff, 2013).

En tanto que el concepto de sustentabilidad, planteamiento de Víctor Toledo, se refiere al desarrollo comunitario sustentable, “los mecanismos de carácter endógeno por medio del cual una comunidad toma (o recupera) el control de los procesos que la determinan y la afectan” (Toledo, 1999), en este sentido, el autor propone seis dimensiones en las que las comunidades basan su capacidad autogestiva y de conciencia comunitaria .

La primera consiste en: “la toma de control del territorio, ecológico, cultural, político, económico y social” (Toledo, 1999), estos procesos serán posibles en la medida en que los miembros de la comunidad acrecienten y consoliden su conciencia comunitaria. Para comprender la sustentabilidad, la propuesta del autor también está basada en nueve principios etnoecológicos, divididos en dos grupos, el primero se refiere a los principios prácticos y el segundo a los principios filosóficos. Los primeros principios se refieren a la idea de diversidad, integración, autosuficiencia, equidad y justicia económica. En tanto que los principios del segundo grupo están en torno a la idea de equilibrio: equilibrio espacial, equilibrio productivo, equilibrio comunitario y equilibrio familiar.

La perspectiva cibercultur@l

En México se desarrolla la Cibercultur@, como una perspectiva en construcción, con una doble vertiente, como objeto de estudio y como valor de desarrollo social. Implica el tejido y cultivo de tres importantes culturas: de información, comunicación y conocimiento, tres procesos (estimulación, conectividad y consistencia) y tres condiciones (nosotrificación, trabajo colectivo y reflexividad). La apuesta de la cibercultur@ es la transformación y los modos de operar con la información, la comunicación y el conocimiento como zonas y recursos

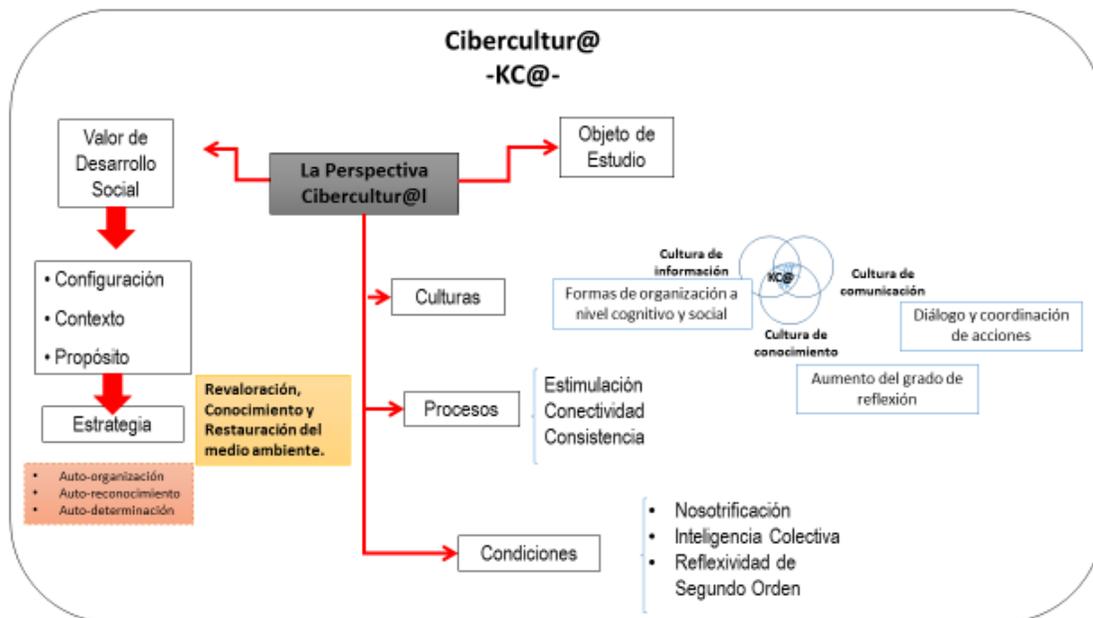
estratégicos en la vida social, como forma de empoderamiento. Desde esta perspectiva, la globalización ha sido forzada desde arriba e impuesta a millones desde afuera, y se ha puesto al alcance de esos millones de personas las tecnologías para procesar información y para conectar diálogos distantes en el tiempo y en el espacio. “El mundo, cada vez se organiza como si fuera UN solo mundo. El nivel de conexiones que ahora actúan y se viven era impensable e improbable en otros tiempos. Hoy los flujos de capitales, de personas y de información y de imágenes nos empujan a tod@s a vivir un mundo crecientemente globalizado y probablemente más desigual.” (González, 2003: 14).

El papel y la relevancia de esos flujos en el siglo XXI, tienen un lugar decisivo en la definición de y delimitación práctica de una realidad altamente compleja que se ha denominado desde distintas perspectivas “economía mundo” (Wallerstein, 1984), “cuarto capitalismo” (Fossaert, 1994) o “sociedad post-industrial” (Bell, 1994). Estos flujos transformadores de la historia serían impensables sin un soporte tecnológico de información y conexiones (Castells, 1996) desplegado de manera singularmente dispareja por todas las regiones del mundo.

González (2003) refiere la metáfora del centro-periferia para entender la sociedad desde una perspectiva mundial, con ello se identifica una imagen de altísima concentración de tecnologías y conocimiento en el “centro” y consecuentemente una bajísima disponibilidad y acceso en las zonas periféricas. Sin embargo, esta topología del sistema mundo no es así de nítida y tal vez convenga más pensar su configuración como una red de flujos. Así podemos entender que en los países considerados “centrales” (por ejemplo los del Grupo de los siete (G7)), perviven en su interior múltiples “periferias” de miseria. Por otra parte, tenemos que en los países “periféricos”, operan nodos virtualmente interconectados del “centro”. El

“centro” a la manera de las culturas y las identidades nítidas y claritas, se nos descentró en forma de redes que no respetan fronteras* ni naciones. Tampoco otras metáforas como “norte” y “sur” nos acercan mejor a esta dinámica de transformaciones que desembocan en el siglo XXI.

La Cibercultur@ construye su base epistemológica con las aportaciones de Maturana y Varela (2003) de donde toma el aforismo “Todo conocer es hacer y todo hacer es conocer”, este conocer novedoso, permite un hacer igualmente novedoso. Ya no se trata solamente de interpretar el mundo, sino de colaborar, en la medida de lo posible, a transformarlo. En esta perspectiva es en la que se ubica este trabajo **El juego como mecanismo de resistencia para la conservación del patrimonio biocultural** que reconoce a los saberes locales para generar estrategias de autoorganización, autoreconocimiento y autodeterminación orientadas al fortalecimiento de su relación con el medio ambiente, revaloración, conocimiento y restauración del medio ambiente, como se muestra en el siguiente esquema.



Perspectiva Cibercultur@I
González y López 2019

El desarrollo de cibercultur@ pretende recuperar el sentido original del prefijo *Ciber*, que viene del *Kibernetes* o piloto capaz de dirigir y timonear un navío, una máquina más o menos sofisticada. Es la habilidad del *Kybernetes*, en interacción con la nave y las turbulencias y vicisitudes del mar, la que se pone a prueba para llegar a buen puerto. Por lo tanto en el trabajo que aquí se presenta, pretende desarrollar se toma en cuenta que sin información y sin conocimiento, el timonel, no podrá atracar donde lo había planeado y estará a merced de las corrientes, las tempestades y los vientos. Si además por medio de las coordinaciones con otros, ese piloto puede crear redes para compartir el conocimiento y la información que ha generado su navegación, entonces su acción se potencia y su inteligencia escuchante se vuelve el material crucial para crear colectivamente en esa dirección.

El diseño de la propuesta con una fundamentación teórica y metodológica como la que aquí se plantea, parte en un principio del reconocimiento del entorno y la identificación de problemas prácticos que requieren ser intervenidos de manera colectiva, orientada a su ejecución a través de prácticas lúdicas, educativas y recreativas para sensibilizar reconocer y actuar para construir una relación diferente con el medio ambiente.

El juego como mecanismo de resistencia

La posibilidad de establecer una nueva gestión del potencial creativo de la diversidad cultural desde la cibercultur@, encuentra en el juego una alternativa para que a través de experiencias lúdicas se generen procesos de involucramiento en el que los participantes conozcan, se relacionen y valoren la biodiversidad del territorio. Además esta experiencia promueve el desarrollo de conocimiento local, como señala Boaventura de Sousa Santos (2011) en *Epistemologías del Sur*

1. Que la comprensión del mundo es mucho más amplia que la comprensión occidental del mundo, esto es, que la transformación del mundo puede también ocurrir por vías, modos, métodos impensables para la tradición occidental eurocéntrica.
2. Que la diversidad del mundo es infinita, esto es, que existen diferentes modos legítimos de generar, acceder, distribuir, aprovechar los conocimientos.
3. Que esta gran diversidad del mundo, que puede ser y debe ser activada, así como transformada teóricamente y prácticamente de muchas maneras plurales, no puede ser monopolizada por una teoría general. Es decir, que

hay que buscar formas plurales de conocimiento que superen los universalismos y los absolutismos.

Los saberes locales que construyen la vida presente, como las prácticas culturales, particularmente el juego y sus diferentes tipos, modalidades, técnicas y formas de jugarlo representa para quienes participan en el proceso lúdico la construcción de posibilidades de socialización para reconocer una situación que afecta el entorno, intervenirlo y retejerlo socialmente.

Desde la Cibercultur@, cada cultura, la de comunicación, de información y conocimiento está orientada a desarrollar una serie de habilidades en relación con la práctica del juego, como se muestra en la siguiente tabla.

CULTURAS	HABILIDADES	PRÁCTICA DEL JUEGO
De Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Saber escuchar • Saber preguntar • Saber suscitar las diferencias para incrementar la dialogicidad entre los miembros de un grupo. • Estimular entornos para incrementar conectividades y propiciar la consistencia y coordinación de actividades. 	Dialogar sobre <ul style="list-style-type: none"> • La cosmovisión de la flora y fauna. • El uso ornamental y medicinal de las plantas. • Las historias y mitos sobre los animales
De Información	<ul style="list-style-type: none"> • Crear relatos que permita facilitar 	<ul style="list-style-type: none"> • Construir narrativas, historias, cuentos,

	<p>procesos de reflexión y creación de escenarios diacrónicos y sincrónicos sobre el referente eje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar, ordenar, clasificar, organizar y representar observables. 	<p>guiones a partir de s saberes locales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentar la experiencia de construcción.
De Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Construir códigos, estructuras y procesos dentro de una estrategia metodológica con base en métodos heurísticos. • Expandir constantemente el entorno cognitivo mediante diferenciaciones funcionales y retejerlo en procesos de integración. 	<p>Reflexionar en torno a la biodiversidad desde los saberes locales.</p>

Desde la perspectiva Cibercultur@l, el juego aparece como un mecanismo de resistencia, como una configuración sociocognitiva, encaminado hacia una reflexividad de segundo orden y al trabajo colectivo para observar las formas de organización de los sujetos en la defensa de sus derechos, de sus territorios, de su identidad, su lengua y de su patrimonio biocultural, una forma diferente de participación.

En el espacio social de las comunidades, así como otras prácticas culturales, el juego también representa un aspecto simbólico en la representación del imaginario y la cosmovisión “Los aspectos simbólicos tienen un papel preponderante en el orden de la resistencia y, por tanto, en la lucha por el poder. El espacio de lo simbólico está ligado con las creencias religiosas, las costumbres y las prácticas sociales, comunitarias, etcétera. Cabe destacar la importancia que tienen, sólo por señalar algunos ejemplos, el vestido, los hábitos alimenticios, las fiestas, las danzas, los rituales anuales y, sobre todo, el lenguaje, dentro del que se encuentran el arte, la música, la literatura, la oralidad”. (Smeke de Zonana, 2000).

Desde lo complejo y emergente que resulta el tema del medio ambiente, el juego como práctica y estrategia lúdica, puede ser la vía que a lleve a los sujetos a emprender acciones concretas que hagan posible una mirada diferente y amplia del entorno, siempre que estén dispuestos, se trata de intervenir emocional y cognitivamente.

Fuentes de consulta

Boff, Leonardo (2013). **La sostenibilidad: Qué es y qué no es**. Editorial Sal Terrae. Brasil.

----- (2001). **Ética planetaria desde el Gran Sur**. Barcelona. Trotta.

García-Mendoza, Abisaí J., Ordóñez Díaz, María de Jesús, Briones-Salas y Miguel (Coord.) (2004). **Biodiversidad de Oaxaca**. UNAM, Fondo Oaxaqueño para la Conservación de la Naturales, World Wildlife Fund. México.

González, J. A. (2003). **Cultura(s) y Cibercultur@.(s). Incursiones no lineales entre Complejidad y Comunicación.** Universidad Iberoamericana. México.

González, J.; Amourrutia, J. Maass, M. **Cibercultur@ e iniciación en la Investigación.** UNAM CEIICH. México.

Maturana H. y Varela F. (2003). **El árbol de conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano.** Luhmen Editorial Universitaria. Argentina.

Maass, M.; Amozurrutia, J.; Amaguer, P.; González, L. Mea, M. (2012). **Sociocibernética, Cibercultur@ y Sociedad.** UNAM CEIICH. México

Toledo, Víctor Manuel (1999). **Los ejidos y las comunidades. Lugar de inicio del desarrollo sustentable en México.** Editorial Abya-Yala. Ecuador.

Valladares, Liliana y Olivé, León (2015). **¿Qué son los conocimientos tradicionales? Apuntes epistemológicos para la interculturalidad.** Cultura y Representaciones Sociales. Online, Vol. 10. No 19.

Smeke de Zonana (2000). **La resistencia: forma de vida de las comunidades indígenas.** Disponibl en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32509909>