

Juegos siniestros en el marco del conflicto armado colombiano

Sinister games in the framework of the colombian armed conflict

¹Juan David Popov Zanabria.

ORCID: 0000-0003-4690-2934

¹Universidad de la Amazonía

Correspondencia: juandavidpoza@gmail.com

Recibido: Junio 1 de 2023

Aceptado: Noviembre 30 de 2023

Conflicto de interés: Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés

Palabras clave

Juego, Conflicto Armado Colombiano y Paz.

Keywords

Game, Colombian armed conflict and Peace.

Resumen

Los juegos permiten dejar mensajes, en estas acciones los individuos expresan sus emociones y sentires a partir de diversas manifestaciones que les generan gusto y placer desarrollar; desde esta perspectiva es significativo reconocer los atributos que trasgreden lo humanitario, lo

ético, lo que esta bien, entendiendo que la ira, el odio, el rencor, la venganza y la muerte constituyen lo humano y con esas emociones también se juega. Por medio de las expresiones lúdicas diversos grupos armados legales e ilegales en Colombia utilizaron actividades deportivas y recreativas que formaban parte del goce y vivir bien de las poblaciones como estrategias de control territorial, imponiendo la pedagogía del terror y el silencio, implantando la violencia en los espacios de encuentro y recreo comunal con la intención de exterminar todo aquello que posibilitaba la fuerza colectiva y de existencia relacional de la gente, es decir, ya no jugaban con los otros, sino contra los otros.

Summary

The games allow to leave messages, in these actions the individuals extract their emotions and feelings from various manifestations that generate pleasure and pleasure to develop, from this perspective it is significant to recognize the attributes that transgress the humanitarian, the ethical, what is good, understanding that anger, hatred, resentment, revenge and death constitute what is human and with those emotions one also plays.

Through playful expressions, various legal and illegal armed groups in Colombia used sports and recreational activities that were part of the enjoyment and living well of the populations as territorial control strategies, imposing the pedagogy of terror and silence, implanting violence in the meeting spaces and communal recreation with the intention of exterminating everything that made possible the collective strength and relational existence of people, that is, they no longer played with others but against others.

Introducción

Es importante establecer la diferencia entre juego y juegos, lo primero como una acción libre y espontanea que permite el despliegue de la creatividad, lo segundo como encuentros que posibilitan el seguimiento de indicaciones previamente establecidas que pueden ser concertadas o no por un grupo poblacional. Es muy recurrente denominar estos dos conceptos como iguales, pero son totalmente opuestos y su significado tiene una potencia en la emoción del individuo que lo realiza.

Cuando se encarna el juego hay goce y disfrute pues el desarrollo de la acción se da por una decisión personal, por el interés de desentrañar aquello que motiva, apasiona y hace feliz, en otras palabras: “una persona cuando está jugando se siente libre y en esa libertad se permite unas licencias para consigo mismo, para con los demás y hacia las situaciones imprevistas” (Trigo, 2006, p.4).

Por el contrario cuando se participa en juegos la emoción depende también de un emisor, de su interrelación y dirección con el sistema, circuito, ronda o deporte que utiliza para captar la atención o para tener el control del grupo. Este escrito busca develar de que manera los grupos armados ilegales reconfiguraron el sentido de los juegos en el marco del conflicto armado colombiano, transformando los mismos en escenarios de dolor, amenazas, torturas, abuso sexual, humillación y violación de los derechos humanos.

Juegos como la ruleta, el tingo - tango, el fútbol y seguir los números pares sin equivocarse, se convirtieron en momentos de terror y muerte, para quienes no tenían voz y eran “invitados” obligadamente a participar de estas actividades que más que juegos parecían festivales romanos, con la diferencia de que los leones hambrientos eran, guerrilleros y paramilitares con fusiles, machetes, pistolas, motosierras, palos y los gladiadores eran campesinos, campesinas, indígenas, y negros de

las comunidades apartadas de las zonas céntricas de Colombia, los cuales tenían que convivir con situaciones atroces, injustas e intolerables, Centro Nacional de Memoria Histórica (2016):

“Bueno, ahora vamos a hacer un sorteo aquí duro, aquí están todos los hombres, aquí contamos del 1 al 30, primero del 1 al 10, el que le toque el 10, no se va a salvar” y contaban, unos, dos, imagínese el hermano mío ahí; después del 1 al 30, contaron 30 y le tocó a un señor, como a dos personas estaba mi hermano, lo mataron”. (p. 38).

Durante el recrudescimiento de la violencia en Colombia, los perpetradores de la angustia y el dolor se adueñaron de los territorios, pero no vistos como hectáreas de terrenos ocupados, intervinieron en la cultura, en las diversas formas de socialización, expulsaron la tranquilidad, las libertades y el goce en su “mandato”. Los juegos también fueron erradicados o transformados, configurando en esos escenarios conductas aberrantes, las cuales

trastornaron la forma en la que los habitantes de los diversos lugares del país se relacionaban en los encuentros lúdicos y deportivos, entendiendo que es imposible querer jugar fútbol en la cancha donde se torturo, se desmembró y se asesinó. Como lo afirma Gonzales (2016):

“El segundo factor, hace referencia a que en estos espacios públicos la comunidad fue obligada a presenciar los hechos y ser testigos del terror implantado, y la utilización de elementos simbólicos y culturales como los instrumentos musicales que tocaban mientras mataban. (p.8) “Ésta cancha, ahí era cuanto muerto mataban, tocaban, tocaban tambora, tocaban acordeón”. (CNMH, 2009: 36).

Metodología

Esta investigación se sustenta en el enfoque etnográfico, que hace parte del paradigma cualitativo - interpretativo, y el cual tiene como objetivo principal describir una situación, con el fin no solo de comprenderla sino que debe servir

para transformar las prácticas educativas, a partir de la interpretación de los datos recogidos, procesados y analizados, así como de las significaciones que un grupo de personas da a lo observado. La investigación cualitativa también consiste en captar “la cultura de un determinado grupo natural de personas y, por lo tanto, se interesa por sus valores, creencias, motivaciones, anhelos, formas de conducta, formas de interacción social, etc.” (Briones, 1997, p.64).

El paradigma cualitativo escogido para esta investigación es el más acertado de acuerdo a nuestro interés, ya que favorece el estudio de una población relativamente pequeña, facilitando la observación directa. En esta investigación, el análisis de datos no emplea técnicas estadísticas, ya que uno de los postulados de la etnografía es precisamente la no generalización de los datos recogidos, categorizados e interpretados.

En el diseño metodológico de esta investigación educativa desde el paradigma interpretativo, se considera y tiene en cuenta el cuestionamiento que de la objetividad se hace, ya que como lo plantea Salazar (1991), “el entendimiento de los comportamientos requiere atender a la intencionalidad y a la interpretación subjetiva del que actúa”.

Resultados

El conflicto armado en Colombia ha dejado huellas imborrables en la vida de los colombianos tiempos de tensión, miedo y desesperanza, la historia del conflicto cambio radicalmente la forma de ver y percibir el país en todas sus dimensiones, todos somos parte del conflicto, pero hay poblaciones del país y personas que lo han vivido de primera mano, en las zonas donde los actores del conflicto armado en Colombia tuvieron el control las poblaciones sufrieron el maltrato, el abandono estatal y la muerte de familiares y amigos por motivos

infames como el simple hecho de estar fuera de la casa en el horario no establecido, según lo expresa Galvis (2018):

“En puerto torres Belén de los Andaquies Caquetá; tomaron el hijo de la señora Sofia lo mataron porque salió después de las ocho de la noche a visitar la novia, después pasaron por el pueblo diciendo que eso les iba a pasar si hacían lo que les diera la Hijueputa gana”. (p. 11).

Utilizaron el asesinato como estrategia para infundir terror y disciplina y no les permitieron a las personas, desarrollar sus actividades con normalidad, bloquearon los espacios para el juego, el deporte y la lúdica, hicieron que los habitantes de los pueblos se confinaran en sus viviendas y se acostumbraran a una vida alienada, reglamentada y rígida. Al no permitir el libre desarrollo de la personalidad de los individuos es claro que se afectan procesos en la dimensión corporal, como lo son la adquisición de los patrones básicos de movimiento y la estimulación sensorial los cuales se adquieren en los primeros años de vida, de la

misma manera al no poderse comunicar las personas crean dificultades en la dimensión social, se trastorna la forma interacción de los individuos, la manera de relacionarse como comunidad y los procesos de trabajo colaborativo, espacios que son vitales para la inclusión.

Discusión

Los juegos dentro del conflicto armado colombiano son una categoría con poco bagaje de estudio, sin embargo, las dimensiones de lo que se entiende por jugar están dispuestas solo desde la mirada del goce y el disfrute, desde los aportes sociales e individuales que generan bienestar en el individuo que los práctica, a los juegos se les encasilla en actividades que solo fortalecen habilidades motrices de los niños, niñas y jóvenes, acciones que emanan sentimientos de felicidad, compartir y trabajo colaborativo como lo afirma Gallardo (2018):

“Los juegos son un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos

de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse”. (p.3).

No obstante, se olvida la posición de poder con la cual dispone el director de los juegos, esta tiene relevancia en las emociones y situaciones que se construirán en ese espacio tiempo, mucho mas cuando aquel que dirige el momento; cumple un rol de liderazgo político o militar el cual amilana al receptor, es decir, las sensaciones que se gestan en estos escenarios dependen del contexto, la historicidad y los objetivos del grupo. Los juegos se convirtieron en manifestaciones planeadas y ejecutadas sistemáticamente para lograr establecer el control de la población, acercarse a ella o hacer respetar su visión organizacional.

¡Jugar es cosa seria!.

Conclusiones

Las manifestaciones lúdicas, recreativas y deportivas dentro en el marco del conflicto armado colombiano se convirtieron en estrategias de control social, erradicando la tranquilidad y el buen vivir de las poblaciones trastocando los juegos según el interés político militar del grupo armado preponderante en la región, es decir, las personas ya no jugaban, jugaban con las personas.

Los juegos se constituyen en acciones donde las emociones se expresan y contagian, estos sentires son cambiantes dependiendo la construcción personal y social de los individuos, de igual manera tiene que ver los ambientes, el contexto y la intención pedagógica con la cual se orientan. Los juegos también pueden favorecer la violencia, la tortura, el miedo y la muerte convirtiéndose en un instrumento siniestro de control social.

El hecho de que los escenarios en los cuales se gestaba el goce y el disfrute

fueran utilizados para fomentar el terror y los asesinatos detalla la manera en la cual la violencia simbólica fue una estrategia planificada y desarrollada con la intención de hacer daño a largo plazo.

Referencia

Trigo. E. (2006). Juego y ludismo. Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros-A Coruña, 2 -3.

Hernández, M. C. (2015). Las mujeres víctimas de El Salado: una reflexión ética del conflicto armado. Transpasando Fronteras: Revista estudiantil de asuntos transdisciplinarios, (8), 53-65.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5593641>

González Rincón, D. (2016). Víctimas e intérpretes : contraste de dos voces en cinco casos emblemáticos de violencia sistematizados por el centro nacional de memoria histórica <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/9311/0>

534170-P-S-2016-

1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Periodico el Tiempo (2013). Yo vi cómo jugaban fútbol con la cabeza de Marino Redacción digital. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12587524>

Ortega Gomez, A. M. (2012). La masacre de Mapiripan en el marco de los derechos humanos internacionales. *Erg@omnes*, 4(1), 50-70. <https://doi.org/10.22519/22157379.215>

Roca Toro, J. El Salado: comentarios al texto la masacre de El Salado: esa guerra no era nuestra, del Centro Nacional de Memoria Histórica. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/21883/RocaToroJuanita2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1>