

“¿El juego del poder, o el poder del juego?”

El poder en las Organizaciones.

Resumen

El espacio se centrará en transmitir algunas de nuestras experiencias prácticas y los conocimientos teóricos que las respaldan.

Nos enfocaremos en analizar la subjetividad (Glosario) que se genera dentro de la organización, a través de la circulación del poder y como el jugar puede generar formas alternativas esta circulación del poder. Para esto elegimos realizar este trabajo desde la acción de “jugar” como método de análisis práctico de la organización (Glosario) y tomando el juego como fin en si mismo. Consideramos la actividad de jugar (Glosario), como una vivencia facilitadora de actitudes para el placer, la sensibilidad, la creatividad y la crítica. Jugar no siempre incluye divertirse y es una cosa muy seria, no lo puede hacer cualquiera. Hace falta el permiso interno para disfrutar de la acción y valor para enfrentarse al riesgo, a la desestabilidad y la inseguridad que engendra una nueva armonía.

Abordaremos estos temas intentando facilitar procesos prácticos que promuevan la libre y activa participación por medio del disfrute de la actividad. Por esto, dicho espacio promueve la actitud lúdica (Glosario), estimulada por la música y la danza, para generar dinámicas creativas y comunicativas distintas de las habituales.

Fundamento en base a nuestras prácticas

Concordando con nuestros estudios teóricos, nuestra experiencia práctica, nos ha confirmado que jugar promueve un estado más libre del ser humano. De este modo tiende a conectarse con sus sentimientos personales, facilitando un clima afectivo con sus semejantes. Esto permite a quienes juegan, tender a una comunicación más fluida y auténtica, en coherencia con sus necesidades y deseos.

Aunque esto puede aparentar ser algo totalmente inútil para los valores sociales, económicos, políticos y culturales predominantes, es también un “arma” sumamente poderosa. La actitud lúdica, no solo provee la descarga física y la distensión emocional, por medio del placer, sino que presenta la posibilidad de ser críticos de la cotidianidad y la forma en que las personas actúan en ella, dando la posibilidad de mejorar su desempeño. Podemos resumirlo como un portal para formas alternativas de hacer, pensar y sentir, que modifica la subjetividad de quienes la vivencian.

Objetivos generales

Promover el auto cuestionamiento sobre los ideales y las formas en que se manifiesta el poder sobre la subjetividad en la organización.

Intentar contactarnos con nuestras estrategias de poder y con los “para que” de su utilización.

Para nosotros es un aprendizaje fundamental e imprescindible el intercambio y todas las emociones apreciadas por nuestro equipo en cada realización del taller.

Fundamentación conceptual

Las personas vivimos dentro de una determinada sociedad y de un modo u otro, pertenecemos a ciertas organizaciones. A su vez, la “... *cultura de una organización refleja el modo particular como el sistema está atravesado por las instituciones básicas de la sociedad.*”

¹. Es así que nuestro ser es en si mismo un ser social, conformado desde el vínculo con los otros. Entre otros factores la cultura organizacional (Glosario), impone estilos de comunicación en las relaciones de comunicación entre las personas a la interna de una organización. Si bien, a cultura organizacional esta en constante transformación, no es modificable o dirigida a gustos particulares. Por esta razón creemos importante cuestionarnos sobre las formas de vincularnos en las organizaciones, o sea nuestras prácticas e ideales que las acompañan en el día a día.

Pensamos que en la medida que seamos más concientes de las cosas que hacemos y para que las hacemos, tendremos más herramientas para modificar aquello que no coincide con lo que necesitamos para nuestra persona. Esta persona que somos, este ser social

¹ Etkin, J. y Schvarstein, L. 2005. (pág. 203)

debe ser capaz de adecuarse a los cambios sociales; estamos atravesados por ideologías pertenecientes al “*sistema*” (Glosario) que conforman las organizaciones y determinan la “*subjetividad*”.

Hoy podemos observar como en la sociedad se diferencian claramente extractos sociales con tendencias a ser dominantes y otros con tendencias a ser dominados. Y hasta podríamos decir que hoy “... *los temas, son los de la cultura dominante*”².

El sistema social, económico, cultural y político, por medio de las organizaciones, afecta así a las personas desde su misma educación y formación, promoviendo la apropiación de los ideales de quienes según Marx³ son los integrantes de los sectores dominantes.

En este sentido, no podemos dejar de reconocer, como dice Talcott Parsons basado en Durkheim que “...*no solo los estándares morales, sino todos los componentes de la cultura común, están internalizados como parte de la estructura de la personalidad*”⁴. Para Parsons, “... *la cultura, no solo forma la base de la interacción de sus miembros, sino que define (y así en cierto sentido determina) los status relativos de esos miembros.(...) la cultura es parte integral del símbolo de la expresión emocional, no algo encima, anterior y separado de este*”⁵.

Ahora bien, para intentar analizar las relaciones intra-organizacionales, nos es imprescindible abordar la temática de las relaciones de poder que las atraviesan y las constituyen.⁶ Es claro que todas las personas tenemos un poder particular individual, directamente relacionado y condicionado por el sistema del cual formamos parte. Pero a su vez las: instituciones, las organizaciones, los grupos, las relaciones a la interna de los grupos, etc.; todos estos subsistemas que frecuentamos y/o formamos parte, tienen un papel fundamental como organismos de poder, que atraviesa la conformación de nuestra subjetividad. “*En este sentido, es posible hablar de la fuerza que ejerce la organización (poder organizacional), la presión de los grupos sobre sus componentes (fuerzas cohesivas), las relaciones en el grupo (por ejemplo, el liderazgo)...*”⁷ De este modo podemos afirmar que nuestra subjetividad tiene gran representatividad de las organizaciones. Profundizando un poco más en el concepto de poder, en palabras de Weber: “*El poder significa la probabilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación social, aún contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esta probabilidad*”⁸. A lo que Giddens

² Bayce, R. 2000 (págs. 71).

³ Marx, K 1867-1888.

⁴ Parsons, T.1902-1979 (págs. 11-27).

⁵ Ídem.

⁶ “*Las conductas y actitudes de los individuos y los grupos en el sentido de una organización no pueden interpretarse sin remitirse a las relaciones de poder que existen entre ellos*” Crozier, M. vol 1 1962 (pág. 155)

⁷ Etkin J. y Schvarstein L. 2005 (pág.186)

⁸ Weber, 1992, (pág. 43)

agrega, *“Ciertamente, esta definición es muy amplia; en este sentido, todo tipo de relación social es, hasta cierto grado y en cierta circunstancia, una relación de poder.”*⁹.

Por otra parte el poder, no es propiedad exclusiva de unos pocos, sobre otros, si no que todos en mayor o menor medida ejercemos y otorgamos poder. *“El poder es, pues, una relación y no un atributo de los actores. No puede manifestarse – y en consecuencia hacerse restrictivo para una de las partes presentes – más que mediante el inicio de una relación que enfrenta a dos o más actores...”*¹⁰ De modo que el poder no es algo estático e inamovible. Según Michael Foucault *“El poder tiene que ser analizado como algo que circula, o mas bien, como algo que no funciona sino en cadena, no está nunca localizado aquí o allí, no está nunca en manos de algunos, no es atributo como la riqueza o un bien. El poder funciona, se ejercita a través de una organización reticular. Y en sus redes no solo circulan los individuos, sino que además están siempre en situación de sufrir o de ejercitar ese poder, no son nunca el blanco inerte o consintiente del poder ni son siempre los elementos de conexión. En otros términos, transita transversalmente, no esta quieto en los individuos”*¹¹.

Dada esta visión del funcionamiento de la sociedad y las organizaciones elegimos trabajar intentando generar una actitud lúdica (Glosario) en los participantes; ya que creemos que dicha actitud, fomenta un pensar, hacer y sentir, más libre y sensible que el habitual. Esto permite que la persona tome más contacto con sus necesidades personales, que con las necesidades “pre-establecidas” desde lo organizacional y social; sin dejar de admitir que ambas están íntimamente interrelacionadas, así como, el ser personal subjetivo forma parte del deber ser social. Estas necesidades pre-establecidas desde lo social, es lo que Marcuse denomina *“falsas necesidades”*. *“Falsas son aquellas que intereses sociales particulares imponen al individuo para su represión (...) Estas necesidades tienen un contenido y una función sociales, determinadas por poderes externos...”*¹². Por este motivo, para superar la “falsas necesidades” consideramos relevante abordar la temática desde la actitud lúdica como medio y fin en si misma.

La actitud lúdica que se pretende generar necesita ser acompañada de un previo “desorden”, para posibilitar el nuevo orden. O sea que por medio del “caos” (Glosario), podemos desembocar en un desorden que habilita la desinhibición y la libertad de acción. *“En el caos es posible ver la libertad...”*¹³. Caillois¹⁴ define el Juego como una acción libre

⁹ Giddens, A. 1998, (pág. 259)

¹⁰ Crozier, M. y Friedberg 1990, (pág. 55)

¹¹ Foucault, M. 1989, (pág. 142)

¹² Marcuse, Hebert 1964, (pág. 35)

¹³ Bonetti, Juan Pablo, 1998 (pág. 47)

¹⁴ Callois, R. 1958

sometida a reglas, afirmando que tiene una estructura propia y que su fin es el juego mismo. Como dice Raimundo Dinello *“En todo juego, hay un reconocimiento de sí mismo y una exploración del mundo circundante.”*¹⁵ Por esto nosotros consideramos al jugar como la posibilidad de generar otra forma de subjetividad. Para algunos autores como Winnicott¹⁶, *“el juego compromete al cuerpo”*. Estamos convencidos que jugando sentimos la unidad del “cuerpo” (Glosario), conformado no solo por el “cuerpo”, sino también la “mente” y la energía que cada persona contiene. Pues, a través de nuestra conciencia no podremos conocer completamente esta unidad que somos (de cuerpo - mente) y que muchas veces se encuentra “dormida”, por las exigencias y formas de actuar impuestas desde la sociedad y asumidas desde lo individual. El poder que nos otorga el jugar nos ayuda a salirnos de las habituales estructuras dentro de las cuales nos movemos, y entonces sentir al otro y sentirnos junto al otro que juega con nosotros.

Desarrollo y estrategia metodológica

Metodología general

En todo momento, la persona ocupara el papel central, de tal forma que se contemplara sus necesidades, potencialidades y carencias. De tal manera que podamos acompañarlo en la resolución de problemas ya existentes o planteados por nosotros mismos como medio de movilización y la vivencia; reduciendo el protagonismo desde la coordinación en todo lo posible, aumentando el de los participantes para resaltar su participación y compromiso.

Se encausara a una experiencia natural y espontánea, provocada por la atracción jugar. De ser necesario, las actividades serán adaptadas, para amoldarse a las necesidades y demandas de la gente. Sin perder de vistas los objetivos generales, los marcos del taller y nuestra función misma como acompañantes del proceso.

¹⁵ Dinello, R. 1988

¹⁶ Winnicott, D. W., 1971

Camino elegido

Consta de 4 momentos, donde paulatinamente iremos comprometiéndonos con el juego. Comenzaremos de cero, en una organización, representada por un grupo de personas, donde todo fue destruido por la lucha del poder. 1). El primer paso es festejar la nueva organización y el nuevo entramado organizacional, partiendo de los restos de las anteriores y vivenciando algunas estructuras de poder variadas, según cada sub-grupo.

2). En segundo lugar la reconstrucción organizacional en cuanto a lo material hasta las actividades de la organización, con los valores e ideologías sugeridos por los facilitadores del taller. Dentro de esta construcción, se motivará la circulación del poder de modo de fomentar una estructura piramidal vertical. O sea que, intentaremos facilitar una organización que priorice el poder opresor y dominador de las Organizaciones. En resumen, una sociedad de consumo y apariencias acríticas, constituyente de la unidimensionalidad del ser humano. Según Marcuse *"...Así surge el modelo de pensamiento y conducta unidimensional en el que ideas aspiraciones y objetivos, que trasciendan por su contenido el universo establecido del discurso y las acción, son rechazados o reducidos a los términos de este universo."*¹⁷ En definitiva, una sociedad que se guía por el juego del poder dominante sobre el dominado, donde las subjetividades prioricen el ejercer poder sin importarles a quien sufre ese poder.

3). En esta parte, desde un análisis práctico de las organizaciones, fomentaremos en cada grupo, la posibilidad de manifestar la circulación horizontal del poder, priorizando una relación igualitaria y solidaria. Esto podrá dar lugar a otra forma de subjetividad distinta a la del punto tres.

4). En la cuarta instancia, ofreceremos la oportunidad de que cada grupo a la interna de la organización, muestre sus valores, ideales y prácticas que consideren prioritarias para ese lugar y ese momento de la actividad, considerando lo vivenciado hasta el momento. Esta parte priorizará la expresión libre, culminando con una demostración de poder y una forma de circulación del mismo, que cada subgrupo elija mostrar al resto de la organización.

5). En última instancia analizaremos y mostraremos, (según nuestra percepción teórico-práctica) los logros y debilidades de la organización vivenciada y construida anteriormente.

En la medida que los recursos materiales, el lugar físico y los recursos humanos lo permitan, el espacio será abierto a todo el interesado, que desee comprometerse con la

¹⁷ Marcuse, Hebert 1964. , pag. 42

actividad y sus compañeros de juego, durante su participación. En este sentido la actividad podrá realizarse con 40 o 50 personas máximo.

Conclusión

Pensamos y sentimos, que las organizaciones actuales de la cual somos hechos y hacedores, en su mayoría, no fomentan fuertemente la libertad de razonar críticamente. Al mismo tiempo en gran medida estimulan la formación de una conciencia feliz y superficial respaldada por nuestras prácticas. Al decir de Marcuse “falsa conciencia”, en la que se sustenta gran parte del poder de: la economía, la política, la cultura y los medios masivos de comunicación. Esto genera una subjetividad que tiende a la “unidimensionalidad” (Glosario) carente de pensamiento crítico, en la que los valores, la ética, la estética y la moral, son guiados por la productividad y utilidad social consumible.

Por esto invitamos a jugar y jugarse internamente e inútilmente, a los valores sociales predominantes institucionalizados y casi “encastrados” en las personas. Pues en tanto sea más inservible la actitud de juego, también será más capaz de transgredir las formas represivas de las que somos parte y generarnos una forma distinta de ver, ser, hacer y sentir la realidad, una forma más real. *“Las ideas del juego y el despliegue revelan ahora su total alejamiento de los valores de la productividad y de la actuación: el juego es improductivo y es inútil precisamente porque cancela las formas represivas y encaminadas a la explotación del trabajo y el ocio; él ‘solo juega’ con la realidad.”*¹⁸

¹⁸ Marcuse, Hebert 1953. , (pág. 181 – 182)

Bibliografía

- Bayce, R (2000). “*Trampas al desespero, Defecto 2000*”, IV Bienal Internacional del Juego”, “La Globalización en términos del juego”, basado en Marx. Diciembre: Montevideo – Uruguay. Publicado en diciembre de 2002.
- Bonetti, J. P. (1998). “*Origami, memorias de la III bienal del juego*”. Artículo: “*El juego en el Trabajo Barrial. Los abordajes callejeros y algunos abortos didácticos.*” Montevideo-Uruguay Editorial UNICEF., Publicado en diciembre de 2000.
- Callois, R. (1958). “*Teoría de los juegos*”, Título original: *Théorie des jeux*. Barcelona - España
- Crozier, M. y Friedberg (1990) : “*El actor y el sistema. Las restricciones de la acción colectiva.*” Edición Alianza Mexico. Primera edición 1977.
- Crozier, M. (1962) : “*El fenómeno burocrático*” vol 1 “*Ensayo sobre las tendencias burocráticas de los sistemas de organización modernas y sus relaciones con el sistema social y cultural*” Amorrortu editores, Bs. As. Argentina.
- Dinello, R. (1988), “*Expresión lúdico creativa*”. Argentina.
- Durkheim, E. (1968): “*Determination moral*”.
- Durkheim, E. (1912) : “*Les formes élémentaires de la vie religieuse*”; Bs. As. Argentina 1968.
- Foclut, M. (1989) “*Microfísica del poder*”. Editorial: La Piqueta, Bs. As. Argentina. Primera edición 1978.
- Gonçalvez, Luis (2001) .Artículo: “*Psicología Social: Subjetividad y Proceso Social*”, compilado por Juan E. Fernandez Roman y Ana Luz Protesoni, ediciones Trapiche, Centro de Estudios de Psicología (CEUP) Distribución Interna. Artículo: “La mirada en la Clínica de la Multiplicidad. Un abordaje desde la Psicología Social”, Montevideo 15 de abril de 2001. Extraído del libro: “Arqueología del Cuerpo” de Luis Gonçalvez.

- Giddens A, (1998): “*Capitalismo y la Teoría Social*”. Barcelona. Editorial Idea Books.

- Marx, K (1867-1888). “*El Capital.*” (Parte 1: capítulo 1 y Libro 3, Parte dos: sección 7)

- Winnicott, D. W., (1971). “*Realidad y Juego*”, London, Inglaterra. editorial: Graficas Diamante, Zamora 83, Barcelona –18, Barcelona – España, enero de 1982. Título original ingles: “Playing and Reality”, Tavistok Publications, London-Inglaterra, 1971.

- Weber, M. (1992) “*Economía y Sociedad*”, Editorial: Fondo de cultura Económica S.A. de C.V. Mexico. Primera edición en Alemán: *Wirtschaft und Gesellschaft, Grundriss der Verstehender Soziologie.* 1922.