

# ¿Podemos jugar en los sitios patrimoniales? Tiempo libre, aprendizaje y disfrute en los momentos de reproducción social

Can we play on cultural heritage sites?  
Leisure, learning and enjoyment during  
social reproduction

**PATRICIA LEDESMA BOUCHAN**

Escuela Nacional de Antropología e Historia, México  
pbouchan@gmail.com

Recibido: 15-05-2012. Aceptado: 30-08-2012

**RESUMEN.** Ante los lamentables resultados que ha demostrado privilegiar la ganancia económica como beneficio social del patrimonio, el reto del siglo XXI radica en idear argumentos alternativos convincentes que involucren voluntaria y decididamente a la sociedad civil en la protección de este. Para ello es preciso reflexionar ampliamente sobre la manera en que la sociedad se involucra con el patrimonio y los sitios patrimoniales. Este trabajo aborda la propuesta de que la gran mayoría de la población acude a los sitios patrimoniales durante su tiempo libre. Por ello, es preciso analizar las ideologías que se encuentran detrás de lo que es considerado deseable hacer durante este tiempo, ya que de ellas dependerán las expectativas de la sociedad al acudir a los sitios patrimoniales y las actividades que las mismas administraciones fomenten. Como respuesta particular de este trabajo, se propone que un beneficio social de los sitios patrimoniales es que al visitarlos se pueden promover el disfrute y la autorrealización humana, actividades ideales para el tiempo libre. Ambas actividades se pueden alcanzar sin comprometer la vocación de los sitios patrimoniales, al combinar juego y aprendizaje mediante visitas guiadas lúdicas.

**PALABRAS CLAVE:** tiempo libre, patrimonio, disfrute, juego, reproducción social, teoría del flujo, marxismo.

**ABSTRACT.** Due to the unfortunate results of privileging economic gain as the main benefit of Cultural Heritage, is imperative for the 21<sup>st</sup> century to find alternative and more accurate arguments that can convince and involve the society on its preservation. We must reflect widely the ways people get in touch with the cultural heritage and its sites.

This paper states that most people go to cultural heritage sites on their leisure time. Under this assertion, is crucial to research about the different ideologies behind what is expected to do during leisure time, because they rule the expectations of the visitors and even the kind of activities endorsed by the managers of the sites. We propose that one of the social benefits of cultural heritage is that, during the visit to a site, people can achieve enjoyment and self-fulfillment, both desirable activities for leisure time. We can reach both without risking the nature of the sites, promoting activities such as play-based self-guided visits that combine game and learning.

**KEYWORDS:** leisure, cultural heritage, enjoyment, game, social reproduction, flow, marxism.

Cuando nos encontramos de cara con la ciudadanía ante su inquietante pregunta «y yo... ¿por qué debo conservar el patrimonio?», el científico social prácticamente tiene que realizar mil y un malabares para encontrar una respuesta que sea tanto satisfactoria para él como convincente para los demás.

En nuestro caso, el reto lo lanzó uno de nuestros trabajadores, joven vecino del sitio arqueológico de Tlatelolco (México) durante la temporada de excavación del 2008. A sus diecisiete años, atinó a declarar: «En lugar de este sitio preferiría un campo de fútbol».

Al momento de reflexionar sobre la razón por la que había comparado el sitio con un campo deportivo, en vez de hacerlo con algún edificio de oficinas, centro comercial o escuela, consideramos que dentro de su imaginario el sitio pertenece a la categoría o conjunto de lugares de reproducción social, es decir, un espacio para ocupar su «tiempo libre». De esta forma, la cándida y juvenil declaración ofreció la pista de un uso colectivo del patrimonio que justifica su pertinencia: la mayoría de la sociedad hace uso de los sitios patrimoniales durante su tiempo libre.

En otras palabras, a menos que uno sea guía de turistas, custodio de un sitio, arqueólogo o profesor a cargo de un grupo, la mayoría de los visitantes entra en contacto con el patrimonio arqueológico —y en particular con los sitios— durante su tiempo «no laboral».

Gracias a este primer paso, nuestra brújula apuntó a considerar dentro del mismo rubro un sitio arqueológico que un parque, un área verde o un espacio deportivo público, que por lo general son propiedad colectiva y en su mayoría mantenidos a través del erario público, administrado por el poder estatal. En tal caso, la misma pregunta ahora ampliada a estos otros espacios puede ayudarnos a construir respuestas más adecuadas y convincentes: «¿Por qué debería conservar un parque público/un espacio deportivo/un sitio patrimonial? ¿De qué me sirve?/¿para qué lo uso?».

En este sentido, la interrogante se torna una metarrespuesta, pues requiere un segundo nivel de explicación dentro de la cadena de justificación epistemológica. Al enunciar «Este tipo de espacios se usan por/le sirven a la ciudadanía durante su reproducción social», nos vemos obligados a ampliar la explicación ahora dirigida hacia lo que es el momento de reproducción social y su inevitable relación con el tiempo libre, concebido

como tiempo no laboral o, en términos marxistas, tiempo no productivo.

Según Bate (1998), dentro de la formación económico-social, el ser social se compone del modo de producción y de reproducción (véase cuadro 1). En el primero ocurre la producción, cambio y distribución, mientras que el segundo abarca el «sistema de relaciones sociales y actividades que median y realizan la reproducción biológica de la especie y la reposición cotidiana de la vida humana» (Bate y Terrazas, 2002: 13). De esta forma, el hombre no solo precisa tiempo para recuperar lo perdido físicamente durante el trabajo, sino también para satisfacer necesidades psicológicas y espirituales:

Durante el día natural de 24 horas un hombre solo puede gastar una cantidad determinada de fuerza vital. [...] durante una parte del día la fuerza debe reposar, dormir, mientras que durante otra parte del día el hombre tiene que satisfacer otras necesidades físicas, alimentarse, asearse, vestirse, etcétera [...]. El hombre necesita tiempo para la satisfacción de necesidades espirituales y sociales, cuya amplitud y número dependen del nivel alcanzado en general por la civilización (Marx, 2004: 278-279).

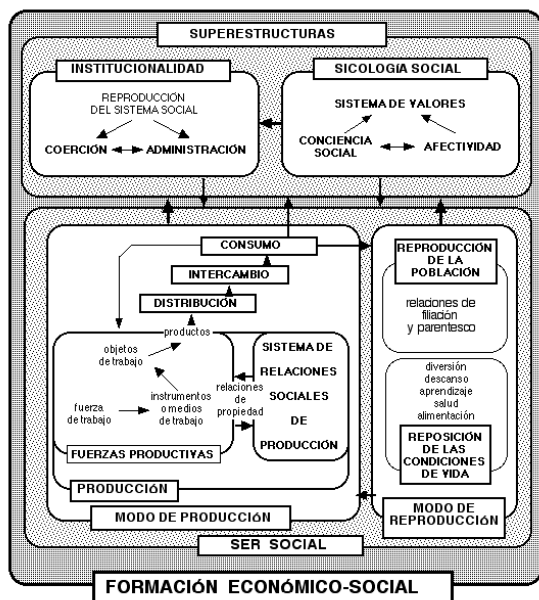


Tabla 1 tomada de Bate (1998: 64). Esquema de la FES. El tiempo libre se encuentra dentro del modo de reproducción del ser social

En el tiempo libre se pueden realizar tanto actividades de intercambio como de consumo, pero nunca de producción o distribución de bienes, que satisfagan alguna necesidad ya sea física o psicológica y que se realicen libre y conscientemente. Debido a ello, es una actividad que se concentra dentro del modo de reproducción del ser social.

Casi inevitablemente, este segundo nivel de explicación sobre lo que hace el hombre durante sus momentos reproductivos y en particular durante su tiempo libre lleva concatenada otra interrogante, quizá la más compleja por responder: ¿qué se debe hacer durante este momento de reproducción?

Si bien las dos primeras preguntas podrían resolverse por casi cualquier sociedad distinta en espacio e incluso en tiempo con un significativo grado de similitud, esta tercera pregunta ha gozado a lo largo del tiempo, y en particular desde el siglo XIX, de un amplio rango de respuestas. No es gratuito que el mismo Marx (1978) se haya ocupado en parte del tema y que llegara a declarar, por ejemplo, que una sociedad es realmente rica cuando, en vez de trabajar doce horas, trabaja seis.

### **La lucha por el tiempo libre. Conflicto de ideologías, colisión de intelectuales orgánicos**

Desde la perspectiva gramsciana, cada uno de nosotros se conduce en sociedad de acuerdo a complejas concepciones del mundo, que seguimos algunas veces de forma inconsciente. Cuando estas concepciones son compartidas por un mismo grupo social y la formalizan sus correspondientes intelectuales orgánicos, deviene en ideología (Gramsci, 1981). Desde este supuesto, sostenemos que la respuesta a qué debe hacer el hombre en su momento de reproducción y, en particular, durante su tiempo libre está permeada por la ideología de cada grupo social en un momento histórico particular. Más aún, la respuesta se encuentra concatenada al concepto de su contraparte el trabajo, el concepto de hombre que se tenga e, incluso, la razón de ser de la vida humana.

Por ello, el tema dista mucho de resolverse de manera simple, ya que requiere sumergirnos en cuestiones filosófico-antropológicas e históricas. Para este trabajo partiremos de lo ocurrido a finales del siglo XVIII. En esa época de consolidación del capitalismo, comienza el éxodo rural a las grandes ciudades, lo que generó una sobredemanda laboral por parte de los campesinos, que solo contaban con su fuerza de trabajo. En su

eterna codicia, los dueños de los medios de producción lograron contratos en los que la jornada se extendía hasta las veinticuatro horas del día. Como reacción, ocurre un importante fenómeno social tanto en Europa como en Norteamérica: la lucha obrera que reclamaba la reducción de la jornada laboral (Marx, 2004; Bauman, 2008).

Concomitante a la lucha física, sobreviene el debate ideológico entre intelectuales orgánicos de cada grupo social. Por un lado, estaban aquellos que se oponían a la reducción de la jornada laboral, enarbolando la visión católica y protestante de corte laborista que consideraba el trabajo como el valor fundamental de la sociedad. Estos «profetas de la desventura», como los llama Toti (1975), advertían que la holganza llevaría irremediablemente al «alcoholismo y la ruina».

Por otra parte, los argumentos a favor inicialmente se centraron en la necesidad de reponer la fuerza perdida durante el trabajo. Sin embargo, después se amplió la demanda, pidiendo no solo tiempo para la recuperación física, sino también libertad concebida como el derecho de elegir voluntariamente la actividad a realizar.

Ríos de sangre y de tinta discurren por todo el siglo XIX movidos por el tema, donde algunas veces triunfan los primeros y otras los segundos. A inicios del siglo XX se logra por fin la reducción de la jornada a ocho horas, contando además con periodos vacacionales, con lo que florecen actividades recreativas, deportivas, turísticas y artísticas que antes estaban vedadas para la mayoría.

### **Distintas posturas en torno al contenido del tiempo libre**

Una vez que se logró la reducción de la jornada laboral, el tema no se agotó: se debía responder ahora a un «y ahora ¿qué hacemos con lo ganado?». Resultaba claro que los «profetas de las desventuras» no habían acertado, no sobrevino el apocalipsis, la sociedad no se arrojó a los brazos del vicio y la depravación; pero tampoco ocurrió lo contrario: «¿Se han visto, con esta extensión de los ocios, afluir bruscamente hacia las bibliotecas, los museos, los conciertos, estas multitudes de trabajadores, liberados del abusivo ascendente del trabajo en su vida?» (Arents, 1971: 183).

Fue tarea del siglo XX determinar qué hacer con el tiempo libre, cuestión que se encuentra lejana de lograr una conclusión definitiva. Proponemos al lector un sucinto esquema sobre las distintas respuestas que hemos encontrado, aclarando que

ningún texto fue impositivo o reduccionista y que han sido esquematizados con fines didácticos:

### 1. *Objetivo: apoyar el momento productivo*

- a) Se recomienda utilizar el tiempo para la capacitación laboral
- b) Se recomienda reponer la fuerza perdida durante el trabajo

### 2. *Objetivo: el desarrollo humano como actividad motivada intrínsecamente*

- a) Se prefieren las actividades que promuevan la autorrealización del ser humano y la solidaridad social

### 3. *Objetivo: mantener la homeostasis del sistema social*

- a) Se prefieren los pasatiempos
- b) Se prefieren las actividades en las que haya consumo

1. EL TIEMPO LIBRE COMO APOYO DEL TRABAJO. Heredero de la tradición católica y protestante, fue el argumento que logró las primeras victorias obreras, ya que se pudo demostrar que la producción mejoraba si los trabajadores gozaban de algunos descansos. En las negociaciones con los patrones, se argumentó que ese tiempo libre sería utilizado para la capacitación laboral: «Hay que preservar al trabajador de la falsa idea de que el hombre trabaja para gozar del tiempo libre, mientras en realidad tiene el tiempo libre para hacerse física y espiritualmente más apto para el trabajo» (Pío XII, citado en Toti, 1975: 267).

En este mismo rubro se encuentra la idea de que el tiempo libre debe usarse para descansar y reponer las fuerzas perdidas durante el trabajo. En particular ante el trabajo alienado es preciso recuperar la humanidad y todo lo que durante el trabajo se nos arrebata, para, claro, regresar con nuevos bríos al lunes siguiente: «[...] las actividades de esparcimiento deberían permitir al hombre encontrarse a sí mismo y experimentar con las potencialidades reprimidas en la vida laboral. El ocio debería permitir al hombre todo aquello que el trabajo le prohíbe» (Sue, 1995: 41).

2. EL TIEMPO LIBRE COMO MOMENTO PARA LA AUTORREALIZACIÓN HUMANA. Si leemos con detenimiento los escritos de Marx, podemos identificar que esta era su apuesta para el tiempo libre. En general son actividades autotélicas cuyos bene-

ficios, más allá de lo económico, van dirigidos a la salud y la felicidad.

Frente a lo que podría parecer, para Marx el trabajo no era la determinante de la vida humana, y se dedicó a develar que detrás de las jornadas laborales inhumanas se encontraba el perverso concepto de que el patrón se concebía como dueño de la vida del trabajador: «El tiempo durante el cual trabaja el obrero es el tiempo durante el cual el capitalista consume la fuerza de trabajo que ha adquirido. Si el obrero consume para sí mismo el tiempo a su disposición, roba al capitalista» (Marx, 2004: 280). Debido a ello, se creó una ideología que rechazaba toda actividad que no tuviera que ver con el trabajo, ante lo cual el marxismo se declara en contra, y propone que el tiempo libre es igual o más importante que el trabajo:

Lo que Marx llamaba el *general intellect*, es decir, ese conjunto de competencias y capacidades más comunes —capacidad de interpretar, de autoorganizarse, de comunicar, de imaginar, de anticipar, de tratar lo imprevisto, etc.— que no se aprende ni se enseña en las escuelas, los centros de formación o las empresas. Más bien se aprende y se desarrolla por la práctica cotidiana en los barrios, los cafés, los grupos de discusión, los teatros, los estadios, las lecturas, los clubes de judo, las relaciones amorosas, etc., es decir, en cualquier lugar donde los individuos en su tiempo disponible se producen y producen el universo de interacciones comunicacionales que tejen la cultura de lo cotidiano (Gorz, 1998: 433).

Así concebido, el tiempo libre debería ser un momento de disfrute, en el que el hombre desarrolle sus facultades personales y pueda reforzar los lazos colectivos: «Tiempo para la educación humana, para el desenvolvimiento intelectual, para el desempeño de funciones sociales, para el trato social, para el libre juego de las fuerzas vitales físicas y espirituales» (Marx, 2004: 319).

3. EL TIEMPO LIBRE COMO APOYO PARA EL MANTENIMIENTO DEL SISTEMA SOCIAL. En su primera versión parece responder a los «profetas de la desventura», al concebirlo como engorroso privilegio o espacio vacío entre dos tiempos laborales. De esta forma aparecen los pasatiempos, o más bien matatiempos, que mantienen al ser humano lejos de tentaciones y vicios: «Cuando coinciden adolescentes con mucho tiempo libre, el riesgo

de consumir drogas, sobre todo alcohol, aumenta [...]. Consideramos de suma importancia que los padres inscriban a sus hijos adolescentes en algún taller de verano, porque el ocio siempre ha sido un factor de riesgo para las adicciones» (Fernández, en Sánchez, 2011: p. C2)

Declaraba así la directora de los Centros de Integración Juvenil del Gobierno Federal mexicano en el verano del 2011, Carmen Fernández Cáceres, agregando que «La idea es ofrecerles algo interesante y entretenido para matar el tiempo libre, pues creemos que deben tener bien ocupado su tiempo para no dejarles el camino libre que muchas veces los lleva a caer en adicciones».

En su segunda adscripción, el tiempo libre se considera como un momento donde se debe privilegiar el consumo. Le debemos a uno de los padres del capitalismo moderno, Henry Ford, su introducción en la escena. Ford descubre que puede obtener ganancias del tiempo libre, ya que es el momento de consumo de sus obreros, por lo que aprovecha para venderles los productos que necesitaban (Toti, 1975).

Su iniciativa dio tan buenos resultados que provocó una reformulación ideológica en el capitalismo para adaptarse a la nueva situación social de la emergencia del tiempo libre. A diferencia de la antigua moral capitalista decimonónica, que promulgaba «la ganancia, el trabajo, el ahorro y la sobriedad» (Marx, 1970: 15), ahora el consumo se desembarazaba de la carga negativa y se considera la responsable de la salud del sistema económico: «La esperanza [...] de que las cosas se reanimen se basa en que los consumidores vuelvan a cumplir con su deber: que otra vez quieran comprar, comprar mucho y comprar más» (Bauman, 2008: 48).

El consumismo invadió el área del tiempo libre y en particular una de muy reciente factura, en vista de que aparece como ganancia de la reducción de la jornada laboral a inicios del siglo xx: el turismo de masas.

### **Consumo, hedonismo y escape de la realidad: tendencia del turismo en el siglo xxi**

Si retornamos a nuestra definición original de actividades de tiempo libre y nos concentramos en la figura del turista, podemos establecer que el turismo es una actividad más dentro del gran conjunto de lo que se puede hacer durante el tiempo libre. Por ello, lo que debe ocurrir durante una visita turística también se permea por alguna de las ideologías antes mencionadas.

El consumismo en particular ha mostrado llevarse bastante bien con la actividad turística. Ahora es preciso contar con equipo especializado para muchas de las actividades turísticas; surgen asesores para programar viajes «taylorizados»: se debe visitar la mayor cantidad de lugares en el menor tiempo posible, con horarios rígidos pero «productivos» (Jáuregui, Egea y De la Puerta, 1998). Muchos países han cifrado sus esperanzas en la derrama económica que proviene del consumo turístico y desafortunadamente en algunos casos no se han tentado el corazón para depredar y falsificar el patrimonio natural e histórico. Incluso han puesto en riesgo a su población, con tal de promover y mantener la afluencia de vacacionistas (Honey, 1999).

Como bien ha señalado Bauman (2008), el sistema económico debe garantizar que el consumo ocurra de manera consuetudinaria y, cuanto más iterativo, mejor, por lo que se vale de promover satisfacciones efímeras ante las necesidades humanas. En el caso del turismo, su éxito es medido por la cantidad e intensidad de las vivencias experimentadas. No resulta gratuito que los destinos más exitosos sean los de las cuatro eses por su traducción al inglés: sol, mar, arena y sexo.

En esta misión, la publicidad ha sido un fiel aliado; así, por ejemplo, el lema del Turismo en México durante el 2011 fue «Vive México», y en lo que toca al patrimonio arqueológico, en algunos carteles se observaba el estereotipo del aventurero, joven, audaz, sobre un edificio prehispánico observando maravillado la vista desde las alturas.

La promesa de la felicidad detrás del consumo ha sido demostrada como falaz por varios sociólogos. Para Aparicio, la felicidad no guarda una relación directa con el consumo; en realidad, tiene que ver con la relación exponencial entre las aspiraciones y los medios de consumo. Se logra cierto grado de felicidad cuando las aspiraciones del consumo son iguales o menores a los medios reales con los que cuenta el individuo para consumir; sin embargo, «un incremento en el ingreso provee inicialmente satisfacción, pero después de un tiempo el individuo se acostumbra y ya no resulta más feliz que antes» (Aparicio, 2009: 137).

Si seguimos el razonamiento de Aparicio, a mayor necesidad de consumo es preciso contar con más medios para consumir, lo que irremediablemente conduce a la paradoja: es necesario entonces aumentar la jornada laboral —incluso buscarse un segundo trabajo— para poder conseguir

los medios suficientes que permitan continuar con el insaciable y exponencial estilo de vida consumista durante el tiempo libre.

Nos interesa señalar una última característica del turismo concebido como una actividad del tiempo libre. Algunas ideologías consideran que debe utilizarse para que el individuo se reponga de la alienación laboral; por lo cual se vuelve un tiempo de escape de la tortura del trabajo y la cotidianidad. En este caso, el turismo ha mostrado cuán ampliamente puede satisfacer esta necesidad. No es gratuito que el primer periodo vacacional en Francia en 1936 resultara un éxodo rumbo a la campiña, el cual se repite hasta la fecha en el resto del mundo durante estas temporadas. Tampoco es gratuito que en su mayoría los sitios arqueológicos e históricos sean promovidos como lugares «mágicos» que conducen a «otra realidad» y que muchas veces se encuentran inmersos en contextos exóticos como selvas o desiertos, totalmente contrarios a la cotidianidad citadina.

### **El disfrute en los sitios patrimoniales: aprendizaje y juego como actividades de flujo**

A pesar de que triunfó el bando que propugnaba la reducción de la jornada laboral, las distintas ideologías a favor o en contra del tiempo libre no murieron y se puede observar que en nuestras sociedades posmodernas conviven en la práctica social. Sin embargo, también es justo señalar que algunas tienen más influencia que otras, como las que proponen utilizar el tiempo libre para el consumo o para escapar de la opresión laboral.

Si seguimos nuestro argumento y consideramos que el uso de los sitios patrimoniales por la sociedad civil ocurre durante el tiempo libre, entonces sabremos que nos encontramos en franca competencia con otros lugares de índole similar como cines, parques de diversiones o centros comerciales ¿Tendremos ventaja entonces ofreciendo escapes de la realidad, consumo, pasatiempos o cualificaciones laborales?

No basta con la mera presencia física en un sitio patrimonial para saber cuál es la expectativa del visitante, cualquiera de los cinco contenidos del tiempo libre son posibles de realizarse en estos lugares, aunque no todos son deseables. Incluso las administraciones de los sitios patrimoniales fomentan o privilegian —algunas veces de manera inconsciente— alguno de ellos. Para darnos una idea de cuál es nuestro propio contenido «favorito» del tiempo libre —y por ende, la

ideología— que nos rige, bástenos imaginar qué es lo que idealmente uno mismo haría en uno de estos sitios; o mejor aún, qué le gustaría que hiciera un grupo de niños en él.

En nuestro caso, consideramos imprescindible desarrollar el potencial de los sitios patrimoniales como lugares donde el individuo pueda lograr la autorrealización durante su tiempo libre. Sin traicionar la vocación de nuestros sitios, consideramos que es posible lograrlo ofreciéndole a nuestra ciudadanía aprendizaje, concebido este como una experiencia que «desarrolla y expande al ser, permitiéndole descubrir aspectos de sí mismo que eran desconocidos. Así, la experiencia de aprendizaje implica a la persona por entero, no solo sus facultades intelectuales, sino también las sensoriales y las emocionales» (Csikszentmihalyi y Hermanson, 1995: 67).

Quienes hemos sufrido los embates de la educación «tradicional» a primera vista podríamos argumentar que el aprendizaje dista mucho de ser una actividad de goce, lo que entraría en contradicción con nuestra propuesta de que durante el tiempo libre se espera encontrar disfrute. El psicólogo húngaro Mihály Csikszentmihalyi se ha enfocado en estudiar aquellas actividades que tienen que ver con la creatividad y la concentración, que desembocan en estados óptimos de la conciencia asociados con la «felicidad». Csikszentmihalyi ha bautizado estos estados como *flow*, en inglés, traducido como *flujo de conciencia* o simplemente *flujo*. El flujo ocurre particularmente al realizar actividades intrínsecamente redituables, es decir, que no precisan recompensas externas, como los deportes, los juegos o las actividades artísticas.

Cuando el individuo puede expresarse libremente, hace lo que le interesa y está motivado intrínsecamente puede ocurrir la actividad de flujo. Para ello se requieren tres condiciones: que existan objetivos claros y reglas apropiadas en la actividad, que haya retroalimentación inmediata que proporcione seguridad de que se realiza correctamente y que exista un equilibrio, siempre exponencial, entre las habilidades y los desafíos.

En 1995 redacta un artículo con Hermanson en el que indica que el aprendizaje puede ser una actividad de flujo. El deseo de aprender es una cualidad inherente al ser humano, casi instintiva y al momento en que se procesa la información se produce cierto grado de placer. El reto es, de acuerdo a los autores, transformar al aprendizaje en una actividad intrínseca, en la que no se transforme

en un accesorio para obtener un grado, evitar un castigo u obtener prestigio social.

Con la propuesta de Csikszentmihalyi y Hermanson en mente, proponemos que es posible alcanzar un alto grado de disfrute en los sitios patrimoniales en vista de que en éstos el aprendizaje se puede volver una actividad intrínsecamente redituable. Con ello nos podríamos colocar en un puesto digno en la competencia con otros sitios del tiempo libre sin comprometer la labor educativa, que en este momento se vuelve nuestra mejor arma.

Una forma de lograrlo es planeando actividades lúdicas en los sitios patrimoniales para combinar aprendizaje y disfrute, con el formato de visitas, concebidas así: «Su principal objetivo es acercar los contenidos básicos de la exposición mediante el juego [...]. En la visita lúdica, el usuario es invitado a recorrer los espacios del museo o del espacio patrimonial utilizando pequeños juegos de pistas y enigmas que le permitirán ir descubriendo parte de los contenidos de la exposición» (Serrat, 2005: 161).

Pierda cuidado el lector si al momento de leer el término *juego* se le vinieron a la mente las lamentables experiencias de los parques de diversiones temáticos que han demostrado una voraz codicia. Si atendemos a que los centros del tiempo libre comulgan con una o varias de las cinco ideologías antes expuestas, podemos comprender que el proponer jugar en los sitios patrimoniales no lleva irremediablemente a convertirlos en centros mercantilistas estilo Disneylandia.

Tenemos muy en mente que la definición misma de *museo*, extensiva a los demás sitios patrimoniales, aclara puntualmente que se trata de lugares de disfrute y aprendizaje *sin* fines de lucro (Icom, 2006). Por ello, el consumo no debe ser el objetivo esencial de un sitio patrimonial, no es importante que no se genere un plusproducto de sus actividades. Gándara (1999) ya ha advertido que si prevalece el aspecto mercantil se pone en grave riesgo la conservación del patrimonio.

Por otro lado, pensar que jugar implica falta de seriedad y respeto por el patrimonio podría deberse a dos situaciones: que se tenga una ideología negativa respecto al tiempo libre y, por extensión, a los juegos durante este, considerados como «pérdida de tiempo»; o que se considere que el aprendizaje únicamente se da en el ámbito formal, por lo que juego y educación son incompatibles.

Los juegos, como una herramienta, pueden ser utilizados con distintos fines: escapar de la

realidad, aprender, convivir, disfrutar. El mismo Csikszentmihalyi (1997) advierte que, junto con la violencia, el sexo desordenado y las drogas, ciertos juegos pueden proveer placer sin requerir mucho esfuerzo, por lo que son altamente adictivos pero poco redituables en términos de autorrealización personal.

Sin embargo, también pueden ser actividades intrínsecamente redituables, lo que puede ayudarnos al momento de buscar que el aprendizaje se vuelva autotético. Los juegos pueden hacer mas dinámica e interesante la visita, enganchar al visitante y llevarlo de la contemplación a la acción.

### ¿Se puede jugar en los sitios patrimoniales?

Es posible que la idea de jugar en el museo resulte para algunos un tema cercano al sacrilegio y la pregunta que encabeza este trabajo podría encontrar una inmediata negativa. Sin embargo, confiamos en que después de haber mostrado que lo que ocurre dentro de un sitio patrimonial tiene que ver en gran parte con la ideología detrás de los contenidos del tiempo libre, el lector pueda considerar que existe un amplio rango de posibilidades de lo que es deseable que ocurra al contacto con el patrimonio.

De la reflexión sobre este asunto hallaremos ideas que sugerirán en parte cuál es la utilidad del patrimonio, lo que a la vez generará respuestas claras y honestas a las inquietudes de la ciudadanía sobre las razones por las cuales esforzarse por preservar el patrimonio. A sabiendas de las irreparables y lamentables consecuencias de manejar beneficios económicos como un valor primordial del patrimonio, el reto de este nuevo siglo es buscar respuestas alternativas sobre su beneficio social.

Al concebir los sitios patrimoniales como lugares del tiempo libre, proponemos al lector que construya propuestas sobre cuál sería la razón para sostener socialmente espacios similares, como un parque público, por ejemplo. En este caso, el reto aumenta, ya que la promesa del beneficio económico aparece distante, requiriendo un mayor esfuerzo a la hora de argumentar explicaciones que incluso pueden llegar hasta las razones de ser del hombre y la vida humana. El ejercicio culminaría trasladando la misma cadena argumentativa a los sitios patrimoniales y observar qué tanto encaja y podría resultar efectiva en tanto que convenza a la ciudadanía de la importancia del patrimonio, además de mostrar cuál es la propia perspectiva sobre

lo que nosotros mismos esperamos que los demás realicen a la hora de visitar los sitios patrimoniales a nuestro cargo.

No debemos olvidar que como científicos sociales estamos interviniendo, modelando y marcando la dinámica de la colectividad al momento mismo de realizar nuestra labor. Por ello, somos responsables no solo de la conservación del patrimonio, sino también del rumbo que siga la sociedad y está en nuestras manos la posibilidad de transformarla si es que la mirada al frente advierte que, de seguir la misma dirección, los resultados no serán halagadores.

#### BIBLIOGRAFÍA

- APARICIO, A. (2009): «Felicidad y aspiraciones crecientes de consumo en la sociedad postmoderna», *Revista Mexicana de Sociología*, año 71 (1), pp. 131-157.
- ARENTS, P. (1971): «Ocios y educación permanente», en J. Dumazedier (coord.): *Ocio y sociedad de clases*, Barcelona: Fontanella, pp. 183-194.
- BATE, L. F. (1998): *El proceso de investigación en arqueología*, Barcelona: Crítica.
- y A. TERRAZAS (2002): «Sobre el modo de reproducción en las sociedades pretribales», *Revista Atlántica de Prehistoria y Arqueología Social*, núm. 5, pp. 11-41.
- BAUMAN, Z. (2008): *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*, Barcelona: Gedisa.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1997): «Happiness and Creativity. Going with the flow», *The Futurist*, septiembre-octubre, pp. 8-12.
- y K. HERMANSON (1995): «Intrinsic Motivation in Museums: Why does one want to learn?», *Museum News*, núm. 74, pp. 67-77.
- GÁNDARA, M. (1999): «La protección del patrimonio arqueológico, nuevos actores, nuevas condiciones, nueva visión», *Cuicuilco*, nueva época, núm. 16, pp. 271-285.
- GORZ, A. (1998): «Epílogo», en J. Jáuregui y otros: *El tiempo que vivimos y el reparto del trabajo*, Barcelona: Paidós, pp. 433-436.
- GRAMSCI, A. (1981): *Cuadernos de la cárcel*, t. 2, México: Ediciones Era.
- HONEY, M. (1999): *Ecotourism and Sustainable Development. Who owns paradise?*, Washington: Island Press.
- INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS (ICOM) (2006): *Código de deontología*, revisado marzo del 2010, [en línea] <<http://icom.museum>>.
- JÁUREGUI, R., F. EGEA y J. DE LA PUERTA (1998): *El tiempo que vivimos y el reparto del trabajo*, Barcelona: Paidós.
- MARX, K. (1970): «Manuscritos económico filosóficos», en E. Fromm: *Marx y su concepto de hombre*, México: FCE.
- (1978): *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política, (Grundrisse)*, Madrid: Siglo XXI.
- (2004): *El capital*, 3 vols., México: FCE.
- SÁNCHEZ, C. (2011): «Verano: entre redes sociales y videojuegos», *El Universal* (México), 31-07-2011, [en línea] <[www.eluniversal.com.mx/ciudad/107329.html](http://www.eluniversal.com.mx/ciudad/107329.html)>. [Consulta: 17-01-2012.]
- SERRAT, N. (2005): «Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación», en J. Santacana y N. Serrat (coords.): *Museografía didáctica*, Barcelona: Ariel, pp. 103-206.
- SUE, R. (1995): *El ocio*, México: FCE.
- TOTI, G. (1975): *Tiempo libre y explotación capitalista*, México: Ediciones de Cultura Popular.