

EL JUEGO DE LA MIGRA ¿UN JUEGO DE WAMBRAS NO MÁS?

THE MIGRATIO GAME. JUST A WAMBRA'S PASSTIME?

O JOGO DA MIGRA ¿UM JOGO DE WAMBRAS NO MÁS?

Carlos Leonardo Minchala*
Fundación La Salle de Ciencias Naturales – Venezuela

Recibido: 03/04/2016

Aceptado: 12/06/2016

Resumen:

Al sur del Ecuador, en un barrio de la Provincia de Cañar, se ha oficializado entre los niños y niñas el *juego de la migra*. Entre ellos/as ya es muy común que al terminar el día se reúnan de forma espontánea en la cancha del barrio Jerez Calchur, lugar en el que se realizó la investigación, para realizar dicho juego. La particularidad de este artículo es que son niños/as quienes recrean lúdicamente las prácticas migratorias que han vivenciado sus familiares o vecinos, las cuales han tenido como destino predominante a Estados Unidos. Es así como se busca analizar el modo en que se manifiesta por medio del *juego de la migra* la construcción del *habitus*, y, a la vez, cómo se representan los imaginarios sociales sobre la migración irregular, fenómeno que ha atravesado las subjetividades de gran parte de la población de la Provincia de Cañar.

Palabras clave: Migración; Infancia; Imaginarios sociales; Subjetividades; Juego; Habitus.

Summary:

The “migration game” has become popular among children of Jerez Calchur, a neighborhood located in Cañar, a province in the south of Ecuador. At the end of the day they get together spontaneously in a playground to play this game. This article will proceed to analyze the way in which children amuse themselves by playing this game and how this is a portrayal of the migratory traditions that their relatives or neighbors have experienced, mainly those related to reaching the United States as a country of destination.

Thus, through the analysis of the “migration game” it will be possible to demonstrate the construction of habitus and at the same time how the social imaginaries are represented in regards to irregular migration, due to the fact that it is the way in which the children of the community have chosen to react to the migration phenomenon which has affected most of the subjectivities of the province of Cañar.

Key words: Migration; Childhood; Social imaginary facts; Subjectivities; Game; Habitus.

Resumo:

Ao Sul do Equador, num bairro do Estado de Cañar, se oficializou entre os meninos e meninas um jogo, o *jogo da migra*. Entre eles (as) já é muito comum que ao terminar o dia se reunam de forma espontânea na quadra do bairro Jerez Calchur para realizar este jogo, lugar onde se realizou a pesquisa. A particularidade deste artigo é que são meninos/as quem recriam por meio do jogo as práticas migratórias que vivenciaram seus familiares ou vizinhos, as mesmas que tiveram como destino predominante Estados Unidos. É assim como se busca analisar como se manifesta por meio do *jogo da migra* a construção do *habitus*, e também como se representam os imaginários sociais sobre a imigração irregular, fenômeno que tem atravessado as subjetividades de grande parte da população do Estado de Cañar.

Palavras chaves: Imigração; Infância; Imaginários sociais; Subjetividades; Jogo; Habitus.

* Coordinador Nacional de Servicio Comunitario en Fundación La Salle de Ciencias Naturales (Venezuela). Obtuvo la licenciatura en Ciencias de la Educación en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, realizó estudios sobre Curriculum en FLACSO-Argentina. Entre sus líneas de investigación están los temas relacionados con migración, juventudes y educación. E-mail: cminchala@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es un análisis de las vivencias subjetivas infantiles en contextos marcados profundamente por prácticas migratorias.¹ En este artículo se entiende por vivencias subjetivas infantiles a las prácticas cotidianas realizadas por niños/as. En este caso se trata de un juego al cual los sujetos que lo practican le han denominado *el juego de la migra*, en el cual un grupo de niños/as representan las experiencias de los sujetos que son sometidos a un proceso de migración forzada e irregular. Dicho juego es practicado de forma cotidiana por los niños/as del Barrio Jerez Calchur ubicado en la Parroquia Biblián de la Provincia de Cañar. El fenómeno migratorio ha marcado a esta población a tal punto que los sujetos desde su infancia juegan con ser migrantes.

Este análisis sobre *el juego de la migra* se realiza desde la mirada de “los que se quedan”, es decir; se trata sobre los sujetos que permanecen en el lugar de origen y que tienen familiares que han migrado de forma predominante hacia Estados Unidos. Planteando el análisis desde la mirada de los que se quedan, se considera pertinente abordar las siguientes interrogantes: ¿qué sucede con los sujetos que se quedan en su lugar de origen mientras sus familiares o vecinos migran?; ¿los que se quedan también son parte del proyecto migratorio?; ¿cómo se transforman las subjetividades al verse atravesados por el fenómeno migratorio?

Al tratarse de un “juego de niños” nos encontramos ante dos categorías: juego e infancia, que socialmente han sido subordinadas y poco tomadas en cuenta dentro de la dinámica social. En ese sentido este trabajo es una oportunidad para hacer un giro en la compren-

sión de las dos categorías. Es así que se busca superar la idea de juego como sinónimo de diversión, para comprenderlo como una representación social y cultural. Para esto nos remitimos a la teorización sobre el juego que hace Johan Huizinga en *Homo Ludens*. Otro giro que se busca hacer es el de la comprensión de los niños como sujetos pasivos, en estado de protección, para entenderlos como sujetos activos dentro de la dinámica social.

Siguiendo con la idea anterior, *el juego de la migra* es entendido por las personas adultas como “un juego de wambras no más”,² expresión que, al menos, evidencia dos cosas: la escasa relevancia que se da a esta práctica por el hecho de tratarse de un juego, y, aún, la menor importancia que cobra debido a que quienes lo practican son niños/as. Es por eso que este ensayo cobra importancia, justamente porque revertimos esa subordinación y asumimos a los niños como sujetos activos dentro de la dinámica social y al juego como una forma de representación social y cultural de un determinado conglomerado social.

El concepto de *habitus* de Bourdieu nos permitirá comprender que los *wambras* son sujetos que están atravesados por las estructuras sociales de un contexto de migración. En este sentido, quienes practican *el juego de la migra* exteriorizan lo que han interiorizado de la estructura social migratoria siendo esta una forma de recrear la realidad. Es así como en este artículo sobre migración se considera *el juego de la migra* como base para analizar los imaginarios sociales y las formas de recrear los procesos migratorios irregulares que se realizan hacia Estados Unidos.

JEREZ CALCHUR: UN BARRIO MARCADO POR LA MIGRACIÓN

Jerez Calchur es un barrio ubicado a tres kilómetros de la Parroquia Biblián en la Provincia de Cañar, en Ecuador. Es un barrio, al igual que muchos otros

de esta provincia, que está marcado fuertemente por el fenómeno migratorio hacia Estados Unidos como lugar predominante.³ La mayoría de los habitantes han

1 Este artículo nace a partir de la experiencia de vivenciar *El juego de la migra* en enero del 2015 en un barrio de la Parroquia Biblián. A partir de dicha experiencia se registraron los datos y la información de lo que se observaba en el juego. Para profundizar aquello se procedió a realizar entrevistas semiestructuradas. La inserción en aquel barrio no fue con fines investigativos sino de apoyo en el área de educación. Sin embargo, hoy se remonta dicha información para elaborar el presente artículo.

2 Palabra kichwa que en español significa: joven, adolescente, muchacho (Goldáraz 2011).

3 “En la actualidad, Cañar es el segundo cantón con mayor incidencia migratoria del Ecuador y una de las zonas del país con más población indígena. Según el último Censo realizado en Ecuador (INEC 2010), en Cañar el 39% de la población se reconoce indígena, y el 48% de los hogares indígenas declaran tener algún miembro de la familia viviendo fuera del país” (Vásquez 2014, 3).

realizado el proceso migratorio de forma *irregular*, es decir; mediados por un coyotero o como la gente del barrio lo indica: “se han ido por el camino”, lo cual implica viajar vía área o marítima hasta algún país de Centroamérica y desde ahí caminar y cruzar la frontera México-Estados Unidos de forma ilegal. Se han ido de su lugar de origen con la ilusión de hacer realidad la promesa del sueño americano (Lantzy 2012).

Analizando el proceso migratorio desde la perspectiva de los que se quedan se pretende develar las transformaciones subjetivas que se han generado en los sujetos (niños/as) del Barrio Jerez Calchur. De esta forma se rompe con la lógica de que el sujeto del proceso migratorio es únicamente el que realiza el viaje y nos permite entender que tanto los que se van como los que se quedan son parte del proyecto migratorio. Sin embargo muchos de los estudios sobre emigraciones han centrado sus análisis en los sujetos que ejecutan el viaje como tal.

Para una mayor comprensión del proceso migratorio en esta localidad, es pertinente hacer una lectura de la historia migratoria de los sujetos de la Provincia del Cañar. Hay autores que dividen en dos épocas el proceso migratorio de la población de la Provincia de Cañar hacia los Estados Unidos: la primera época corresponde a la década de los sesenta y la segunda corresponde los noventa. La primera está relacionada con el declive del mercado de *Panamá Hat*, un sombrero producido

particularmente en la región sur del Ecuador, y la segunda época de fuerte oleaje migratorio se atribuye a la crisis económica que sufrió el país en 1998 (Herrera, Carrillo y Torres 2005, 33-41).

Las provincias de Cañar y Azuay son sitios de flujos migratorios a Estados Unidos en gran escala, especialmente al área metropolitana de Nueva York:

La emigración desde esta región empezó gota a gota a finales de los años sesenta, pero despegó tan rápidamente en los ochenta, que los ecuatorianos pasaron del anonimato, a convertirse en una de las comunidades inmigrantes más numerosas en el área metropolitana de Nueva York en una sola generación [...] la mayoría de los migrantes de esta región ha utilizado a redes de coyoteros para llegar a Estados Unidos. (Herrera, Carrillo y Torres 2005, 57)

En ese contexto, los sujetos en quienes se centra este estudio son niños/as que han sido testigos del proceso migratorio de varios de sus familiares, amigos o vecinos. Tan fuerte es el impacto del fenómeno migratorio en este barrio, que a partir de dichas experiencias crean *el juego de la migra*, el cual practican únicamente en espacios propios del barrio (cancha barrial, sembríos) más no en otros espacios de socialización que no sea parte de su localidad.

EL JUEGO COMO REPRESENTACIÓN SOCIAL Y CULTURAL

En este ensayo, para aproximarnos conceptualmente a la categoría *juego*, tomamos como base la obra de Johan Huizinga, titulada *Homo Ludens*, en donde se problematiza el juego con la cultura superando enfoques biologicistas y psicologistas que lo reducen a algo meramente fisiológico o como una reacción psíquica.

La psicología y la fisiología se esfuerzan por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos. [...] Los numerosos intentos por determinar esta función biológica del juego son muy divergentes. Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la

descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación o satisface una necesidad de relajamiento. (Huizinga 2007, 12)

Es así como se considera que el juego responde a una necesidad psicobiológica del ser humano, y tiene una intencionalidad definida: descargar el exceso de energía, obedecer a un impulso congénito de imitación, satisfacer una necesidad de relajamiento, ejercicio para adquirir dominio de sí mismo, satisfacción de deseos que no se pueden satisfacer en la vida real, es decir; el juego tiene una clara finalidad psicobiológica (Huizinga 2007,12-13).

Como se evidencia, estas utilidades que se atribuyen al juego son explicaciones únicamente parciales sobre el mismo. En este sentido, Huizinga profundiza en su reflexión afirmando que: “ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esa intensidad, en esa capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial” (2007, 13).

Huizinga problematiza el juego con la cultura para superar la visión psicobiológica. Es así como se plantea al juego como un medio por el cual se manifiesta “el carácter lúdico de la vida cultural” (Huizinga 2007, 13), por lo tanto no podemos entender el juego fuera de la cultura.

En este ensayo se entiende al juego “como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían [...] el jugar, sino que considera el juego, como una estructura social” (Huizinga 2007, 15). En ese sentido *el juego de la migra* responde no solo a un deseo de diversión, o de liberar energía, sino es una forma de manifestar la vida cultural de la gente que está marcada por el fenómeno migratorio.

Desde la perspectiva de este autor se pueden destacar algunas características del juego:

- Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, se juega porque se encuentra gusto en aquello.

- Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador, es ahí cuando se rompe la dicotomía broma-serio. “El valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio. El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego” (Huizinga 2007, 21).
- Cuando el juego termina este cobra estructura de forma cultural, ya que una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación, es transmitido y puede ser repetido en cualquier momento.
- Cada juego tiene sus reglas propias, determina lo que es válido dentro del mundo provisional que se ha creado. Frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo, en cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego.

El juego entendido como el carácter lúdico de la vida cultural y como estructura social, expresa la lucha por algo o la representación de algo. “La representación puede consistir tan solo en presentar a espectadores algo naturalmente dado” (Huizinga 2007, 28), o si se adjunta una variante a lo que se considera “naturalmente dado” esta cobra relevancia por ser una presentación que se escapa de la realidad habitual. En el caso del *juego de la migra* se representa el proceso migratorio que han realizado los familiares, amigos o vecinos de las persona que practican dicho juego, como veremos a continuación.

EL JUEGO DE LA MIGRA: TIEMPOS, ESPACIOS, REGLAS Y ROLES

Este juego ha llegado a formar parte de las prácticas sociales cotidianas de los niños/as del barrio Jerez Calchur. La intencionalidad explícita es reunirse con los amigos/as del barrio para divertirse como si lo hicieran con cualquier otro juego, y lo hacen al terminar el día en la cancha del barrio, en un ambiente comunitario e incluso de familiaridad. Hay algo que les cohesionan entre ellos: todos tienen a alguien que ha migrado, ya sea un familiar, amigo o vecino.

Para algunas personas, sobre todo adultas, *el juego de la migra* es “un juego de wambas no más”, es decir; no tiene importancia por tratarse justamente de un juego y menos aún por el hecho de que quienes lo practican son niños. El hecho de no darle importancia a esta

práctica evidencia el poco interés que se tiene sobre los efectos que causa la migración en ellos. Incluso, existe el riesgo de naturalizar la migración en esta zona obviando los procesos sociohistóricos y las causas que han generado fuertes oleadas migratorias.

En este trabajo evidenciamos que no es “un juego de wambas no más”, sino que es un medio por el cual se manifiestan los imaginarios sociales que los niños/as han construido sobre la migración.

Es un juego que muestra cómo los niños/as mitifican a Estados Unidos como el lugar de las oportunidades, el lugar en donde se pueden hacer realidad los sueños. En última instancia, evidencia cómo el proyecto de la

Modernidad disfrazado de sueño americano seduce con su idea de desarrollo y progreso, se muestra como

un proyecto emancipador de la pobreza que ha sido generada por el mismo sistema.

¿CUÁNDO Y HASTA QUÉ HORA SE JUEGA?

No todo el tiempo se puede jugar a la *migra*. De preferencia tiene que ser en la tarde-noche, y en tiempo de chacra, es decir; cuando los cultivos de maíz están altos. Esto facilita esconderse de mejor forma, y no ser descubiertos con facilidad por parte de la policía migratoria. Cronológicamente no existe un tiempo de-

finido estático hasta qué hora jugar. Juegan “*hasta que dure la alegría*” o “*hasta que se cansen*”. Sin embargo, como mínimo de tiempo puede durar aproximadamente 30 minutos y alargarse hasta que el grupo decida o se sienta cansado, no existe un límite de tiempo establecido de duración del juego.

LOS ESPACIOS EN EL JUEGO DE LA MIGRA

El espacio en el que se realiza el juego siempre es el barrio, ya que tienen sentido de pertenencia hacia el mismo. En este sentido, los actores de este juego dicen que no juegan en otro espacio, como por ejemplo la escuela, porque: “*ahí no éramos los mismos, y no sabían* (los compañeros de la escuela) cómo jugar. *Solo jugamos en el barrio con los primos, la familia* (entre gente de confianza)” (Minchala 2015, Entrevista a un grupo de adolescentes en el barrio Jerez Calchur).

En la lógica del *juego de la migra* es necesario definir de forma explícita tres espacios: la frontera, Estados Unidos y la cárcel. Cada uno de estos espacios tienen sus características particulares, por lo tanto, no son es-

pacios seleccionados arbitrariamente. Al describir estos espacios las personas que participan de este juego dicen que:

La **frontera** son montañas desoladas, debe haber escondites con montes o alguna cosa. **Estados Unidos** es la cancha porque ahí ya hay casas, está la luz de las lámparas. También hay **la cárcel** para cuando les atrapa la policía, la cárcel es en la casa comunal, ahí se les encierra. (Minchala 2015, Entrevista a un grupo de adolescentes en el barrio Jerez Calchur)

LAS REGLAS DEL JUEGO

Las reglas son muy importantes dentro del juego, ya que ayudan a cumplir el objeto de cruzar la frontera que divide México con Estados Unidos; son relativas al rol que cada integrante asume y al lugar en el que se encuentren dentro del proceso migratorio. A continuación detallamos algunas.

Previo al viaje hay que conseguir dinero. Los niños/as que practican este juego tienen claridad que para realizar el viaje es necesario contar con una cantidad de dinero, en el juego, ficticio. Considerando que *el juego de la migra* se practica en un contexto campesino, el dinero es representado con hojas de árboles.

Todos los niños/as que en el juego asumirán el rol de migrantes, previo al viaje hacen un recorrido por los

sembríos de maíz y árboles recolectando la mayor cantidad de hojas que de forma simbólica representan el dinero. Cuando ya se tiene el dinero suficiente –esto implica para pagar al coyotero y provisiones para el camino– se emprende el viaje hacia Estados Unidos.

El valor que se paga al coyotero es de diez mil dólares, y las provisiones para el camino pueden llegar hasta tres mil dólares. Estos valores son aproximaciones que se hacen dentro del juego. Los niños/as tienen noción de los valores económicos tanto para pagar al coyotero como para pagar una fianza en el camino en el caso de ser detenido por la policía. En una mesa de diálogo ellos manifiestan que conocen estos valores ya que han sido testigos de cómo sus familiares se han endeudado para poder migrar hacia Estados Unidos.

También es importante mencionar las reglas para el momento en el que se cruza la frontera. Los niños/as en el juego tienen claro que si alguno de los que asumen el rol de migrantes es atrapado por la policía, este no debe reírse, no debe moverse, ni siquiera se debe respirar fuerte, tampoco se puede mirar al policía, si esto sucede los migrantes son detenidos y llevados a un espacio que representa la cárcel. Si es que esto llegara a suceder, el proceso de liberación puede ser negociado con la policía, es ahí cuando se hace uso de las hojas de los árboles que representan el dinero. Estas sirven para pagar una fianza de próximamente mil dólares, o por el contrario pueden ser deportados a su lugar de origen, lo cual dentro del juego implica quedar fuera del mismo.

Otro aspecto importante como regla dentro del juego es que si el coyotero anuncia la presencia de la policía, los migrantes deben esconderse. Para los niños/as que practican *el juego de la migra* este es el momento más

“emocionante”. El hecho de correr, esconderse, el no dejarse descubrir para ellos significa luchar por terminar como ganador dentro del juego, lo cual significa luchar por hacer realidad el sueño americano.

El juego termina cuando todos, o al menos la mayoría, hayan cruzado la frontera. Esto implica haber salido del lugar de la clandestinidad que en el juego está representado por los sembríos de maíz sin iluminación (el juego se realiza en la noche), y llegar a la cancha del barrio que tiene iluminación, que es un lugar amplio en donde se pueden desplazar sin mayor complicación ni temor. Al representar a Estados Unidos con la cancha iluminada y amplia, los niños/as evidencian el imaginario social que han construido sobre dicho lugar: para ellos Estados Unidos es el lugar de “las luces”, es donde se puede vivir sin mayor complicación, en donde se puede hacer realidad el sueño de vivir mejor, y ayudar a vivir mejor a quienes se quedan en su lugar de origen.

LOS ROLES EN EL JUEGO DE LA MIGRA

Los roles que se asumen en el *juego de la migra* básicamente representan a los actores sociales del proceso migratorio irregular: coyotero, migración (policías) y migrantes, los que pueden ser asumidos voluntariamente o asignados por la persona que dirige el juego, quien, por lo general, es el/la mayor en edad dentro del grupo y posee actitudes de liderazgo. En primera instancia se asumen los roles de forma espontánea y libre, si no se llega a completar los roles necesarios para jugar se asigna a alguien el rol que hace falta.

El coyote es la persona que media en el proceso migratorio. Según los relatos de los niños y niñas que practican este juego: “el coyote es quien les lleva a los migrantes a Estados Unidos, es la persona quien les hace pasar la frontera”. En la descripción que hacen los niños/as sobre el rol del coyote, se da a conocer el imaginario social que tienen ellos sobre esta figura, para ellos él “es quien conoce el camino para llegar a Estados Unidos”.

Como los niños/as indican: “la principal función que tiene el coyote es hacer cruzar la frontera”. Este es el objetivo principal del juego, pasar de la clandestinidad al lugar en donde se puedan desarrollar sin ma-

yor complicación; al menos ese es el imaginario que se manifiesta dentro del juego. En este proceso de cruzar la frontera, el coyote es una persona clave, ya que es él quien conoce el camino, anuncia la presencia de la policía migratoria en la frontera, alerta a los migrantes si es que la policía migratoria les persigue. Todo esto se representa en el desarrollo del *juego de la migra*.

En el caso de que algún migrante sea atrapado por la policía, el coyote deberá “poner la cara” frente a migración y pagar una fianza para la liberación de quien haya sido atrapado. Por esa razón quienes asumen el rol de migrantes depositan toda su confianza y esperanza en él.

Otro rol que se asume en el juego es el de **migración**, así se llama a la policía migratoria. Por lo general se requiere de cuatro personas que asuman este rol. Su función es vigilar la frontera, y “atrapar migrantes ilegales”. En el imaginario de las personas que juegan existen policías buenos y policías malos; los buenos a veces les dejan libres, y los malos son los que les llevan presos o les regresan a su lugar de origen, es decir, les deportan. Dentro del juego, el encuentro entre policías y migrantes es un verdadero enfrentamiento entre dos bandos, los unos son quienes vigilan, persiguen, atra-

pan migrantes, y los otros buscan un lugar para esconderse, buscan no ser descubiertos. Si algún migrante es atrapado por la policía, este es el encargado de llevarles hasta la cárcel y cobrar una fianza para su liberación.

El rol que más prefieren en el juego es el de *ser migrante*. En el juego, los migrantes conforman el grupo

predominante de aproximadamente 10 personas. Los migrantes son los principales actores del juego, son los que más se divierten. Las personas que participan del juego indican que: “*ser migrante es más emocionante porque a la hora de correr se siente más la adrenalina*” (Minchala 2015, Entrevista a un grupo de adolescentes en el barrio Jerez Calchur).

LA CONSTRUCCIÓN DEL HABITUS EN EL JUEGO DE LA MIGRA

Como se había indicado ya, este trabajo pretende hacer un giro sobre la comprensión del juego. En ese sentido se entiende al juego como la forma de manifestar el carácter lúdico de la vida cultural (Huizinga 2007), y a la vez como un medio por el cual se representan los imaginarios sobre un hecho social, de esta forma, se supera la visión biologicistas y psicologistas con la cual muchas veces se entiende. Además, consideramos pertinente utilizar dos conceptos que nos sirvan como referentes teórico para analizar el juego de la migra. Nos referimos al *habitus* tal como lo formula Bourdieu, y a la construcción de los *imaginarios sociales* sobre la migración.

Otro aspecto a considerar es que este estudio sobre migraciones es visto “desde los que se quedan”, es un análisis del *habitus* y los *imaginarios sociales* construidos por los sujetos que permanecen en el lugar de origen, o como se les denomina en los estudios sobre migración, es una análisis desde el enfoque de las “comunidades fijas” (Herrera, Carrillo y Torres 2005).

El concepto *habitus* emerge en el debate entre el estructuralismo y el subjetivismo. El primero sostiene la idea de la estructura social sin sujeto, y la segunda sostiene la idea de un sujeto sin estructura. En este sentido Bourdieu plantea la noción del sujeto estructurado y estructurante, es decir un sujeto que es atravesado por las estructuras socioculturales en las que se desarrolla y a la vez reproduce o recrea esas estructuras sociales generando nuevas estructuras.

Es así como se entiende al sujeto como una estructura estructurante, porque organiza las prácticas y la percepción de las prácticas, y a la vez es también estructura estructurada, ya que incorpora dicha prácticas sociales. Esto es lo mismo que decir que inevitablemente se encuentra inscrita en las disposiciones del *habitus* toda la estructura del sistema de condiciones

tal como se realiza en la experiencia de una condición que ocupa una posición determinada en esta estructura: las más fundamentales oposiciones de la estructura de las condiciones (alto/bajo, rico/pobre, etc.) tienden a imponerse como los principios fundamentales de estructuración de las prácticas y la percepción de las prácticas (Bourdieu 2002, 170-1).

Es ese sentido se entiende al *habitus* no como un sistema de formas y categorías universales, sino como “un sistema de *esquemas incorporados* que, constituidos en el curso de la historia colectiva, son adquiridos en el curso de la historia individual, y funcionan *en la práctica y para la práctica*” (Guerra 2010, 391).

Dentro del *juego de la migra* las personas que asumen los diferentes roles (coyote, policía, migrantes) son sujetos que están atravesados por una estructura social migratoria, y a la vez son sujetos que con prácticas sociales como el juego, no solo reproducen sino que recrean las estructuras sociales.

Desde el concepto del *habitus*, es esta estructura social migratoria la que se ha inscrito en el cuerpo de los sujetos que asumen los diferentes roles en *el juego de la migra*. El *habitus* se configura por un proceso de internalización de la exterioridad (de la estructura), la misma que luego se manifiesta en las prácticas sociales cotidianas (Guerra 2010). La exteriorización es una forma no solo de reproducir sino de recrear las estructuras. En el caso del *juego de la migra* se recrean los procesos migratorios dados de forma irregular. Es así como los sujetos que participan del *juego de la migra* expresan las formas de pensar, los esquemas que han estructurado su subjetividad, las disposiciones de obrar, pensar y sentir sobre el proceso migratorio irregular, ya que han incorporado un orden social en sus cuerpos: son cuerpos-sujetos en los que se materializa la historia. De esta forma, los niños/as sueñan con ser

migrantes algún día, con esta afirmación no se pretende hacer una lectura determinista ni trágica de dicho juego, más bien se busca hacer una crítica a la trampa que subyace al proyecto de la Modernidad, que no plantea otra opción sino la de ser migrantes a quienes viven la desesperanza y la pobreza.

Se dice trampa del proyecto ya que muestra a Estados Unidos como el lugar de la esperanza y la superación de la pobreza, pero no resalta bajo qué condiciones – como la irregularidad y la falta de garantías de cumplimiento de los derechos humanos– se puede acceder al mismo.

LOS IMAGINARIOS SOCIALES EN EL JUEGO DE LA MIGRA

Entendemos por *imaginarios sociales* a las “construcciones mentales subjetivas de significación de la realidad, que se comparten socialmente” (Aliaga 2008, 3). En este sentido, en *el juego de la migra* los sujetos muestran cómo ellos se imaginan el proceso migratorio irregular. Estos imaginarios han sido construidos por la influencia de diferentes factores como los relatos de los familiares que han migrado o de las personas que se han quedado (abuelo/a), producciones culturales como los videomusicales que abordan el tema de la migración, entre otros.

En ese sentido, pensadores que reflexionan sobre la sociología de la vida cotidiana argumentan que “partiendo de un análisis de los micro escenarios, se pueden determinar las formas de reproducción particulares que posibilitan, a su vez, un análisis de la reproducción social reflejada en las macro escenas” (Herrera, Carrillo y Torres 2005, 376).

En *el juego de la migra* los imaginarios sociales están claramente definidos sobre tres aspectos: los roles, el espacio y el tiempo. En cuanto a **los roles**, los niños/as que practican *el juego de la migra* tienen la noción de que para que se dé el proceso migratorio irregular, o como dicen ellos “para irse por el camino”, debe existir un coyote, la policía migratoria y los migrantes, esta es una delimitación de actores que se hace dentro del juego.

La mayoría de niños/as que participan de este juego tiene preferencia por asumir el rol de *ser migrante*. El migrante es la persona que asume el reto de hacer realidad el sueño americano, representa al sujeto que, atravesado por la desesperanza y la pobreza, se deja seducir por la promesa de desarrollo y progreso que se ofrece al otro lado de la frontera. En este caso la frontera no es otra cosa que la división entre la concepción clásica de subdesarrollo y desarrollo.

Para cruzar la frontera es indispensable contar con la mediación de un coyote. En el juego se evidencia la importancia que tiene el rol del coyote. Él es quien conoce el camino y sabe cómo cruzar la frontera, los migrantes depositan en él toda su confianza. Es así como el coyote representa casi como a una especie de “superhéroe” que facilita el cumplimiento de hacer realidad el sueño americano.

Otro actor en *el juego de la migra* es la policía migratoria, quien no es alguien que los migrantes deseen que exista. En el imaginario social manifestado en el juego se evidencia que tienen claro que quienes migran se encontrarán de forma inevitable con la policía, el cual puede interrumpir el proyecto migratorio; es decir, conocen los riesgos de migrar de forma irregular. La policía migratoria representa al obstáculo que puede hacer que la realización del sueño americano se vea frustrado; es el mayor enemigo para los migrantes.

En cuanto a **los espacios**, en *el juego de la migra* está profundamente marcado el imaginario que tienen sobre la frontera y sobre Estados Unidos. La frontera es el lugar de la clandestinidad donde hay que esforzarse mucho para poder cruzar, es el lugar en donde la policía migratoria les puede atrapar. Mientras que el espacio que se delimita para representar a Estados Unidos en el juego es una cancha que tiene iluminación. Es así como a Estados Unidos se representa como el lugar iluminado donde se hace realidad el sueño de mejorar su calidad de vida y la de los que se quedan en el lugar de origen.

También vale hacer mención a la importancia y el significado que tiene **el tiempo** dentro del *juego de la migra*. Este se desarrolla en dos tiempos: el cronológico y el ecológico. El tiempo cronológico de duración es de un mínimo de treinta minutos aunque no se determina hasta cuánto se puede alargar. De esa misma for-

ma, fuera del juego, en el proceso migratorio el tiempo cronológico es incierto, no se sabe cuánto tiempo se va a demorar en el camino la persona que migra de forma irregular. Por otro lado, el juego está determinado por un tiempo ecológico. Pritchard (1977) entiende el tiempo ecológico como a las circunstancias de la naturaleza como la lluvia, la sequía, que determinan las actividades de los agricultores.

En este sentido, *el juego de la migra* se realiza al caer la tarde, cuando comienza a oscurecer, y en tiempo de chacra cuando las plantas de maíz están altas para poder esconderse. Las condiciones del tiempo ecológico representan que migrar de forma irregular implica viajar en la clandestinidad, en la oscuridad para no ser descubiertos por la policía migratoria, lo cual implica asumir muchos riesgos: la vida misma se pone en riesgo.

Es así como “el juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego” (Huizinga 2007, 21). En este sentido *el juego de la migra*, a más de manifestar las representaciones de los imaginarios sociales construidos en torno a la migración, permite develar cómo el proyecto de la Modernidad, disfrazado del sueño americano, coloniza las formas de pensar, sentir y ser de los sujetos.

Para una persona de la provincia de Cañar que anhela hacer realidad el sueño americano, Estados Unidos es el lugar del desarrollo, del éxito, es el lugar en donde la persona se puede afirmar como sujeto, porque acá –en su lugar de origen– no es nada, de este lado de la frontera, en el sur, no hay garantías para vivir bien. Así de astuto es el proyecto de la Modernidad que genera el imaginario de que los que nacen en el Sur no tienen esperanza, y a la vez seduce con su idea de desarrollo y progreso.

CONCLUSIONES

El juego de la migra, considerado por algunos como “un juego de wambras no más”, permite evidenciar la construcción de los imaginarios sociales sobre la migración irregular. Los “wambras no más” son sujetos atravesados por las estructuras sociales migratorias que han configurado el contexto sociocultural en el que se desarrollan. Son sujetos en cuyos cuerpos se inscribe una historia, se materializan procesos, en este caso migratorios. Por lo tanto, es algo que representa un fenómeno social real como es la migración irregular y sus implicaciones, es un juego que representa la historia de quienes han sido exiliados por la pobreza y seducidos por el proyecto de la Modernidad disfrazado en el sueño americano.

La acción de cruzar la frontera tiene una fuerte representación simbólica dentro del juego. Cruzar la frontera significa pasar del lugar de la clandestinidad y la

desesperanza a la tierra en donde se hará realidad la promesa del sueño americano. En el imaginario de quienes practica *el juego de la migra* llegar a Estados Unidos significa una oportunidad para salir de la pobreza y vivir mejor.

Desde una lectura más crítica nos atrevemos a decir que el sueño americano es un disfraz del proyecto de la Modernidad, que con la idea de desarrollo muestra a Estados Unidos como el lugar de las oportunidades.

Así de astuto este proyecto que genera pobreza y desesperanza en los países del Sur para seducir con la idea de desarrollo y progreso mostrando al Norte como el lugar del progreso. Es así como cruzar la frontera significa pasar del subdesarrollo al lugar de las oportunidades en donde se hace realidad la promesa de desarrollo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aliaga, Felipe. 2008. Algunos aspectos de los imaginarios sociales en torno al migrante. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 39: 1-40.
- Bourdieu, Pierre. 2002. *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. México: Taurus.
- Goldázar, José. 2011. *Diccionario cultural de Napo. Kichwa-Español*. Quito: Fundación Aleando Labaka.
- Guerra, Enrique. 2010. Las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu y Norbert Elias: los conceptos de campo social y habitus. *Estudios Sociológicos*, XXVIII: 383-409.
- Herrera, Carrillo y Torres. 2005. *La migración ecuatoriana. Transnacionalismo, redes e identidades*. Quito: FLACSO.
- Huizinga, Johan. 2007. *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial.
- Lantzy, Leah. 2012. *La influencia del sueño americano en la inmigración latina*. Disponible en https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/bgsu-1332186360/inline Consultado 29 de junio de 2016.
- Minchala, Carlos Leonardo. 2015. *Entrevista a un grupo de adolescentes en el barrio Jerez Calchur*.
- Pritchard, Edward. 1977. *Los Nuer*. Barcelona: Anagrama.
- Sánchez, Raúl. 2008. Habitus y clase social en Bourdieu: una aplicación empírica en el campo de los deportes de combate. *Papers*, 89: 103-125.
- Vásquez, Jorge Daniel. 2014. *Identidades en transformación. Juventud indígena, migración y experiencia transnacional en Cañar, Ecuador*. Quito: FLACSO-Ecuador.
- Zambrano, Guido. 1998. *El sueño americano. Los migrantes ecuatorianos en N.Y.* Quito: Corporación de Investigación, Liderazgo y Desarrollo Ecuatoriano.