

**Mtro. José de Jesús Loza Sánchez**

Director general de Movimiento de Voto Responsable

Doctorando en el doctorado interinstitucional de arte y cultura

Becario de CONACYT

Ex funcionario municipal y universitario en la U de G

Ex candidato a diputado local por el distrito 12 en Tlaquepaque en el 2003.

Ex líder estudiantil,

Luchador social y promotor cultural

## Gobernanza y ciudadanía cultural metropolitana en una sociedad dismoderna y para hordas urbanoideas

“Quienes sobreviven no es el más fuerte ni el más inteligente,  
sino el que se adapta mejor a los cambios”. Charles Darwin

El presente ensayo es producto del proceso de la investigación de campo etnográfica de la tesis doctoral “Consumo cultural de las artes en la clase media de la zona metropolitana de Guadalajara 2000-2020” y tiene como objetivo central analizar y comprender desde la perspectiva transdisciplinar sociológica y antropológica de la cultura y el arte, partiendo desde la práctica sociocultural del ocio los desafíos y distorsiones estructurales para el ejercicio de la gobernanza y la creación de ciudadanía cultural metropolitana en una sociedad dismoderna y constituida en hordas urbanoideas.

La metodología aplicada para este trabajo se desarrolla con base a la metodología reflexiva constructivista de Pierre Bourdieu desde una perspectiva epistémica dialéctica-autopoiética diseñada por un servidor tanto en la tesis de maestría como en la doctoral para conocer y diferenciar las fronteras entre globalidad sociocultural de la humanidad y globalización del sistema capitalista, así como la conformación *estructural-sistémica-funcional* de las

sociedades complejas contemporáneas (megalópolis y metrópolis) y la relación, *sinapsis social dialéctica*, entre los campos sociales, económicos, políticos y culturales y su interacción interna y externa a nivel macro y micro social a través de las clases sociales entendidas como espacio social.

Se parte del supuesto de que gobernanza y ciudadanía (cultural) son conceptos y prácticas organizacionales diseñados por el estado neoliberal y por gobiernos administrados por funcionarios de clase alta y del sector empresarial, que sustituyen y desplazan de manera velada la noción de gobernabilidad y democracia emanados del estado bienestar social liberal y con ello establecer una dictadura de las minorías sobre las mayorías y un sistema neo-socrático posmoderno sobre la democracia ilustrada y moderna.

**Palabras clave: Gobernanza, Ciudadanía cultural, neo-isocracia posmoderna, dismodernidad, hordas urbanoides.**

La cultura definida en su forma más sencilla es todo lo que el ser humano en sociedad crea y construye con base a la naturaleza para expresar la forma de comprender y aprehender el espacio y el tiempo en que vive y con quienes convive en comunidad; entonces, la cultura no solo es lo que el ser humano crea, es el cómo, el por qué y el para qué crea y construye; en ese sentido, la cultura es también pensamiento, tecnología, comunicación, estética y relaciones sociales, en tal sentido la cultura es un proceso de relaciones sociales de *creación-exhibición-consumo* de la *forma-modo* de expresar subjetividades objetivizadas tangibles e intangibles del contexto e intertexto de los seres humanos de forma individual y/o colectiva.

Para que se procese la cultura, la sociedad se constituye de tres componentes; estructura, sistema y función, generando el espacio-mundo, espacio-ciudad, espacio-comunidad los cuales a través de la *sinapsis social dialéctica-autopoiética* se interconexionan y gesta el proceso *estructural-sistémico-funcional* que permea al interior de los diferentes espacios y campos sociales de una sociedad determinada

Con estos elementos, en consecuencia, los seres humanos se configuran en individuos colectivizados (pobladores y ciudadanos) que se interrelacionan por medio de la *sinapsis social simpática-empática-antipática* (identidad: identificación, distinción, diferenciación) en los espacios sociales formando clases sociales y grupos sociales; y que se interaccionan mediante la *sinapsis social afabilidad-repulsión-tolerancia* en los campos económico, político, social y cultural de una sociedad dada.

Es pertinente aclarar, que la cultura se comprende en dos dimensiones: macro social y la micro social, en la primera, la cultura se concibe como un componente sistémico de la

sociedad y permea en todos sus espacios sociales y campos sociales; en la segunda, la cultura es un campo social y funciona como componente autopoietico del mismo campo.

La cultura, comprendida como componente sistémico de la sociedad y en los diferentes campos sociales tiene funciones específicas predominantes, por ejemplo, en el campo económico es un objeto de consumo, en el campo político es un derecho, en el campo social es un elemento de cohesión social y en el propio campo cultural es un elemento de identidad.

Por ello, se puede inferir que exista una cultura propia o particular en cada espacio y tiempo social (clase social, grupo social), en cada campo (económico, político, social, cultural), y una cultura específica en cada sociedad y en cada tiempo (sociohistórico: diacrónico y sincrónico).

De manera más precisa, existen culturas de clases sociales y culturas de grupos sociales; una cultura económica y una economía cultural, una cultura política y una política cultural, una cultura social y una sociocultura, una cultura histórica y una Historia de la(s) cultura(s); así como existen culturas de cada sociedad y en cada sociedad hay culturas comunitarias y una cultura temporal generacional y acorde a la evolución (crecimiento y desarrollo) de las sociedades.

Estas diversas formas y expresiones de configuraciones y transfiguraciones culturales de la cultura convergen al momento del uso, posesión y posición de los productos y servicios culturales en las prácticas socioculturales; es decir, cada producto y servicio elaborado, ya sea tangible o intangible o ambas, al ser socializado se reconfiguran en un bien capital

económico sociocultural y simbólico, incluso la cultura, en su dimensión microsocia, es un bien capital y como tal, también experimenta dicha transfiguración.

En otras palabras y a modo de ejemplo, por una parte, un producto elaborado en el campo económico al reconfigurarse en un bien capital económico, también conlleva en sí mismo una connotación cultural-simbólica durante el proceso de creación-exhibición-consumo; por otra parte, este producto es posible que se quede en el campo económico y cumpla su función-significación para lo que fue hecho -consumido y consumado- o se transfigura en el campo político o en el social o en el cultural cumpliendo una función-significación específica del campo al que se transfiguró y no en la función para la que fue diseñado, mas no deja de ser un bien capital económico cultural-simbólico consumado y consumido.

Es importante señalar, antes de continuar, que la cultura, en la dimensión micro social, tiene un factor cuantitativo-cualitativo fundamental para su proceso de objetivación en la práctica sociocultural, el tiempo libre-ocio, en el sentido de que tiempo libre es el tiempo que se destina a recrearse, divertirse y/o descansar al concluir la jornada laboral y el ocio es la practica sociocultural de desarrollo individual y grupal que genera riqueza social-cultural y es un estilo de vida e identidad de un sector social de clase social; es decir, una actividad que no depende de la conclusión de la jornada laboral; por otra parte, además del ocio existe la ociosidad, la cual es una situación de inactividad y holgazanería, así pues se deduce que es importante la cantidad de tiempo libre de ocio o la ociosidad para una calidad de vida, así que el tiempo es también un bien capital económico sociocultural-simbólico.

Así entendido, en una sociedad conviven diferentes expresiones culturales, unas de ellas predominan sobre las otras de acuerdo a la posición de relaciones de poder de las clases y

grupos sociales que ocupan en los campos sociales donde la concatenación y lucha de clases sociales e intercalases se manifiestan ideológica y simbólica en el que el tiempo libre para el ocio es imprescindible como un bien capital.

### **Gobernanza y ciudadanía cultural versus gobernabilidad y democracia**

Con base a lo anterior expuesto, podemos inferir que en la sociedad contemporánea y en particular la sociedad metropolitana como la nuestra, los objetivos y función de la gobernanza y de la ciudadanía cultural concebidos como instrumentos democráticos y de democratización para la participación de toda población en la toma de decisiones de política cultural no son compatibles con el modelo de sociedad y gobierno metropolitano que impera en nuestro país, estado y municipio, pues democracia, en su acepción más simple y etimológica significa el poder del pueblo para el pueblo y además es un concepto que retoman los liberales, socialistas y comunistas en la era moderna y del estado benefactor (y sobre todo posrevolucionaria) y en la que la clase media estaba en el poder político y cultural.

Por un lado, como bien es conocido se vive en una sociedad neocapitalista con una cultura posmoderna y con gobiernos neoliberales a nivel federal, estatal y municipal, y estos son codependientes del modelo sociocultural de globalización capitalista, en los cuales, a inicios del presente siglo, la clase alta tiene el control y que en el siglo XXI se han consolidado hasta en la hegemonía cultural; de tal forma que, hoy por hoy, la clase alta tiene el poder económico, político y cultural, las clases medias y bajas quedan bajo su hegemonía y dominio.

Al grado de que en realidad no existe, hasta el momento, un modelo de sociedad alternativo, por lo tanto todo movimiento o movilización de cambio social se generan con base a modificar (renovar e innovar el modelo de sociedad actual).

Para el pensamiento neoliberal-posmoderno-neocapitalista, quienes conforman el pueblo - clase baja y clase media- no son sujetos de derechos (sociales y humanos), cuando mucho son derechohabientes, es decir son dependientes del ciudadano para que tenga acceso a los bienes y servicios públicos; pues el ciudadano además el ciudadano de que tenedor de derechos, ostentan el derecho a ejercer ciudadanía y es así que el poblador a través del ejercicio de participación ciudadana del ciudadano es que puede acceder a los derechos sociales y humanos.

Con base al argumento discursivo-ideológico de que los gobiernos son incapaces para cubrir las demandas y necesidades de la población y solucionar todos los problemas sociales la clase alta en poder y político consideran pertinente delegar funciones gubernamentales a la clase alta a través de la iniciativa privada y sociedad civil por medio de la figura de la ciudadanización de las políticas públicas sociales y culturales a través de la creación de organismos e instituciones descentralizados y en poder del ciudadano o en colaboración con empresas y sus respectivas organizaciones y asociaciones civiles, así como por organizaciones sociales civiles (OSC) emanadas de la sociedad civil.

Empero, dichas organizaciones y organismos ciudadanizados son controlados, creados o dirigidos por activistas pertenecientes de la clase alta y al sector empresarial y en el campo de las políticas y prácticas socioculturales no es la excepción.

En este sentido, ciudadano es quien pertenece a la clase alta, son ellos quienes estructurados en organizaciones sociales civiles acaparan los organismos ciudadanizados que se instrumentan desde el gobierno a través del concepto y modelo de gobernanza, pues coincidiendo con la Auditoría Superior de la Federación de México “La Gobernanza bien se puede comprender en sus dos acepciones, en sentido descriptivo y en sentido normativo, como el modelo de gobernabilidad de participación múltiple de agentes inter y extra gobierno que a través de innovar formas de participación intervienen en la formulación y ejecución de las políticas públicas para gobernar bien de manera eficiente y eficaz en una sociedad dada; la gobernanza en pocas palabras es la institucionalización de nuevos patrones de interlocución y negociación entre el gobierno, la sociedad y el mercado (ASF, 2015:16 – 18)”.

De este modo, podemos definir que gobernanza y ciudadanía no son instrumentos democráticos y democratizadores, más bien son instrumentos y conceptos innovadores para ejercer un sistema de gobierno renovado que bien podemos definirlo como neo-isocracia posmoderna, un gobierno de los iguales, un gobierno en y para la clase alta en el poder político, cultural y económico, una dictadura de las minorías.

### **Desintegración del ocio como derecho y consumo cultural comunitario**

Cuando la clase media estaba en el poder político y cultural mexicano, inicios del siglo pasado hasta la década de los 80s, el modelo de jornada laboral-ocio de la sociedad moderna estableció un aumento del tiempo libre al consolidarse la estructura diaria temporal de 8 horas: 8 horas de trabajo, 8 horas de sueño, 8 horas de tiempo libre- y las 40 horas laborales a la semana y 30 días de vacaciones al año.

Esta estructura temporal generó que en las colonias o barrios las prácticas socioculturales lúdicas en el tiempo libre fuera un espacio de ocio comunitario en el que el derecho y



consumo de la cultura estaban implícitos (juegos hoy llamado tradicionales como el trompo, yoyo, canicas, “changai”, frontón, “cascarita de fut-bol” o dominadas de balón en la calle o en la unidad deportiva o juegos en donde el canto y el baile estaban presentes, y con los amigos ir al billar, coleccionar cartitas de diversa temática, leer historietas, escuchar las música o radionovelas y ver programas de televisión o ir al cine del barrio); el ocio era un hábito y costumbre lúdico ritual de actividad diaria cotidiana en la casa, en la “cuadra” o calle y en la escuela del barrio, principalmente los concurso anuales en el mes de mayo, denominado “juegos florales” (poesía, dibujo, pintura, declamación, teatro, etc.) y esperar que llegaran las vacaciones, las fiestas patrias, patronales y decembrinas y sus respectivos juegos mecánicos, así como los cumpleaños y demás festejos familiares en las casas de los festejados.

En síntesis el ocio era un estilo y modo de vida y un *habitus* de clase social que permeaba en todas las clases sociales, era pues, el pegamento del tejido social de una comunidad, de un individuo colectivizado, en este sentido el ocio en el barrio era el espacio-tiempo sociocultural de cohesión social e identidad para el desarrollo de la cultura y las artes de una ciudad a través de la diversión, recreación, descanso y formación cívica en comunidad; en términos económicos, la calidad de la reproducción de la fuerza de trabajo presente y futura era eficaz y eficiente, en términos políticos, intrínsecamente se formaba ciudadanía.

Sin embargo, en el siglo XXI esta riqueza sociocultural equitativa trabajo-ocio prácticamente se disrumpe<sup>1</sup> y distorsiona la vida cotidiana, pues, la clase alta ahora ostenta el poder político y cultural y desde su visión sociocultural posmoderna implementa varias

---

<sup>1</sup> El Diccionario académico, que ya incluía desde 1970 el adjetivo *disruptivo*, ha incorporado en su vigesimotercera edición el sustantivo *disrupción*, procedente del latín (*disruptio, -onis*), pero que ha llegado a nuestra lengua a través del inglés (*disruption*). en este trabajo se retoma el termino disrumpir en el su significado etimológico trastorno a diferencia de interrumpir que significa cortar, el no continuar una acción o actividad.

modalidades de sociedad del modelo general de sociedad del sistema de globalización capitalista neoliberal: por ejemplo, la sociedad 20/80<sup>2</sup>, la sociedad de consumo y de *low cost*, la sociedad del conocimiento o de la información.

Parafraseando a Zygmunt Bauman, lo anterior, es la transición de la sociedad de la ética del trabajo a la sociedad de la estética del consumo y en este sentido, las actividades ocio-cultura se trastornan en actividades tiempo libre-ociosidad, y por ende, el derecho y consumo cultural y de las artes se desprenden del ocio comunitario y de barrio.

En esta etapa transitiva el común denominador de estas variantes de modos de vivir de y en sociedad metropolitana es la tendencia a que el individuo colectivizado se individualice, a ser un ser en *situs* de *insula* y estar *ex situ* de colectividad comunitaria y se encuentre en situación vulnerable; mas, esta vulnerabilidad y ausencia de sentido e identidad sociocultural de comunidad, e incluso la identidad de tribu urbana que proliferaban en las décadas de los 80s y 90s, se disimulan al hacer creer al poblador que es un individuo independiente, autónomo o autogestor de su propio destino, y que es un ciudadano que ejerce ciudadanía en un ambiente plural y de diversidad de expresiones e identidades socioculturales, pero, como se expone más adelante, el individuo de esta generación del milenio queda en orfandad.

Orfandad causada por que esta supuesta independencia y autosuficiencia individualizada en el individuo ya sea un poblador o un ciudadano de las urbes metropolitanas propicia una práctica de relaciones sociales de convivencia efímera, espontánea, esporádica,

---

<sup>2</sup> Es la sociedad en la que el trabajo del 20% de la población mundial será suficiente para sostener la totalidad del aparato económico del planeta. El 80% de la población restante así, resultará superflua, no dispondrá de trabajo ni de oportunidades de ningún tipo e irá alimentando una frustración creciente.

intermitente, nómada y virtual en fragmentos aglomerados, que en este trabajo se definen como: hordas urbanoides e indigentes *lights*.

Ante ello, la actual generación de pobladores y ciudadanos que habitan en las ciudades metropolitanas y la fase en que transita la sociedad contemporánea se definen por lo que (se) niega y no desea ser, la intelectualidad orgánica y la élite política global le llaman posmodernidad, aunque es más correcto definir un objeto de estudio, un fenómeno o hechos social por lo que es y no por lo que no es, es decir, en este sentido, más que posmodernidad se experimenta una dismodernidad.

### **La condición dismoderna y orfandad de las hordas urbanoides metropolitanas**

**Esta dismodernidad** se refleja en principio, desde el campo académico en donde se ha generado una constelación conceptual y teorización diversa, divergente y ambigua sin llegar a consensos en relación de su identidad, se contemplan semejanzas, similitudes y representaciones de lo que es, pero solo la definen en (sin)razón ideológica, a lo que quieren que sea quienes la estudian, hay más ideología y menos ciencia: por ejemplo, Daniell Bell define a esta generación y fase sociocultural como el fin de las ideologías, en la que la cultura se separa de la estructura social tecnoeconómica, Jünger Habermans la define como una modernidad inconclusa y para Antony Guidens es una modernidad tardía, Martin Heidegger como el abandono de la modernidad, GianniVattimo como el fin (muerte) de la modernidad, Zygmunt Bauman como sociedad líquida y Fredic Jameson como un pastiche de modelo sociocultural moderno con base al tradicional, para Guilles Lipovetsky es la era del vacío e hipermoderna, para Peter Slortedijk es una fase post-humana y de antropotecnia; estos enfoques teóricos dialécticamente giran entorno y se entrecruzan en el borde fronterizo de un mismo hecho y prácticas socioculturales, son improntas de diásporas subjetividades surgidas

de la lucha y unidad de contrarios, de cambios cuantitativo a cualitativo y viceversa, de negación de la negación del proceso evolutivo de la humanidad en el campo intelectual y cultural.

La dismodernidad, a diferencia de la posmodernidad, no es una utopía, ni una distopía, tampoco es una propuesta de modelo de sociedad posterior, ni contrario, ni diferente o de continuidad de la modernidad. Esta fase transitiva y generacional brotan y rebotan más devenires de certidumbres inciertas que porvenires de incierta certidumbre; ósea un estado de distorsión y *sique* disruptiva colectiva generacional del modelo sociocultural de la modernidad y su identidad. Es distorsión de la modernidad en sus metarrelatos y sus renglones son torcidos.

La actual generación de pobladores y ciudadanos sufre de entropía sociocultural y hasta biopsicosocial; en otras palabras, experimentan una deformación más que una transición a una forma distinta vida sociocultural y política, es carcomida por un metarrelato que se opone a la modernidad pero no da alternativa, por lo que la descomposición de la modernidad pareciera que fuera esa alternativa supuesta que no se anuncia, mas la apodan posmodernidad; los metarrelatos de esta última, son el posthumanismo (pos homosapiens) y el retorno renovado de costumbres, comportamientos, actitudes, moral y *habitus* medievales y del régimen del colonato que al implantarlos a la vida digitalizada y virtual cotidiana le denominan innovación social y cambio social (avance tecnológico más que científico, más estética que ética).

Con esta noción de dismodernidad como categoría conceptual en este ensayo permite conocer y comprender el desarrollo sociocultural contemporáneo y las propuestas políticas de participación ciudadana y gobernanza metropolitana.

Así comprendido y en síntesis, dismodernidad se puede definir, como primera aproximación, como el estado en diáspora de la fase transitiva de la sociedad contemporánea en que la humanidad no sabe hacia dónde dirigirse ni cómo erigirse, sus componentes y comportamientos están por ningún lado; es un *statu gou* de la sociedad contemporánea en el que la humanidad se encuentra en orfandad, no es un modelo sociocultural como lo es la modernidad ni un modelo utópico como es la posmodernidad.

Sin embargo, desde la perspectiva dialéctica-autopoiética se encuentra entre dos modelos socioculturales modernidad y posmodernidad, de un modelo del que ya no quiere ser y de un modelo del que quiere ser pero no sabe que es, ni sabe que quiere ser; por ello los diferentes grupos y clase sociales manifiestan y experimentan un comportamiento disruptivo hacia el modelo sociocultural de la modernidad.

Ante esta situación, al conjunto de prácticas socioculturales mencionadas al inicio del texto, se reconfigura su capacidad de agencia de cohesión social (pegamento social) comunitario y experimentan, como se analiza más adelante, un trastorno sociofuncional que pasan de ser un bien capital sociocultural simbólico económico a ser más un instrumento mercantil ideológico de consumo cosmético y una domesticación aterciopelada clasista disfrazado de derechos humanos y de participación ciudadana política, social y cultural.

Dicha acción disruptiva es en razón a diversos factores, pero el primordial es debido a que el desarrollo tecnológico socializado en el proceso de producción requiere menos trabajadores -solo el 20% de la población económicamente activa (PEA)- para la elaboración de productos y atención en centros de servicios y por lo tanto genera una reserva masiva de fuerza de trabajo contingente (80% de la PEA).

Esta generación de PEA está conformada por nuevos modelos de fuerza de trabajo que interactúan domesticados (educados y formados), desde kínder hasta universidad –tanto en instituciones públicas, privadas y de *low cost*- con prácticas económicas socioculturales que transconfiguran un arquetipo de empleador-trabajo-trabajador “neofeudo-liberal” un modelo relacional emergente sistémico *operare libertini*; es decir, un conjunto fragmentado de esclavos libres des-asalariados<sup>3</sup> (desempleados, subempleados, trabajadores temporales) que hoy se conocen como *entrepreneurship*, *networking*, *freelancer*, *crowdsourcing*, *gig employee*<sup>4</sup>; así también, por trabajadores de la industria de la delincuencia organizada y un nuevo tipo de empleado formal, el “burgués asalariado”, la nueva Fuerza de Trabajo Compleja Incorporada; en síntesis, esto es el trabajo informal e ilegal (trabajadores desechables-reciclables) quienes conforman una masa de muchedumbre solitaria<sup>5</sup> en condición de vida precaria y de postmiseria, sin posibilidad de ejercer el ocio-cultura de y en su comunidad.

Lo anterior, junto con el incremento de la centralización poblacional aglomerados en polos de desarrollo urbano como son las metrópolis y megalópolis y con ello los proyectos globales de gentrificación de la ciudad, en donde los servicios culturales (diversión, recreación, y artes) se ubican en las zonas del centro de la capital y de clase alta y clase media-alta, trae aunado la ociosidad y el tiempo libre utilizado para el traslado de la casa al trabajo o escuela y viceversa, y el día de descanso laboral es dedicado a hacer el quehacer

---

<sup>3</sup> Es la fuerza de trabajo contingente; es decir son personas que no trabajan para la compañía de manera continuada: trabajadores temporales, externos, a tiempo parcial, con un modelo de jornada laboral más flexible, pero que se extiende hasta más de 12 horas diarias.

<sup>4</sup> Los “gigs” son un conjunto de proyectos individuales, trabajos de medio tiempo y labores esporádicas que estas personas tratan de promover para armar una carrera laboral.

<sup>5</sup> El sociólogo estadounidense David Riesman (1909-2002) escribió “La Muchedumbre Solitaria” donde enfoca su estudio en el conformismo que reina en las sociedades modernas, hablando de personas que son dirigidas por otras, y actúan en virtud de lo que la comunidad a la que pertenecen les demanda para no quedar excluidos del grupo y obtener su aprobación. La influencia de los medios de comunicación es muy importante en este sentido.

doméstico o para dormir, lo que genera una baja calidad de la reproducción de la fuerza de trabajo.

De otra manera, el trabajo a destajo y el tiempo real laboral se incrementan hasta más de 48 horas a la semana y se expande el tiempo sin empleo, ni ingreso económico, en tal sentido la riqueza social y calidad de vida se distorsionan al abigarrar tiempo libre con tiempo inactivo, ocio (diversión, descanso, reproducción de la fuerza de trabajo) con ociosidad (haraganería, vagancia y actividad sedentaria); esta condición repercute más de manera negativa que positiva en la vida cotidiana y estilo de vida social, familiar e individual y funcionan más como un unguento antiséptico para la condición del esclavo libre desasalariado de la masa social fragmentada en hordas urbanoides e indigentes *lights* y genera una masa de muchedumbre solitaria en *statu* de ociosidad (tiempo inactivo).

No obstante, dicha situación suele enmarañarse con el *status otiosus*<sup>6</sup> (tiempo libre) de los miembros de la elite de cada clase social; es decir, con el empresario de clase alta, el burgués asalariado de clase media y el empleado formal de clase baja; por ejemplo, el empleado formal, quien es parte de la capa social de elite de la clase baja, y el trabajador formal quien no es parte de la élite de clase media, laboran con base a una estructura diaria temporal de 8 a 12 horas y 48 horas semanales de la jornada laboral-tiempo libre y mantiene sus prestaciones y derechos vacacionales y días de descanso, tienen la creencia (mitología posmoderna) de que hoy como poblador -ciudadano común y corriente- a alcanzado y emulado las actividades del *habitus* de ocio de la elite de la clase alta y clase media.

---

<sup>6</sup> Ocioso, del latín *otiosus* que significa "cesante, que tiene mucho tiempo libre", su compuesto léxico deriva de *otium* (ocio, tiempo libre) y el sufijo *-oso* (abundancia).

Este modelo de diversificación y fragmentado mercado laboral en cierta forma es un beneficio lucrativo y plusvalía en el campo económico de la sociedad neocapitalista al explotarlos con empleos y remuneración de baja calidad y temporales<sup>7</sup>; empero, esta masa desempleada es a la vez un problema en el campo social y político para el neocapitalismo, pues esta masa de muchedumbre solitaria es considerada para la clase alta en el poder político y cultural un desecho humano, sobran en la sociedad capitalista neoliberal y para el gobierno novomedieval y la cultura posmoderna.

Por lo que el sistema neoliberal global, a través de sus organismos internacionales (OCDE, FMI, ONU, BID) para amortiguar y aprovechar al igual como se aprovechan los residuos al reciclarlos ha diseñado un placebo discursivo ideológico y simbólico (político-sociocultural) denominado en el campo económico como economía cultural, industria creativa, industria cultural y al conjunto de estas como economía naranja; y en el campo cultural como posmodernidad, el cual al aplicase en políticas sociales y culturales, tanto del sector público como privado y de las organizaciones sociales civiles (OSC) y colectivos, se le define como gobernanza, programas de desarrollo humano y políticas de participación ciudadana (política, social y cultural), su estrategia propagandística se llama *tittytainment*<sup>8</sup> con la finalidad de despistar y entretener a la muchedumbre (80% de la PEA) y como se explicó anteriormente, hacer creer (educar y formar) a esta inmensa masa jodida en su riqueza económica y riqueza sociocultural de que se es libre de un patrón, que posee más

---

<sup>7</sup> "De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), el primer trimestre del 2013, en México la población que tiene ingresos de hasta dos salarios mínimos fue de 37.4% del sector ocupado (18.1 millones de personas) y, para igual periodo del 2018, llegó a 45.2% (23.9 millones), es decir, ganan actualmente 5,301.6 pesos al mes." La Población que trabaja de manera informal es de 30.5 millones de personas (56.9% de la PEA) y desempleada es actualmente de 3.3% (1.9 millones de personas en edad de trabajar).

<sup>8</sup> Para Gabriel Salas el *tittytainment* o entetanimiento en español es, "[...] una mezcla de entretenimiento mediocre y vulgar, bazofia intelectual, propaganda y elementos psicológica y físicamente nutritivos que satisfarían al ser humano, lo mantendrían convenientemente sedado, perpetuamente ansioso, sumiso y servil ante los dictados de la minoría que decidiría su destino"



tiempo libre que tiempo laboral y que puede dedicarse al ocio y desarrollo sociocultural de su persona y familia de manera autónoma y autogestora de su propio destino y que con denunciar en redes sociales o en convocatorias a marchar y desfilar en las avenidas principales de la ciudad sienten que ejercen ciudadanía y que logran el cambio social.

“Los contenidos simbólicos estarán llamados a jugar un papel central en la integración de la tecnología digital en la vida diaria de los miles de millones de personas que integran por primera vez en la clase media global” (Buitrago y Duque 2013, 70-71)

Las mentefacturas son los bienes y servicios que como el arte, el diseño, los videojuegos, las películas y las artesanías, llevan consigo un valor simbólico intangible que supera a su valor de uso.

La kreatópolis (sociedad del conocimiento o de la información) son las ciudades que soñamos con la economía naranja como uno de los principales ejes del desarrollo; donde las mentefacturas son más importantes que las manufacturas para la creación de empleos y riqueza (Buitrago y Duque 2013,72)

Economía naranja: es el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. El universo naranja está compuesto por: i) la economía

cultural y las industrias creativas, en cuya intersección se encuentran las Industrias Culturales Convencionales; y ii) las áreas de soporte para la creatividad (Buitrago y Duque 2013, 40)

sin embargo como veremos posteriormente es algo similar a lo que al modelo del gobierno de la Atenas antigua denominado como isocracia, isonomía, e isogonía

Buitrago Restrepo Felipe y Duque Márquez Iván (2013) Economía naranja, una oportunidad infinita. Editorial Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y Punto y aparte Book vertising Bogotá, Colombia.

Auditoría superior de la Federación (cámara de diputados) 2015 *Fundamentos conceptuales sobre la gobernanza*