

Un juego para entender el capitalismo y sus consecuencias.

“Con rastro”



Asamblea de Inicio de las Plataformas de Solidaridad 2011.

Para conocer mínimamente y de forma amena cómo funciona el sistema capitalista, decidimos utilizar dos dinámicas de hace unos años en un Campamento de Verano dedicado a la exclusión social. Lo haremos en el Encuentro-Convivencia de cada año en las vacaciones navideñas: una actividad lúdica y formativa que da la oportunidad de pasar dos días de convivencia entre ellos y, además, de reflexionar sobre temas relacionados con la realidad mundial actual, la crisis económica, la participación, el compromiso social...

A esta jornada de trabajo la hemos llamado “**Con rastro**” porque una buena manera de descubrir cómo funciona nuestro sistema económico nos parece mirar atentamente a nuestro alrededor y seguir el rastro que va dejando el capitalismo en nuestro entorno. Esos rastros no son otros que la especulación económica, la defensa a ultranza de la propiedad privada, el endiosamiento del mercado, la privatización de servicios públicos, la depredación del medio ambiente, la necesidad de innovar tecnológicamente sin tener en cuenta las principales nece-

sidades de la humanidad, la democracia ficticia aliada con las grandes empresas, el consumo convertido en ritual y la estética capitalista como espejo en el que mirarnos.

Pequeños rastros en nuestro día a día que nos ayudarán a armar qué es el capitalismo, en qué se sustenta y cuáles son sus máximas. Y, sobre todo, a descubrir que es necesario tener una buena “bolsa de excluidos” y un sofisticado almacén de personas que amenazan el bienestar de los incluidos, para que todo eso sea y funcione.

Los “rastros” escogidos para identificar lo cotidiano del sistema capitalista están inspirados en los famosos “Mandamientos” de Ricardo Petrella. No nos inventamos nada, pero sí buscamos la inspiración en autores que miran la realidad con otros ojos diferentes a los de economistas, abogados, literatos, politólogos y periodistas del régimen neoliberal.

Pero falta algo, falta lo subjetivo, las personas que con sus valores cotidianos sustentan una cultura que apuntala lo estructural, lo salvaguarda y lo ratifica cada día, en cada una de nuestras acciones. Es la cultura que impregna nuestras relaciones sociales, nuestras decisiones cotidianas (y no tan cotidianas), incluso nuestro futuro y nuestro tipo de felicidad. Por ello trabajaremos también, de forma especial, los valores que nos mueven, las habilidades necesarias para triunfar y ser felices de manera neoliberal. Y, si no las adquieres en los mecanismos de socialización habilitados por el sistema, caerás en el pozo de la exclusión y el olvido. Perdiste tu oportunidad.

Así que el planteamiento tiene una doble vertiente: la objetiva (estructura económica) y la subjetiva (los valores, la cultura). Sin más dilación, enumeramos los dos objetivos propuestos:

Chavales y chavalas de las Plataformas de Solidaridad padecen también los últimos coletazos de un sistema que se resquebraja y muestra a diario su peor cara: la brecha cada vez mayor entre ricos y pobres, incluidos y excluidos.

- Identificar elementos económicos fundamentales del sistema capitalista.
- Fomentar la reflexión sobre los principales valores de la cultura capitalista-occidental. Las Actitudes y Valores que trataremos de potenciar serán...
- Actitud crítica ante el sistema económico actual.
- Indignación ante el descubrimiento de un sistema que fomenta la exclusión.
- Actitud reflexiva sobre los valores que imperan en nuestra sociedad.



Petrus en el Campamento "Nos vamos de Exclusión".

PRIMER MOMENTO:

Juego "L@s Adept@s"

El primer acercamiento al capitalismo, mediante un juego. Jugar es importantísimo. Los chavales y en general, todo el mundo, se entrega al juego. Aprovechamos esta entrega para el aprendizaje: se favorece la cohesión del grupo de una forma natural y espontánea para ellos. Es fundamental para nuestra educación para el desarrollo, porque reduce el miedo y la inseguridad. Nuestra relación mutua se hace más cercana y aprenden y descubren por sí mismos; son más libres, se expresan y se comportan como son (y el educador es más facilitador que otra cosa). Además, baja la defensa ante el adulto que les quiere enseñar: hay menos sumisión y menos rebeldía. Esta cohesión grupal juega un papel fundamental en los inicios de un proceso de educación en valores de paz y solidaridad.

El primer juego tendrá forma de *gymkhana*, pero no una *gymkhana* al uso, la nuestra estará "tematizada": todos y todas (educadores/as y chavales/as) tendremos un papel que representar. Para empezar, Petrus, el dios del Mercado, comenzará el juego motivando y arengando a sus adeptos a acercarse a esta religión y a abrazarla hasta hacerla suya. También estarán los sacerdotis@s que, para persuadirnos de que su religión nos hará muy felices, utilizarán todos los medios a su alcance (de comunicación, publicidad, moda,

etc) y los templos donde ponerla en práctica (centros comerciales, bancos, bolsas, etc.). Por último están los chavales y chavalas (los adeptos), miles de millones de personas que vagamos por el mundo buscando sentido a nuestras vidas y que en el capitalismo, seguramente, encontraremos lo que tanto anhelamos.

¡¡¡Empezamos!!! Petrus se dirige a todos presentándose como el dios del Mercado y les dice:

"...y qué es el capitalismo? Muy fácil, el capital para uno mismo. Esta religión que llena de felicidad a millones de personas en el mundo es la religión que hoy vais a conocer. Os invito a que os acerquéis, sin miedo, a que miréis a vuestro alrededor... porque el capitalismo está ahí, hermano!!!! En la plaza, en el bar, en el prójimo. Tan solo hay que abrir bien los ojos, echarse mano a la cartera, frotar la tarjeta de crédito y... a jugar!!!!

Para ello realizareis unas pruebas relacionadas con las huellas del capitalismo a nuestro alrededor. En cada una habrá un@ sacerdotis@ que os dirá qué hacer para conocer, aceptar y abrazar los grandes dogmas del Capitalismus Máximus. Una vez superéis la prueba, os obsequiará con un mandamiento que debéis pegar en vuestra Tabla".

Los mandamientos-pruebas están relacionados con:

- Circulación de capitales
- Propiedad privada
- Propiedad pública
- Innovación tecnológica
- Poder del mercado
- Gobierno de las empresas
- Los rituales del capitalismo
- Depredación de la naturaleza
- Culto al cuerpo

Mandamiento 0: Amarás la libre **circulación de capitales** como a ti mismo

PRUEBA: A cada grupo se le entrega un préstamo de 8 monedas y el conjunto de todo (8 x 8 grupos = 64 monedas) será todo el dinero que hay en el planeta. También se les dice que ese préstamo se entrega a un 12'5% de interés anual: cada año tienen que dar a la banca 1 moneda por persona. (Pasa un año con cada prueba y, al finalizarla, los grupos llevan a la banca las monedas pertinentes). Al acabar la octava, se entrega la última moneda que queda. Entonces se les dice que llegó el momento de devolver el dinero que se les prestó al principio, por lo que cada uno tiene que devolver las 8 monedas que recibió. Así que venga, a buscar las monedas para devolverlas.

Mandamiento 1: Defenderás la **propiedad privada** con tu propia vida

PRUEBA: cada uno tendrá un globo y un pabillo. El objetivo, proteger tu globo y defenderte de cualquier ataque de algún comunista trasnochado que ponga en tela de juicio la propiedad privada, o el de cualquier otro que pretenda acumular más propiedades, ya que si alguien explota un globo ajeno será recompensado con otro globo más.

Mandamiento 2: Tenderás a eliminar cualquier forma de **propiedad pública**, aunque sea educación o salud

PRUEBA: sobre un banco se pondrán 10 latas: 7 de ellas con una etiqueta con la frase "Escuela Pública" y otras 3 "Colegios Privados". El grupo tira bolas de goma para derribar las que representen la educación pública, dejando las privadas. Cuando lo logran terminan la prueba.

Mandamiento 3: No puedes resistirte a la **innovación tecnológica**. Innova constantemente para reducir gastos y mano de obra, y mejorar los resultados.

PRUEBA: construir un móvil dibujándolo entre todos los miembros del grupo: dos, las teclas de los números; uno, la pantalla; otro, las teclas de llamar y colgar; otro hará la antena y, otro, las dimensiones del móvil, porque cada vez deben hacer el móvil más innovador:

- Primero uno grande con todas las teclas bien grandes y bonitas y su antena.
- Después, rápidamente se pasa de moda y deben hacerlo más pequeño y sin antena.
- Rápido!! esto se queda antiguo: ahora táctil y sin teclas.

Mandamiento 4: Transferirás todo el poder al **mercado** y las autoridades políticas se convertirán en meras ejecutoras de sus órdenes.

PRUEBA: relacionada con la vivienda (las viviendas excedentes siguen cerradas para que no bajen los precios, aunque haya gente sin un lugar donde vivir). Se adapta la dinámica de las sillas: 10 chavales y 10 sillas, pero el mercado solo saca 2 a la venta y deberán sentarse todos en esas 2 y cantar *como una ola* de Rocío Jurado, sin tocar el suelo.

Mandamiento 5: Votarás cada 4 años en la pantomima de las elecciones, dejando el **gobierno de la sociedad** en manos de empresas privadas.

PRUEBA: Se van a celebrar elecciones por lo que se colocan dos urnas: una simboliza la elección política y el votante escoge una una forma de entender cómo gestionar lo que nos atañe a todos, las cuestiones públicas. La otra urna representa la degradación de lo político en el mundo de los adeptos capitalistas: los dirigentes están al servicio de intereses económicos y dirigen el país como una empresa y supeditan todo al interés de los empresarios, de hecho, muchos de ellos lo son también.

Un participante hará de votante y recorrerá el camino hasta la urna con los ojos cerrados siguiendo las indicaciones de sus compañeros situados detrás. Entre éstos, dos han de conseguir que el voto vaya a la urna política y el resto a "la empresarial". Cada uno de los "empresarios" tendrá 15 segundos para dar las indicaciones y, los dos "políticos", tan solo 5. En el camino, algunos obstáculos, pero el votante depositará su voto en la urna empresarial. ¡Prueba superada!



Mandamiento 6: Practicarás la religión del mercado con todos sus **rituales**, sus acciones sagradas, sus libros sagrados, sus tiempos sagrados, sus personas sagradas.

PRUEBA:

- Escribir e interpretar la Oda al **Media Markt**. Podría comenzar con esta frase “Yo soy un tonto” o “Me voy de rebajas”...
- Diseñar un plan de ocio para un fin de semana inolvidable (tienes cheque en blanco)
- Gastar 1 millón de euros en 5 minutos.

Mandamiento 7: La tierra no es sujeto de derechos; sólo los seres humanos. Pondrás la **Naturaleza** al servicio del capital, que es quien mayor rendimiento puede sacar de ella, sin atenerse a consideraciones ecológicas, retardatarias del progreso humano (Icía).

PRUEBA: despejar una zona y construir una casa con vasos de Coca Cola mientras dicen a coro: “la naturaleza está enladrillada, quién la desenladrillará, el buen desenladrillador que la desenladrille, buen desenladrillador será”. Mientras la construyen, un monitor o monitora les echa agua encima por los efectos del cambio climático que provocan.

Mandamiento 8. Deberás profesar el **culto al cuerpo** y amar la estética posmoderna hasta las últimas consecuencias, intentando siempre ir a la moda.

PRUEBA: todo el grupo deberá disfrazarse de manera homogénea, como clones unos de otros e imitando a algún modelo que se les ocurra.

Mandamiento 9: Codiciarás los recursos naturales ajenos (nuevas formas de colonización)

PRUEBA: El monitor/a pedirá que en el mínimo tiempo posible consigan donde puedan y de quienes sean (de las habitaciones, de los compañeros...):

- 5 chaquetas o abrigos
- 7 calcetines
- 6 zapatos o zapatillas
- 6 champús

Después los dejan juntos y la prueba será cada vez más difícil.

El primer grupo que acabe de rellenar su Tabla de Mandamientos volverá a la banca para entregar la última moneda de los intereses del préstamo. En ese momento la banca le pedirá que le devuelva las 8 monedas que les dejó. Si el grupo quiere conseguir la salvación deberá entregar 8 monedas de euro. Si lo hace, recibirá la salvación y como regalo una *Master Card* sin límite de fondos.

Para reflexionar...

Una vez concluida la *gymkhana* cada grupo se reúne con un educador/a y recomponen todos los mandamientos conseguidos después de realizar todas las pruebas. Se asegura su comprensión con ejemplos cotidianos y concretos que ponen rostro a nuestro sistema económico actual.

Algunas preguntas que ayudan a la reflexión de las pruebas y de los mandamientos

- ¿Crees que falta algún mandamiento?
- ¿Falta algún elemento del capitalismo en este juego?
- Y tú, ¿cómo de adepto eres? (especial atención en los mandamientos 4,7,8 y 9)
 - Soy un gran adepto que sigo al pie de la letra todos y cada uno, como debe ser.
 - Soy un adepto a medias, no los practico todos, pero sí la mayoría.
 - Soy un ateo, lucho cada día por no cumplirlos y normalmente lo consigo.
- ¿Hasta qué punto crees que todo esto es normal (circulación de capitales, propiedad privada, privatización de servicios públicos, depredación del medio ambiente, etc)?
- ¿Es algo natural porque siempre ha sido así?
- ¿Qué tiene que ver todo esto con la exclusión? ¿Qué mandamientos la generan y cómo?
- ¿Qué pasa con quienes los incumplen? ¿Conoces a alguien así? ¿Quién? Cuenta alguna experiencia.





SEGUNDO MOMENTO: “Gane el máximo posible”

De nuevo volvemos a jugar. Ahora más tranquilos, sin correr ni superar pruebas, se trata de pensar mucho, armar estrategias y... GANAR EL MÁXIMO POSIBLE.

Dividimos al gran grupo en 4 de unas 7 u 8 personas como máximo. Cada grupo elegirá un representante que tendrá dos tarjetas, una con una X y otra con un (más) +. A la voz de ¡ya!, todos los grupos deben levantar una tarjeta, la que crean conveniente en cada partida. Dependiendo de las que han sacado todos los grupos se calcula el reparto de puntos.

Las reglas del juego:

1. El objetivo es “Ganar el máximo posible”. Este ha de ser el criterio principal de cada grupo.
2. Pueden dialogar los miembros del grupo, pero no con los otros grupos.
3. Cada grupo sólo puede realizar una elección en cada votación.
4. No se puede comunicar la elección a los otros grupos antes de hacerlo públicamente.
5. Las ganancias o pérdidas siguen el siguiente criterio:

si hay 4 X	Cada X pierde 100 puntos
3 X y 1 +	Cada X gana 100 ptos y cada + pierde 300 ptos
2 X y 2 +	Cada X gana 200 ptos y cada + pierde 200 ptos
1 X y 3 +	Cada X gana 300 puntos y cada + pierde 100 ptos
4 +	Cada + gana 100 ptos

Como se puede observar la única combinación que hace posible que todos ganen es sacar la tarjeta +, pero si alguien saca X se destruye la posible cooperación. Es decir, con que un grupo saque X, el resto de grupos si sacan + perderán puntos. Por esta razón, se tiende a sacar X porque todos entendemos que ganar el máximo posible lleva consigo que otros pierdan. Pero ojo, que si todos los grupos sacan X todos perdemos. Después de varias partidas se puede comprobar cómo la mayoría de los grupos tienen a sacar siempre X y lo normal es terminar con marcadores muy negativos.

El juego sirve para reflexionar los valores y actitudes que “nos salen de dentro” por tenerlos muy arraigados e impuestos por el capitalismo para que el sistema se retroalimente con nuestros actos cotidianos. Se ve cómo la cultura de la clase dominante nos ha impuesto los valores que sustenta “su sistema económico y social” para que la clase trabajadora lo sostenga, aunque, como se verá, esto vaya en contra de nuestros propios intereses. Se evidencia que nuestros valores y actitudes cotidianas sustentan, avalan y protegen el sistema capitalista neoliberal.

Guión para la reflexión sobre el juego:

Si el juego ha salido bien lo primero que hemos de preguntarles cuando se hayan calmado los ánimos es: ¿qué ha pasado aquí?

- ¿Qué valores, emociones, sentimientos han salido a relucir?
- ¿Por qué han salido esos valores? ¿qué o quién los ha motivado?
- ¿Había otra forma de afrontar el juego y conseguir el objetivo sin utilizar esos valores? ¿Cómo?
- ¿Por qué hemos utilizado estos valores y no otros para afrontar el reto que nos proponía el juego?
- ¿Por qué nos sale antes el egoísmo, el individualismo y la competitividad antes que cualquier otro valor?
- ¿De dónde nos salen, dónde los hemos adquirido, quién nos lo ha enseñado?
- Vamos a poner ejemplos concretos de nuestra vida donde hemos aprendido estos valores o estas habilidades para andar por el mundo
- Vamos a poner ejemplos y situaciones cotidianas de hoy día en la que estos valores nos demuestran que hay que ser así para sobrevivir o conseguir el éxito
- ¿Qué relación tienen todos estos valores con los mandamientos del capitalismo que hemos visto esta mañana?
- ¿Podría existir el capitalismo si no tuviéramos estos valores, esta forma de comportarnos con los demás y con nuestro entorno?
- ¿A quién beneficia que vivamos con estas actitudes?
- Y a nosotros ¿nos beneficia personalmente? ¿y colectivamente?